

Aula 00

*TJ-MA (Analista Judiciário - Analista de
Sistemas - Desenvolvimento) Engenharia
de software*

Autor:

**Diego Carvalho, Equipe
Informática 1 (Diego Carvalho),
Equipe Informática 2 (Diego
Carvalho)**

09 de Abril de 2024

Índice

1) Apresentação do Prof. Diego Carvalho - Informática	4
2) Noções Iniciais de DevOps	6
3) Refatoração	15
4) Questões Comentadas - Refatoração - Multibancas	29
5) Lista de Questões - Refatoração - Multibancas	45
6) Integração Contínua	55
7) Questões Comentadas - Integração Contínua - Multibancas	61
8) Lista de Questões - Integração Contínua - Multibancas	63
9) Modelagem Ágil	65
10) Modelagem Ágil - Questões Comentadas	69
11) Modelagem Ágil - Lista de Questões	75
12) MVP	78
13) Deployment Pipeline	82
14) Agile Think Canvas	84
15) Gestão Ágil de Projetos	85
16) Técnicas de Planejamento de Escopo	88
17) Técnicas de Estimativa de Escopo - Teoria	91
18) Técnicas de Estimativa de Escopo - Questões Comentadas	104
19) Técnicas de Estimativa de Escopo - Lista de Questões	124
20) Especificação Por Exemplo - Teoria	131
21) Débito Técnico	138
22) Ágil Escalado	142
23) Nexus - Teoria	146
24) Nexus - Questões Comentadas	158
25) Nexus - Lista de Questões	166
26) SAFe - Teoria	170
27) SAFe - Questões Comentadas	173
28) SAFe - Lista de Questões	179



Índice

29) Práticas Ágeis - Management 3.0 - Teoria	182
30) Práticas Ágeis - Management 3.0 - Questões Comentadas	193
31) Práticas Ágeis - Management 3.0 - Lista de Questões	199
32) Técnicas de Priorização de Backlog - Teoria	202
33) Técnicas de Priorização de Backlog - Questões Comentadas	216
34) Técnicas de Priorização de Backlog - Lista de Questões	226
35) Técnicas de Colaboração de Time Ágil - Teoria	230
36) Técnicas de Colaboração de Time Ágil - Questões Comentadas	247
37) Técnicas de Colaboração de Time Ágil - Lista de Questões	260



APRESENTAÇÃO

PROF. DIEGO CARVALHO

FORMADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO PELA
UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA (UNB), PÓS-GRADUADO EM
GESTÃO DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO NA
ADMINISTRAÇÃO PÚBLICA E, ATUALMENTE, AUDITOR
FEDERAL DE FINANÇAS E CONTROLE DA SECRETARIA DO
TESOURO NACIONAL.

ESTRATÉGIA CONCURSOS

 PROFESSOR DIEGO CARVALHO - [WWW.INSTAGRAM.COM/PROFESSORDIEGOCARVALHO](https://www.instagram.com/professordiego-carvalho)



Sobre o curso: galera, todos os tópicos da aula possuem **Faixas de Incidência**, que indicam se o assunto cai muito ou pouco em **prova**. *Diego, se cai pouco para que colocar em aula?* Cair pouco não significa que não cairá justamente na sua prova! A ideia aqui é: se você está com pouco tempo e precisa ver somente aquilo que cai mais, você pode filtrar pelas incidências média, alta e altíssima; se você tem tempo sobrando e quer ver tudo, vejam também as incidências baixas e baixíssimas. *Fechado?*

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXÍSSIMA

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXA

INCIDÊNCIA EM PROVA: MÉDIA

INCIDÊNCIA EM PROVA: ALTA

INCIDÊNCIA EM PROVA: ALTÍSSIMA

Além disso, essas faixas não são por banca – é baseado tanto na quantidade de vezes que caiu em prova independentemente da banca quando das minhas avaliações sobre cada assunto...



#ATENÇÃO

Avisos Importantes



O curso abrange todos os níveis de conhecimento...

Esse curso foi desenvolvido para ser acessível a **alunos com diversos níveis de conhecimento diferentes**. Temos alunos mais avançados que têm conhecimento prévio ou têm facilidade com o assunto. Por outro lado, temos alunos iniciantes, que nunca tiveram contato com a matéria ou até mesmo que têm trauma dessa disciplina. A ideia aqui é tentar atingir ambos os públicos - iniciantes e avançados - da melhor maneira possível..

Por que estou enfatizando isso?

O **material completo** é composto de muitas histórias, exemplos, metáforas, piadas, memes, questões, desafios, esquemas, diagramas, imagens, entre outros. Já o **material simplificado** possui exatamente o mesmo núcleo do material completo, mas ele é menor e bem mais objetivo. *Professor, eu devo estudar por qual material?* Se você quiser se aprofundar nos assuntos ou tem dificuldade com a matéria, necessitando de um material mais passo-a-passo, utilize o material completo. Se você não quer se aprofundar nos assuntos ou tem facilidade com a matéria, necessitando de um material mais direto ao ponto, utilize o material simplificado.



Por fim...

O curso contém diversas questões espalhadas em meio à teoria. Essas questões possuem um comentário mais simplificado porque **têm o único objetivo de apresentar ao aluno como bancas de concurso cobram o assunto previamente administrado**. A imensa maioria das questões para que o aluno avalie seus conhecimentos sobre a matéria estão dispostas ao final da aula na lista de exercícios e **possuem comentários bem mais completos, abrangentes e direcionados**.



NOÇÕES DE DEVOPS

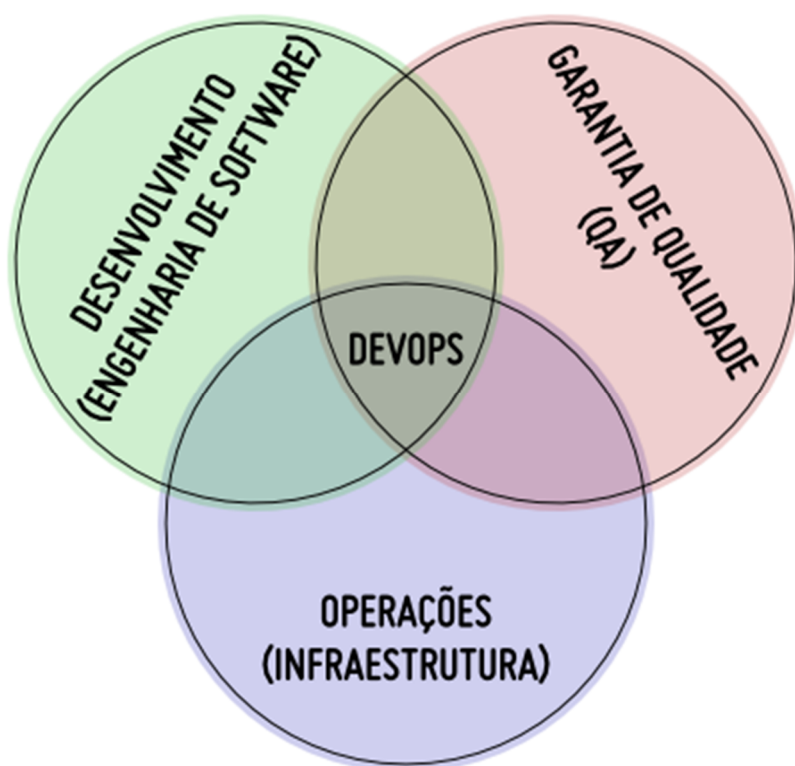
Conceitos Básicos

INCIDÊNCIA EM PROVA: MÉDIA

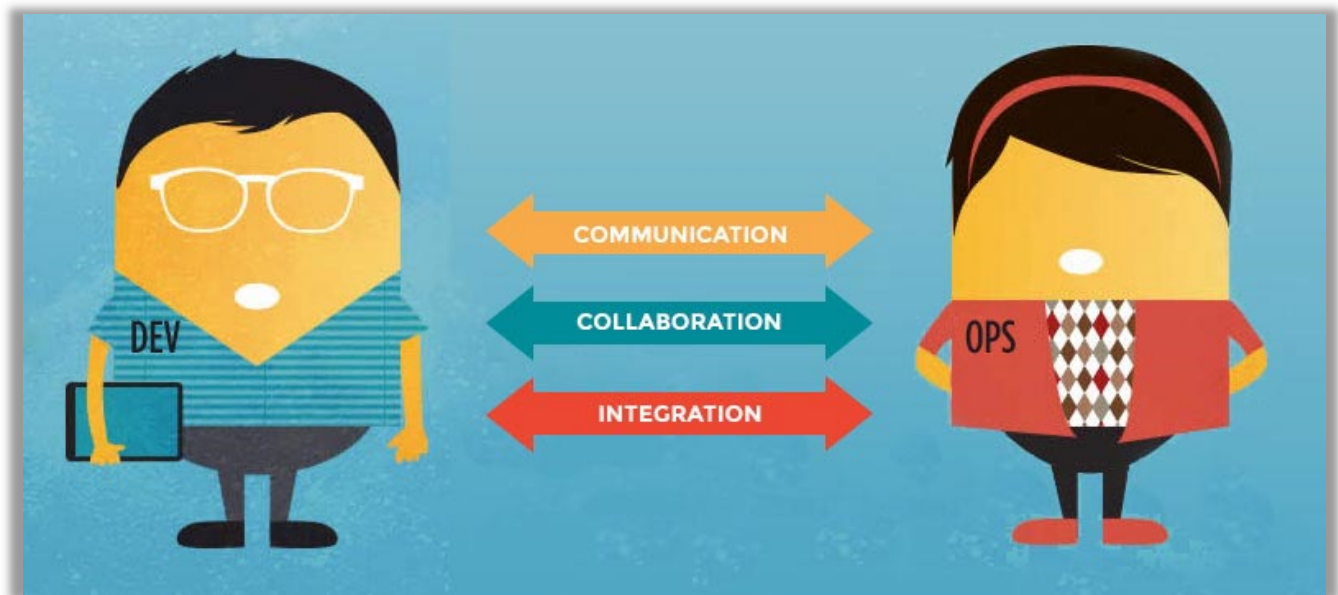
De um tempo para cá, nós temos vivenciado novos paradigmas em tecnologias de software. **As metodologias ágeis, por exemplo, vieram com um conjunto de práticas que desencadearam diversas outras práticas, de forma a obter software de maneira mais ágil e mais adaptável a possíveis mudanças.** No entanto, o grande lance é que as mudanças ocorrem com um intervalo de tempo cada vez menor.

Vocês já devem ter percebido isso! Antigamente, softwares lançavam atualizações em intervalos de 18 a 24 meses (ou até mais). **Atualmente, a dinâmica de consumo de aplicações de tecnologia da informação sofreu uma reviravolta e a demanda dos clientes é insana.** As empresas de software atualmente são duramente pressionadas para lançar e atualizar aplicativos no mercado o mais rápido possível.

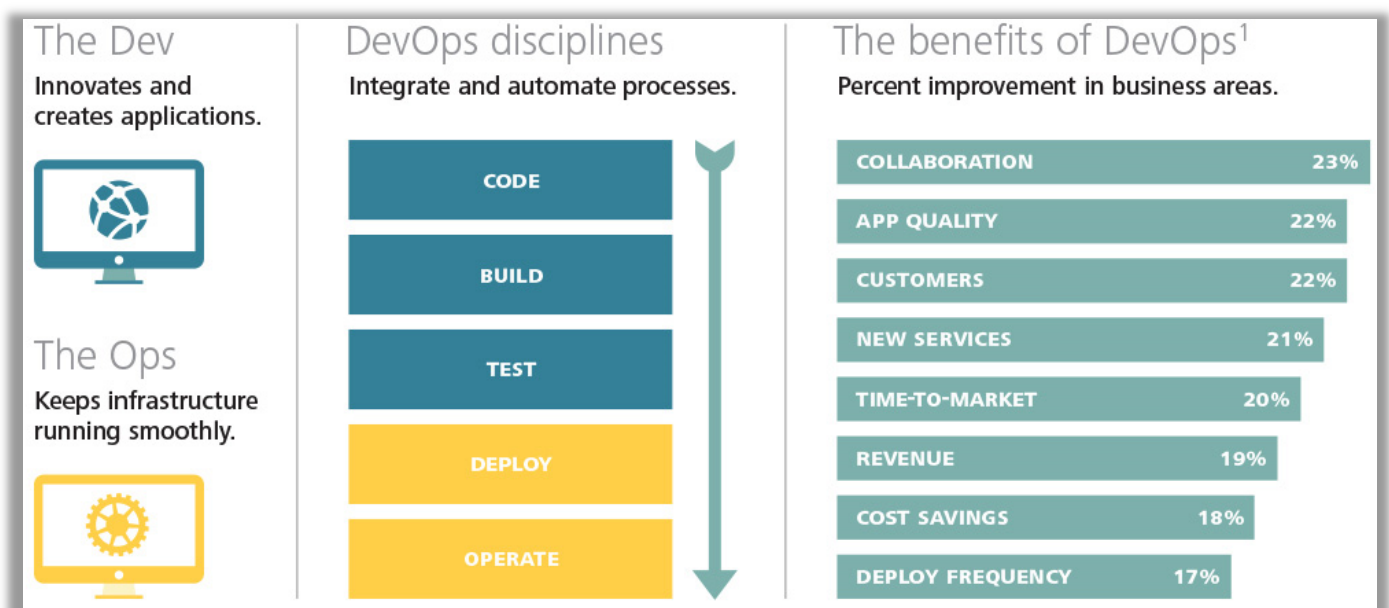
Pois é, o mundo mudou! O ciclo para a criação de novos aplicativos de software dura cerca de três meses para uma versão inicial e mais seis meses para o conjunto completo de recursos. **Não só o ciclo de vida foi encurtado, mas os aplicativos se tornaram muito mais complexos e exigem colaboração e integração cruzada entre os diversos componentes de tecnologia da informação, como Dev, Ops e Q&A.**



Professor, espera um pouco aí! O que acontece se eu juntar conceitos de Desenvolvimento de Software, Operação de Sistemas e Garantia de Qualidade? Surgirá, então, o conceito de DevOps! **Trata-se de um conceito muito simples, como apresenta a imagem acima. Essas ideias são tratadas em conjunto, em vez de separadas.** O lance é ter uma maior comunicação, colaboração e integração entre essas áreas.



Professor, o que é exatamente DevOps? É uma cultura? É uma técnica? É uma metodologia de desenvolvimento de software? Ainda não existe uma resposta precisa para essas perguntas! Por que, professor? **Porque foi um movimento que começou ao mesmo tempo em diversos lugares diferentes, tratando de infraestrutura e desenvolvimento, mas não houve um manifesto formal, como o manifesto ágil.**



Parece simples fazer a infraestrutura conversar de forma harmônica com o desenvolvimento, mas não é tão fácil! Qual é o papel da infraestrutura? É sustentar os sistemas em produção; monitorar o funcionamento e a performance; cuidar da estabilidade, segurança, níveis de serviço; planejar mudanças, minimizando riscos; entre outros. O que acontece se uma aplicação em produção parar de funcionar?



Isso pode significar prejuízo financeiro ou institucional. Em suma, podemos dizer que a infraestrutura se preocupa em proteger o valor de negócio. E o desenvolvimento? Esses caras se preocupam com inovação e criatividade, baseado nos requisitos do usuário. Desenvolvedor fica louco quando sai uma biblioteca, componente ou tecnologia nova. A consequência disso é que cada inovação significa um novo Deploy (feito pela rapaziada da infraestrutura).

E se ocorrer algum problema? Deve ser realizado um rollback (também pelo pessoal da infraestrutura). **Podemos afirmar, então, que o desenvolvedor se preocupa em aumentar o valor do negócio.** Vocês já devem ter notado que há um conflito interessante nessa conversa. Ora, o desenvolvedor quer colocar suas aplicações no ar o mais rápido possível para que fique disponível para o cliente.

No entanto, a galera da infraestrutura quer ter certeza de que a aplicação está suficientemente estável para ir para produção sem gerar incidentes que parem o que já está funcionando. O que ocorria antigamente? As empresas permitiam apenas um deploy por semana ou por mês! Tem coisa mais não-ágil que isso? Vai totalmente de encontro aos ideais do manifesto ágil. Lembram-se dos conceitos de entrega, integração e teste contínuos?

Pois é, a infraestrutura teve que se adaptar a realizar deploys diários. No entanto, os desenvolvedores – muitas vezes – se esqueciam de considerar algumas diferenças importantes entre ambientes de desenvolvimento e produção. **Isso gerava alguns incidentes, o cliente reclamava e começava uma briga muito comum representada pelas duas imagens anteriores.** Sim, galera... rola essa briga!





Desenvolvedores afirmando que a Infraestrutura é engessada, lenta e que não oferece um ambiente adequado para o desenvolvimento de aplicações; já a Infraestrutura afirmava que os desenvolvedores faziam código ruim e instável, e que a culpa não era deles. **Pessoal, voltem agora para a primeira imagem e percebam o que DevOps tenta integrar: Desenvolvimento, Infraestrutura e Qualidade!**

Parece briga de marido e mulher, mas ambos os lados têm que reconhecer seus erros, ceder e se adaptar! **O Desenvolvimento precisa pensar mais na Infraestrutura e controlar as fases de deploy (Ex: Deployment Pipeline). Já a Infraestrutura tem que evoluir para o mundo ágil.** Começar a trabalhar de forma automatizada e dinâmica, ser mais veloz para subir ambientes; reconstruir ou duplicar ambientes de acordo com as necessidades do Desenvolvimento.

Galera, as principais características do DevOps são: colaboração entre equipes; fim de divisões; relação saudável entre áreas; teste, integração e entrega contínuos; automação de deploy; controle e monitoração; gerenciamento de configuração; orquestração de serviços; avaliação de métricas e desempenho; logs e integração; velocidade de entrega; feedback intenso; e comunicação constante.

Em suma, podemos dizer que ele é um movimento, um conceito, uma cultura, uma abordagem que trata do feedback, comunicação e colaboração entre áreas de tecnologia da informação com o objetivo de garantir qualidade do software, com menor custo, mais rapidez, menor risco e maior eficiência. **É como se fosse a utilização de metodologias ágeis no desenvolvimento e na infraestrutura.** *Bacana?*

Para o DevOps, o código gerado pela infraestrutura é apenas mais um artefato qualquer de desenvolvimento e, não, uma parte separada. Trata-se de uma prática importante, já que não basta somente o desenvolvedor escrever o código do sistema, é necessário que a área de infraestrutura também atue para liberar, controlar e entregar a versão do sistema de forma contínua, periódica e preferencialmente automática.

TODAY'S DEVOPS

DEV + OPS

PART DEV



Application Performance

Modern developers use APM tools to decrease latency, have complete visibility into code, databases, caches, queues, and third-party services.



End User Analytics

A great developer understands end users have the best feedback and analytics play an enormous part of understanding users. Developers are constantly monitoring end user latency and checking performance by devices and browsers.



Quality Code

Developers need to ensure their deployments and new releases don't implode or degrade the overall performance.



Code-Level Errors

When you have a large distributed application it is vital to lower MTTR by finding the root cause of errors and exceptions.

PART OPS



Application Availability

The applications need to be up and running and it's Ops responsibility to ensure uptime and SLAs are in order.



Application Performance

Classic Ops generally rely on infrastructure metrics - CPU, memory, network and disk I/O, etc. Modern Ops correlate all of those metrics with application metrics to solve problems 10x faster.



End User Complaints

The goal is to know about and fix problems before end users complain, reduce the number of support tickets, and eliminate false alerts.



Performance Analytics

Automatically generated baselines of all metrics help Ops understand what has changed and where to focus their troubleshooting efforts. Alerts based upon deviation from observed baselines improve alert quality and reduce alert noise.



Vamos resumir: **a preocupação é com os objetivos quase diametralmente opostos da galera de Desenvolvimento (DEV) e Operações (OPS)**. Os desenvolvedores querem programar novos recursos, melhorar o produto; corrigir bugs, etc. As operações querem colocar tudo em funcionamento e nunca mudar, já que as alterações causam novos erros, bugs, problemas de desempenho, entre outros.

O objetivo do DevOps é aliviar a tensão entre esses dois campos! **Ter pessoas de Operações nas trincheiras de Desenvolvimento é a principal maneira de alcançar esse objetivo**. Seu trabalho é facilitar ao máximo que desenvolvedores e operações façam o que precisam fazer. *Como assim?* Por exemplo: fornecendo ambientes idênticos de desenvolvimento, testes, homologação, *staging* e qualidade; configuração de pipelines de teste e implementação automáticos.

Além de estar envolvido no processo de desenvolvimento para que eles estejam mais preparados para lidar com erros de produção. **Tradicionalmente, as operações são quase alheias à base de código, uma vez que se preocupam apenas com sua infraestrutura**. O objetivo é tornar todo o processo transparente de forma que você possa fazer milhares de implantações de produção por dia; ao contrário dos métodos tradicionais de configuração de uma janela de implantação uma vez a cada trimestre ou por mais tempo.

Claro que para fazer isso, é necessário utilizar um conjunto de práticas e ferramentas. *Quais, professor?* Ferramentas de Controle de versão (Git, CVS, Tortoise), Servidores de Integração Contínua (Jenkins, Bamboo, Travis), Docker/Vagrant, Gerenciamento de Configuração (SaltStack, Chef, Puppet). Isso reduz a dor de cabeça tanto para os desenvolvedores quanto para os operadores e reduz a quantidade de problemas de desempenho e erros de codificação.

(STF – 2013) Integração contínua, entrega contínua, teste contínuo, monitoramento contínuo e feedback são algumas práticas do DevOps.

Comentários: as principais características do DevOps são: colaboração entre equipes; fim de divisões; relação saudável entre áreas; teste, integração e entrega contínuos; automação de deploy; controle e monitoração; gerenciamento de configuração; orquestração de serviços; avaliação de métricas e desempenho; logs e integração; velocidade de entrega; feedback intenso; e comunicação constante (Correto).

(STF – 2013) Teste contínuo é uma prática do DevOps que, além de permitir a diminuição dos custos finais do teste, ajuda as equipes de desenvolvimento a balancear qualidade e velocidade.

Comentários: teste, integração e entrega contínuos são realmente práticas do DevOps que permitem reduzir custos de teste e ajuda a equipe de desenvolvimento a balancear a qualidade e velocidade (Correto).

(TCU – 2015) De acordo com a abordagem DevOps (development – operations), os desafios da produção de software de qualidade devem ser vencidos com o envolvimento



dos desenvolvedores na operação dos sistemas com os quais colaboraram no desenvolvimento.

Comentários: essa questão permite duas interpretações de 'envolvimento': (1) no sentido de interação e colaboração entre equipes; (2) no sentido de mão na massa mesmo - na operação dos sistemas. Por conta da ambiguidade, a questão foi anulada (Anulada).

(TRE-PE – 2017) O DevOps consiste em:

- a) um processo similar ao IRUP (IBM Rational Unified Process), que tem como objetivo dividir o processamento em fases e disciplinas de software para paralelizar as ações de desenvolvimento e de manutenção das soluções.
- b) uma plataforma aberta cuja função é substituir a virtualização de aplicações e serviços em containers e, com isso, agilizar a implantação de soluções de software.
- c) um aplicativo que permite o gerenciamento de versões de códigos-fonte e versões de programas, bem como a implantação da versão mais recente de um software em caso de falha.
- d) um processo de promoção de métodos que objetivam aprimorar a comunicação, tornando a colaboração eficaz especialmente entre os departamentos de desenvolvimento e teste e entre os departamentos de operações e serviço para o negócio.
- e) uma metodologia ágil que, assim como a XP (extreme programming) e o Scrum, tem foco na gestão de produtos complexos relativos à equipe de desenvolvimento.

Comentários: DevOps não é um processo similar ao iRUP, não é uma plataforma aberta, não é um aplicativo e não é uma metodologia ágil. DevOps é um processo de promoção de métodos que objetivam aprimorar a comunicação, tornando a colaboração eficaz especialmente entre os departamentos de desenvolvimento e teste e entre os departamentos de operações e serviço para o negócio (Letra D).

(TRT-PA e AP – 2016) Acerca de DevOps, assinale a opção correta.

- a) O DevOps concentra-se em reunir diferentes processos e executá-los mais rapidamente e com mais frequência, o que gera baixa colaboração entre equipes.
- b) O DevOps tem como princípio produzir, a partir da avaliação dos times de desenvolvimento do serviço, grandes mudanças e farta documentação com valor agregado para os usuários, assemelhando-se, por isso, com objetivos dos métodos iterativos e em cascata.



c) A infraestrutura de nuvem de provedores internos e externos vem restringindo o uso de DevOps pelas organizações.

d) O DevOps parte da premissa de adoção de grandes equipes de especialistas, com a menor interação possível, visando à padronização de processos e à mínima automação de atividades.

e) Atividades típicas em DevOps compreendem teste do código automatizado, automação de fluxos de trabalho e da infraestrutura e requerem ambientes de desenvolvimento e produção idênticos.

Comentários: (a) Errado, isso gera alta colaboração entre equipes; (b) Errado, não se assemelha com objetivos de métodos em cascata, visto que essa metodologia possui entregas menos frequentes e é menos dinâmica; (c) Errado, é justamente o inverso – elas usam com cada vez mais frequência; (d) Errado, recomenda-se a maior interação possível entre as equipes; (e) Correto, testes automatizados, automação de fluxos e infraestrutura são atividades frequentes que realmente exigem ambientes de desenvolvimento e produção idênticos (Letra E).

(STJ – 2015) DevOps é um conceito pelo qual se busca entregar sistemas melhores, com menor custo, em menor tempo e com menor risco.

Comentários: perfeito, perfeito, perfeito – todas são características do DevOps (Correto).

(STJ – 2015) O profissional especialista em DevOps deve atuar e conhecer as áreas de desenvolvimento (engenharia de software), operações e controle de qualidade, além de conhecer, também, de forma ampla, os processos de desenvolvimento ágil.

Comentários: ele é a combinação entre desenvolvimento, operação e controle de qualidade – portanto questão perfeita (Correto).

(SLU-DF – 2019) Em DevOps, o princípio monitorar e validar a qualidade operacional antecipa o monitoramento das características funcionais e não funcionais dos sistemas para o início do seu ciclo de vida, quando as métricas de qualidade devem ser capturadas e analisadas.

Comentários: o princípio monitorar e validar a qualidade operacional transfere o monitoramento para o início do ciclo de vida do software, para identificar antecipadamente problemas de qualidade que podem ocorrer no desenvolvimento. Na implantação e teste, as métricas de qualidade são capturadas e analisadas, sendo que essas métricas devem ser entendidas por todos os stakeholders (Correto).

(MPE-PI – 2018) A infraestrutura como código é uma prática DevOps caracterizada pela infraestrutura provisionada e gerenciada por meio de técnicas de desenvolvimento de código e de software, como, por exemplo, controle de versão e integração contínua.



Comentários: trata-se realmente de uma prática em que a infraestrutura provisionada e gerenciada por meio de técnicas de desenvolvimento de código e de software – ela oferece controle de versão, entrega e integração contínua (Correto).

(STJ – 2018) Apesar de ser um processo com a finalidade de desenvolver, entregar e operar um software, o DevOps é incompatível com a aplicação de métodos ágeis como o Scrum ou, ainda, com o uso de ferramentas que permitam visualizar os fluxos do processo.

Comentários: pelo contrário, é completamente compatível com as aplicações de métodos ágeis como o Scrum ou, ainda, com o uso de ferramentas que permitam visualizar os fluxos do processo (Errado).

(STJ – 2018) O gerenciamento de desenvolvimento de software por meio do Scrum pode ser combinado com o ciclo de vida do DevOps, haja vista que o DevOps combina práticas e ferramentas que aumentam a capacidade de uma organização de distribuir aplicativos e serviços; logo, a integração contínua do software pode ser realizada na sprint do Scrum junto com a operação dos serviços da organização.

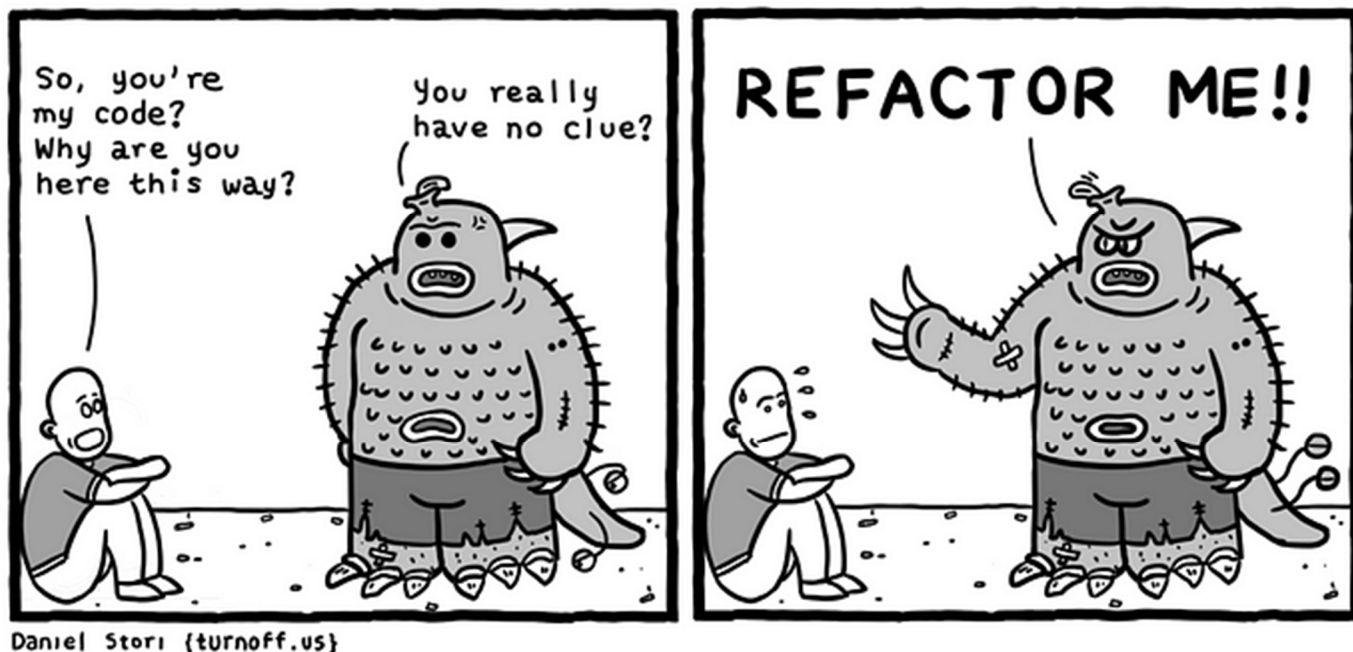
Comentários: ele realmente combina práticas e ferramentas que aumentam a capacidade de uma organização de distribuir aplicativos e serviços e pode ser realizado na sprint do Scrum por meio da integração contínua (Correto).



REFATORAÇÃO

Conceitos Básicos

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXA



Uma importante atividade sugerida por diversas metodologias ágeis de desenvolvimento de software, **a refatoração é uma técnica (inclusive preconizada pelo Extreme Programming) de reorganização que simplifica o projeto (ou código) de um componente de software sem modificar sua função ou seu comportamento**. Martin Fowler define refatoração em seu livro da seguinte maneira:

"Refatoração é o processo de alterar um sistema de software de modo que o comportamento externo do código não se altere, mas a estrutura interna se aprimore. É uma forma disciplinada de organizar código [e modificar/simplificar o projeto interno] que minimiza as chances de introdução de bugs. Em resumo, ao se refatorar, se está aperfeiçoando o projeto de codificação depois de este ter sido feito.

Quando um software é refatorado (também chamado de refabricado), o projeto existente é examinado em termos de redundância, elementos de projeto não utilizados, algoritmos ineficientes ou desnecessários, estruturas de dados mal construídas ou inapropriadas, **ou qualquer outra falha de projeto que possa ser corrigida para produzir um projeto melhor**. Vamos ver um exemplo mais prático?

Uma primeira iteração de projeto poderia gerar um componente que apresentasse baixa coesão (realizar três funções que possuem apenas relacionamento limitado entre si). Após cuidadosa



consideração, talvez decidamos que o componente devesse ser refabricado em três componentes distintos, cada um apresentando alta coesão. **O resultado será um software mais fácil de se integrar, testar e manter.**

Dito isso, a refatoração consiste na melhoria da estrutura interna do código-fonte de um programa, enquanto preserva seu comportamento externo. Prestem bastante atenção: refatoração não é reescrever o código; refatoração não é consertar bugs; refatoração não é melhorar aspectos observáveis do software (Ex: interface). Existem diversos outros benefícios por trás da refatoração...

Ela melhora atributos de código-fonte, tais como tamanho, duplicação, acoplamento, redundância, coesão, complexidade ciclomática, entre outros) que estão relacionados com facilidade de manutenção. **Além disso, ela ajuda a compreensão do código-fonte e encoraja o desenvolvedor a pensar sobre suas decisões de projeto.** Bacana? Vamos resumir o que vimos sobre refatoração antes de seguir para outros tópicos...

Refatoração é uma técnica utilizada na engenharia de software para melhorar a qualidade e a manutenibilidade do código de um programa. Consiste em modificar o código sem alterar seu comportamento externo, com o objetivo de deixá-lo mais organizado, legível e eficiente. A refatoração é importante porque o código de um programa costuma se tornar cada vez mais complexo e difícil de manter à medida que ele evolui.

A técnica permite que o código seja simplificado e reestruturado, facilitando sua manutenção e evolução. Entre os **benefícios da refatoração**, destacam-se a redução de custos de manutenção, já que um código mais limpo e organizado exige menos tempo e recursos para ser mantido; aumento da produtividade, já que o código é mais fácil de entender e modificar; e redução dos riscos de erros e problemas de segurança, já que o código é mais fácil de auditar e de garantir sua integridade.

Existem alguns princípios fundamentais que orientam a refatoração de software e ajudam a garantir que a técnica seja aplicada de forma segura e eficaz. Alguns dos principais princípios são:

PRINCÍPIOS	DESCRIÇÃO
MANTENHA O COMPORTAMENTO EXTERNO	Isso significa que, ao realizar uma refatoração, é importante garantir que o comportamento externo do programa não seja alterado. Isso é fundamental para que o programa continue funcionando corretamente após a refatoração.
SIMPLIFIQUE O CÓDIGO	O objetivo da refatoração é simplificar e melhorar o código do programa. Por isso, é importante eliminar código redundante, simplificar expressões complexas e tornar o código mais legível e fácil de entender.
TRABALHE COM TESTES AUTOMATIZADOS	Os testes automatizados são uma parte fundamental da refatoração, pois garantem que o programa continue funcionando corretamente após as mudanças realizadas. É importante criar testes para todas as partes do código que serão modificadas e executá-los antes e depois da refatoração.



REFATORE CONTINUAMENTE	A refatoração é uma atividade contínua, que deve ser realizada ao longo de todo o ciclo de vida do programa. Isso significa que a equipe de desenvolvimento deve estar constantemente procurando maneiras de melhorar o código e simplificá-lo.
USE PADRÕES DE PROJETO	Os padrões de projeto são soluções comprovadas para problemas comuns de design de software. Eles podem ser usados para simplificar o código e torná-lo mais fácil de entender e manter.

Para resumir nosso papo, vamos falar o que é uma refatoração por meio de algumas analogias: digamos que você tenha um guarda-roupa bagunçado, com roupas misturadas e desorganizadas. A refatoração seria como organizar esse guarda-roupa, separando as roupas por tipo, dobrando-as adequadamente e criando categorias para facilitar a busca. Ao refatorar o guarda-roupa, você melhora sua funcionalidade e torna mais fácil encontrar o que precisa.

A minha atividade principal de escrita de aula também passar por refatorações. À medida que eu escrevo, eu vou percebendo que algumas frases podem ser reformuladas para melhorar a clareza ou a coesão do texto de forma que vocês entendam melhor o assunto (essa aula de refatoração mesmo já foi refatorada algumas vezes). Isso é semelhante à refatoração de software, onde você faz alterações no código para torná-lo mais legível, eficiente e fácil de entender.



Identificação de Oportunidades

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXA

Imagine que você acabou de se mudar para uma nova casa. No começo, você está feliz com a disposição dos móveis e a forma como a casa foi projetada. **No entanto, à medida que você começa a viver nela, você começa a perceber que alguns móveis estão no lugar errado ou não funcionam como deveriam.** Além disso, há algumas áreas que parecem estar subutilizadas ou mal aproveitadas.

Da mesma forma, quando os desenvolvedores de software criam um sistema, eles o projetam com base em seus conhecimentos e suposições naquele momento. **No entanto, à medida que o sistema é usado, os desenvolvedores podem perceber que algumas partes do código estão causando problemas, tornando-se difíceis de manter ou simplesmente não são mais necessárias.**

Como resultado, eles identificam oportunidades de refatoração, ou seja, aprimoramentos no design e no código do sistema para melhorar sua qualidade, manutenibilidade e eficiência. Assim como no exemplo da casa, os desenvolvedores podem utilizar a sua experiência e conhecimentos para identificar áreas problemáticas e oportunidades de melhoria no código-fonte do software.

Eles podem aplicar técnicas de refatoração para reorganizar o código, remover código duplicado, simplificar a lógica e melhorar a estrutura geral do sistema. Isso ajuda a garantir que o software continue atendendo às necessidades dos usuários e da empresa ao longo do tempo. **A identificação de oportunidades de refatoração no código existente é uma atividade importante para garantir a manutenibilidade e a qualidade do software.**

Ao identificar esses sinais de possível refatoração, a equipe de desenvolvimento pode melhorar significativamente a qualidade e a manutenibilidade do código do programa. Vejamos:

OPORTUNIDADES	DESCRIÇÃO
IDENTIFICAÇÃO DE CÓDIGO DUPLICADO	Se houver partes do código que se repetem em vários lugares do programa, pode ser uma oportunidade para refatorar e criar uma função ou classe separada para lidar com essa funcionalidade repetida.
MÉTODOS OU FUNÇÕES MUITO LONGOS	Métodos ou funções muito longos podem ser difíceis de entender e modificar. Se um método ou função for muito grande, pode ser uma oportunidade para dividi-lo em partes menores para melhorar a legibilidade e a manutenibilidade.
COMPLEXIDADE EXCESSIVA	Se um trecho de código é muito complexo e difícil de entender, pode ser uma oportunidade para simplificá-lo e torná-lo mais fácil de entender.
DIFICULDADE P/ ADICIONAR FUNCIONALIDADES	Se for difícil adicionar novas funcionalidades ao código existente, isso pode ser um sinal de que a estrutura do código precisa ser melhorada e simplificada.



CÓDIGO ANTIGO OU LEGADO	Código antigo ou legado pode estar desatualizado e precisar de refatoração para se tornar mais eficiente e manutenível.
PROBLEMAS DE PERFORMANCE	Se o código estiver executando lentamente ou apresentando problemas de performance, pode ser uma oportunidade para refatorar e melhorar o desempenho.



Técnicas de Refatoração

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXA

Existem diversas técnicas de refatoração que podem ser aplicadas para melhorar o design e a qualidade do código. Algumas das principais técnicas incluem:

TÉCNICAS	DESCRIÇÃO
EXTRAÇÃO DE MÉTODO	Essa técnica envolve a extração de um trecho de código em um método separado. Isso é útil quando você tem um pedaço de código que é usado várias vezes em diferentes partes do seu programa. Ao extrair o código em um método separado, você pode reutilizá-lo em várias partes do seu programa, tornando o código mais limpo e fácil de manter.
MÉTODO INLINE	Essa técnica envolve a substituição de uma chamada de método por seu conteúdo real. Isso pode ser útil em situações em que um método é chamado apenas uma vez e é bastante simples, tornando desnecessária a criação de um método separado para ele. Isso também pode tornar o código mais fácil de entender e depurar.
EXTRAÇÃO DE VARIÁVEL	Essa técnica envolve a extração de uma expressão complexa em uma variável separada. Isso pode tornar o código mais legível e mais fácil de entender, especialmente se a expressão for usada várias vezes no programa. A extração de uma variável também pode tornar mais fácil alterar a expressão, pois você só precisa fazer a mudança em um lugar.
RENOMEAÇÃO	Essa técnica envolve a alteração do nome de uma variável, método ou classe para um nome mais descritivo e significativo. Isso pode tornar o código mais fácil de entender, especialmente se o nome original não for muito claro ou se for ambíguo.
EXTRAÇÃO DE CLASSE	Essa técnica envolve a extração de um conjunto de campos e métodos em uma nova classe separada. Isso pode tornar o código mais organizado e fácil de manter, especialmente se a classe original estiver ficando muito grande. A extração de classe também pode tornar o código mais modular e reutilizável.
DIVISÃO DE VARIÁVEL TEMPORÁRIA	Essa técnica envolve a divisão de uma variável temporária em duas ou mais variáveis separadas, cada uma responsável por uma parte específica da variável original. Isso pode tornar o código mais fácil de entender e mais modular, especialmente se a variável original estiver fazendo muitas coisas diferentes.
REMOÇÃO DE ATRIBUIÇÕES A PARÂMETROS	Essa técnica envolve a remoção de atribuições a parâmetros de um método. Isso pode tornar o código mais fácil de entender e menos propenso a erros, já que as alterações no parâmetro não afetarão a variável original passada ao método. A remoção de atribuições a parâmetros também pode tornar o código mais fácil de testar, pois não há efeitos colaterais inesperados no parâmetro passado.
SUBSTITUIÇÃO DE CÓDIGO DUPLICADO	Essa técnica consiste em identificar trechos de código que se repetem e substituí-los por uma função ou classe separada que possa ser reutilizada. Isso reduz a quantidade de código e torna o programa mais fácil de manter.



ENCAPSULAMENTO DE DADOS	Essa técnica consiste em tornar as variáveis privadas e criar métodos de acesso (<i>getters</i> e <i>setters</i>) para manipulá-las. Isso ajuda a garantir a integridade dos dados e torna o código mais fácil de entender e modificar.
DECOMPOSIÇÃO DE CLASSES	Essa técnica consiste em identificar classes que estão realizando muitas funcionalidades diferentes e dividi-las em classes menores e mais específicas. Isso ajuda a tornar o código mais modular e reutilizável.
GENERALIZAÇÃO DE CÓDIGO	Essa técnica consiste em identificar trechos de código que realizam a mesma funcionalidade em diferentes partes do programa e criar uma classe ou função genérica que possa ser reutilizada. Isso reduz a quantidade de código e torna o programa mais fácil de manter.



Teste de Refatoração

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXA

Imagine que você tenha um carro antigo que precisa de alguns consertos e algumas melhorias para continuar funcionando bem. Para fazer isso, você leva seu carro a um mecânico especializado em carros antigos. O mecânico verifica as diferentes partes do carro e identifica as áreas que precisam ser atualizadas ou substituídas. **Antes de realizar essas atualizações, o mecânico faz alguns testes no carro para ter certeza de que o motor está funcionando corretamente.**

Ele testa se as luzes estão funcionando adequadamente e se o carro pode ser conduzido com segurança. Esses testes são necessários para garantir que o carro não apresente nenhum problema que possa colocar o motorista ou outras pessoas em risco. **Da mesma forma, os testes de refatoração são feitos em software para garantir que as atualizações e melhorias não tenham efeitos colaterais indesejados.**

Os testes verificam se o software ainda atende aos requisitos originais e se todas as funcionalidades ainda estão funcionando conforme o esperado. **Eles ajudam a garantir que o software seja seguro e confiável após as atualizações.** Assim como o mecânico verifica o carro antes e depois de fazer as atualizações, os desenvolvedores de software fazem testes antes e depois de realizar as refatorações.

Isso ajuda a garantir que o software continue a ser confiável e eficaz, mesmo após as atualizações e melhorias. Logo, testar a refatoração é uma etapa crucial, pois **garante que as alterações realizadas no código não introduzam novos erros e que o programa continue funcionando corretamente. Independentemente da abordagem escolhida,** é importante garantir que o teste de refatoração seja realizado de forma completa e rigorosa para garantir a integridade do código.

TESTE DE REFATORAÇÃO	DESCRIÇÃO
TESTE MANUAL	essa abordagem envolve a execução manual do programa após a refatoração para verificar se todas as funcionalidades ainda estão funcionando corretamente. Essa abordagem é útil para testar pequenas alterações, mas pode ser demorada e propensa a erros.
TESTE DE REGRESSÃO	essa abordagem envolve a criação de uma suíte de testes automatizados antes da refatoração e a execução desses testes após a refatoração para verificar se todas as funcionalidades ainda estão funcionando corretamente. Essa abordagem é mais eficiente e menos propensa a erros do que o teste manual.
TESTE DE UNIDADE	essa abordagem envolve a criação de testes de unidade para as partes do código que foram alteradas durante a refatoração. Esses testes são executados automaticamente para garantir que as alterações não introduziram novos erros. Essa abordagem é mais precisa e eficiente do que o teste manual ou de regressão.

Além disso, é importante documentar todas as alterações realizadas durante a refatoração e manter um histórico de versões do código para facilitar a manutenção e evolução do software.



Refatoração Contínua

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXA

Um conceito inovador é a refatoração contínua, que é uma prática que envolve incorporar a refatoração no processo de desenvolvimento contínuo de software, de forma a manter o código limpo, organizado e fácil de manter. **A ideia é que, ao invés de realizar grandes refatorações em momentos pontuais do projeto, a equipe realize pequenas refatorações constantemente, à medida que trabalha no código.**

Para incorporar a refatoração contínua no processo de desenvolvimento, é importante que a equipe de desenvolvimento tenha um bom entendimento dos princípios de refatoração, bem como das técnicas e ferramentas disponíveis. **Além disso, é importante que a equipe esteja comprometida em manter o código limpo e fácil de manter, e que estejam dispostos a dedicar tempo para realizar pequenas refatorações ao longo do desenvolvimento.**

Algumas práticas comuns para incorporar a refatoração contínua no processo de desenvolvimento incluem:

- Realizar pequenas refatorações frequentemente, sempre que for identificado um código duplicado, um método muito grande ou uma classe mal organizada, por exemplo.
- Utilizar ferramentas de refatoração para facilitar o processo de refatoração contínua, automatizando tarefas repetitivas e tornando o processo mais eficiente.
- Integrar a refatoração no processo de revisão de código, de forma que o código refatorado seja revisado e testado antes de ser incorporado ao código-base.
- Utilizar testes automatizados para validar as refatorações, de forma a garantir que as alterações não tenham introduzido novos erros ou comportamentos inesperados no código.

Com a refatoração contínua, a equipe de desenvolvimento pode manter o código sempre limpo e organizado, reduzindo a quantidade de tempo e esforço necessários para realizar grandes refatorações em momentos pontuais do projeto. **Além disso, um código bem organizado e fácil de manter pode ajudar a reduzir os custos de manutenção do software, melhorar a qualidade do produto final e aumentar a satisfação do usuário.**

Existem algumas práticas recomendadas que podem ajudar a maximizar os benefícios da refatoração e minimizar os riscos envolvidos no processo. Algumas dessas práticas incluem:

PRÁTICAS RECOMENDADAS	DESCRIÇÃO
PLANEJE A REFATORAÇÃO	Antes de começar a refatorar, planeje cuidadosamente o que você quer fazer e como irá fazer. Isso pode incluir a identificação das áreas que precisam de refatoração, a escolha



	das técnicas de refatoração apropriadas e a elaboração de um plano para minimizar os riscos.
REFATORE EM PEQUENOS PASSOS	Refatorar em pequenos passos ajuda a minimizar os riscos envolvidos no processo, permitindo que você teste as alterações e valide-as antes de avançar para a próxima etapa. Além disso, isso também ajuda a manter o código sempre funcional, evitando que o processo de refatoração cause interrupções no desenvolvimento.
USE TÉCNICAS DE VERSIONAMENTO	Antes de iniciar a refatoração, crie uma nova branch do seu código e trabalhe nela. Dessa forma, você pode testar e validar as alterações sem afetar a versão principal do código, garantindo que você possa reverter facilmente para uma versão anterior, caso algo dê errado.
TESTE RIGOROSAMENTE	Testar rigorosamente é fundamental para garantir que a refatoração não introduza novos erros ou comportamentos inesperados no código. Certifique-se de criar testes automatizados para validar as alterações e execute testes manuais sempre que possível.
ENVOLVER TODA A EQUIPE	Refatorar é um trabalho que deve ser feito em equipe. Envolver todos os membros da equipe pode ajudar a identificar áreas que precisam de refatoração, garantir que as alterações sejam compreendidas por todos e ajudar a minimizar os riscos envolvidos no processo.
APRENDER E PRATICAR CONSTANTEMENTE	Refatoração é uma habilidade que requer prática constante. Aprenda novas técnicas de refatoração, pratique sempre que possível e busque feedback da equipe para melhorar continuamente.

■



Estudos de Caso

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXA

Existem estudos de caso de refatoração que mostram como a aplicação de técnicas de refatoração pode melhorar significativamente a qualidade do código e a eficiência do desenvolvimento:

ESTUDOS DE CASO	DESCRIÇÃO
REFATORAÇÃO DO CÓDIGO-FONTE DO ECLIPSE	O Eclipse é uma plataforma de desenvolvimento popular que é construída em Java. Em 2005, o time de desenvolvimento do Eclipse realizou uma grande refatoração do código-fonte para melhorar sua qualidade. Eles usaram diversas técnicas de refatoração para simplificar e limpar o código, e conseguiram reduzir o tamanho do código em mais de 20%.
REFATORAÇÃO DO CÓDIGO DO KENT BECK	Kent Beck, um dos criadores do Extreme Programming (XP), escreveu um livro chamado "Test Driven Development: By Example". Neste livro, ele descreveu como refatorou um sistema bancário legado para melhorar sua qualidade e desempenho. Ele usou diversas técnicas de refatoração para simplificar o código, remover duplicação e melhorar a estrutura do sistema.
REFATORAÇÃO DO CÓDIGO DO LINKEDIN	O LinkedIn, uma rede social para profissionais, realizou uma grande refatoração do seu código em 2014. Eles usaram diversas técnicas de refatoração para melhorar a qualidade do código e torná-lo mais fácil de manter. Como resultado, eles conseguiram reduzir o número de erros e melhorar significativamente a performance do site.
REFATORAÇÃO DO CÓDIGO DO GOOGLE	O Google é conhecido por sua abordagem rigorosa para a qualidade do código. Eles realizam regularmente grandes refatorações em seus sistemas para melhorar sua qualidade e desempenho. Por exemplo, em 2006, eles realizaram uma grande refatoração no Google Maps, que melhorou significativamente sua performance e tornou-o mais fácil de manter.



Reengenharia x Refatoração

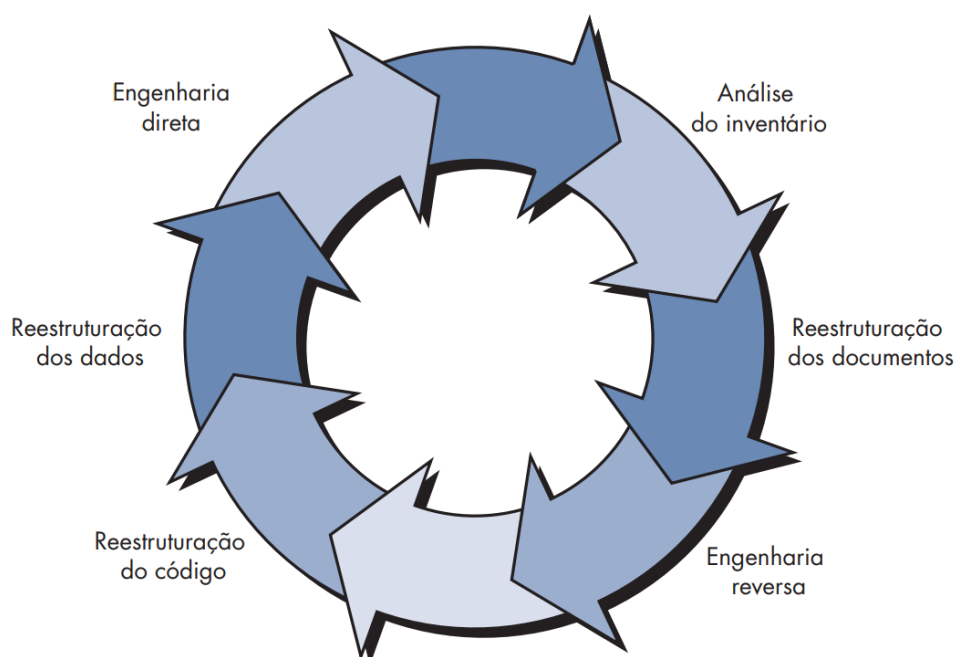
INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXA

Por fim, é importante diferenciar a refatoração de reengenharia. Pressman explica assim: imaginem que um aplicativo atendeu às necessidades de negócio de uma empresa por dez ou quinze anos. **Durante esse tempo, ele foi corrigido, adaptado e aperfeiçoado em diversas oportunidades.** Profissionais realizaram este trabalho com as melhores intenções, mas as boas práticas de engenharia de software foram sempre deixadas de lado (devido à pressão por outros aspectos).

Agora o aplicativo está instável. **Ainda funciona, mas sempre que se tenta fazer uma alteração, ocorrem efeitos colaterais sérios e inesperados. No entanto, o aplicativo deve continuar evoluindo.** O que fazer? Software que não pode ser mantido não é novidade. Na verdade, a ênfase cada vez maior sobre a engenharia de software foi motivada pelos problemas de manutenção criados por mais de quatro décadas.

Reengenharia toma tempo, tem um custo significativo em dinheiro e absorve recursos que poderiam de outra forma ser usados em necessidades mais imediatas. Por todas essas razões, a reengenharia não é realizada em alguns meses ou mesmo anos. A reengenharia dos sistemas de informação é uma atividade que absorverá recursos da tecnologia da informação por muito tempo, logo todas as organizações precisam de uma estratégia pragmática para reengenharia de software

Segue abaixo um modelo de processo de reengenharia de software. Em alguns casos, essas atividades ocorrem em sequência linear, mas nem sempre é o caso. Por exemplo: pode acontecer de a engenharia reversa ter de ocorrer antes do início da reestruturação dos documentos. Deve-se realizar uma análise de inventário, isto é, toda organização de software deve ter um inventário de todos os aplicativos com informações detalhadas (tamanho, idade, criticidade no negócio, etc).



Assim que surgem candidatos à reengenharia. **Deve ocorrer uma reestruturação dos documentos – isso não significa que se deve documentar absolutamente tudo.** No entanto, há um mínimo necessário e, de preferência, deve estar atualizado. A engenharia reversa daria um livro inteiro, mas trata do processo de analisar um programa na tentativa de criar uma representação do programa em um nível mais alto de abstração do que o código-fonte.

É como se eu pegasse um aplicativo pronto e chegasse em sua documentação de análise, projeto, requisitos, entre outros. Em seguida, temos a reestruturação do código, que reestrutura ou reescreve o código em uma tecnologia mais moderna ou de forma mais eficiente, preservando a funcionalidade e a arquitetura global. Depois, temos a reestruturação dos dados, em que se identificam objetos de dados, e as estruturas de dados existentes são revisadas quanto à qualidade.

Por fim, a engenharia direta recupera as informações do projeto de software existente e usa as informações para alterar ou reconstituir o sistema existente em um esforço para melhorar sua qualidade geral. Em muitos casos, o software que passou pela reengenharia reimplementa a função do sistema existente e também acrescenta novas funções e/ou melhora o desempenho geral da aplicação ou componente.

Reengenharia (também chamada Manutenção Preventiva) é, portanto, o exame, análise e reestruturação de um sistema de software existente para reconstituí-lo em uma nova forma. O objetivo da reengenharia é: compreender os atuais artefatos de software, isto é, especificação, projeto, implementação e documentação; e melhorar a funcionalidade e qualidade de atributos do sistema.

Alguns exemplos de atributos de qualidade são: capacidade de evolução, desempenho e capacidade de reutilização. Fundamentalmente, um novo sistema é gerado a partir de um sistema operacional, de tal modo que o sistema de destino possua melhores fatores de qualidade, como confiabilidade, exatidão, integridade, eficiência, facilidade de manutenção, facilidade de utilização, flexibilidade, capacidade de teste, a interoperabilidade, reusabilidade e portabilidade.

Em outras palavras, reengenharia é feita para converter um sistema de "ruim" em um sistema de "bom". Claro que existem riscos envolvidos nesta transformação (Ex: o sistema novo não pode ter qualidade inferior ao anterior). Sistemas de software são redesenhados, mantendo um ou mais dos quatro objetivos gerais seguintes: melhorar manutenibilidade; migração para uma nova tecnologia; melhorar a qualidade do software; e preparar para melhorias funcionais.

Uma boa compreensão dos processos de desenvolvimento de software é útil em fazer um plano de reengenharia. Vários conceitos aplicados durante o desenvolvimento de software são fundamentais para a reengenharia. Por exemplo: abstração e requinte são os principais conceitos utilizados no desenvolvimento de software, e ambos os conceitos são igualmente úteis na reengenharia.



O princípio da abstração afirma que o nível de abstração da representação de um sistema pode ser aumentado gradualmente substituindo sucessivamente os detalhes com informações abstratas, isto é, retirando detalhes menos importantes. **Por meio da abstração, pode-se produzir uma visão que incide sobre as características selecionadas do sistema ao esconder informações sobre outras características.**

Já o princípio do refinamento afirma que o nível de abstração da representação do sistema é gradualmente reduzido por sucessivas substituições de alguns aspectos do sistema com mais detalhes. Enfim, galera... a definição que eu mais gosto é do Sommerville e diz assim: **reengenharia é a reorganização e modificação de sistemas de software existentes, parcial ou totalmente, para torná-los mais manuteníveis.**



QUESTÕES COMENTADAS – DIVERSAS BANCAS

1. (FUNDATEC / BRDE - 2023) Avalie as assertivas abaixo:

- I. Melhoria do design interno (arquitetura) do software.
- II. Código mais legível.
- III. Localização de bugs.
- IV. Mudança do comportamento externo do software.

Quantas podem vir a ser benefícios do processo de refatoração de código?

- a) 0
- b) 1
- c) 2
- d) 3
- e) 4

Comentários:

Podem ser benefícios do processo de refatoração de código:

- I. Melhoria do design interno (arquitetura) do software.
- II. Código mais legível.
- III. Localização de bugs.

A assertiva IV não é um benefício da refatoração, dado que ela busca alterar um software de uma maneira que não mude o seu comportamento externo e ainda melhore a sua estrutura interna.

Gabarito: Letra D

2. (QUADRIX / PRODAM-AM - 2022) Assinale a alternativa que apresenta a prática de XP (Extreme Programming) que é definida como uma técnica disciplinada para reestruturar um corpo de código existente, alterando a sua estrutura interna sem alterar seu comportamento externo. Essa prática mantém a semântica do código, ou seja, após as mudanças, o código ainda funciona da mesma forma.

- a) refatoração
- b) metáfora
- c) *test-driven development*
- d) *coding standards*
- e) *on-site customer*.



Comentários:

A prática descrita na questão é a refatoração. A refatoração é uma prática da metodologia XP (Extreme Programming) que consiste em melhorar a estrutura interna do código sem alterar o seu comportamento externo, mantendo a sua semântica. A refatoração é uma técnica disciplinada que ajuda a manter o código limpo, legível, fácil de manter e evoluir.

Gabarito: Letra A

3. (FUNDEP / UFJF - 2022) Considere o trecho de código a seguir, que acabou de ser refatorado.

```
delta = b*b-4*a*c; // nova variável  
x1 = (-b + sqrt(delta)) / (2*a);  
x2 = (b + sqrt(delta)) / (2*a);
```

Assinale a refatoração aplicada para essa situação.

- a) Inline de método.
- b) Extração de método.
- c) Extração de variável.
- d) Renomeação.
- e) Extração de classe.

Comentários:

A refatoração aplicada para esse trecho de código foi a extração de variável. Foi criada uma nova variável chamada **delta** para armazenar o resultado do cálculo **b*b-4*a*c**. Essa refatoração tem como objetivo tornar o código mais legível e fácil de entender, além de evitar a repetição do cálculo em ambos os cálculos de raízes.

Gabarito: Letra C

4. (CESPE / BANRISUL - 2022) A filosofia da modelagem ágil não admite decisões que levem um projeto a sua rejeição e a sua refatoração, pois os profissionais de tecnologia não possuem todas as respostas e outros stakeholders envolvidos no negócio devem ser respeitados e integrados ao processo.

Comentários:

Opa! A filosofia da modelagem ágil, ao contrário do que foi afirmado, considera que é normal e esperado que as decisões tomadas possam levar a ajustes, refatorações ou até mesmo rejeição de um projeto, pois o objetivo é desenvolver soluções iterativamente e de forma incremental, com a participação dos stakeholders e validações constantes. A metodologia ágil valoriza a



adaptabilidade e a flexibilidade para lidar com mudanças, por isso a refatoração é vista como uma prática importante para melhorar a qualidade do software.

Gabarito: Errado

5. (CESPE / MC - 2022) Refatorar um *software* consiste em modificar o seu comportamento interno e externo, mantendo-se inalterada sua estrutura interna.

Comentários:

Opa! Refatorar um software consiste em melhorar sua estrutura interna sem alterar o comportamento externo, mantendo a mesma semântica e funcionalidade do software. Ou seja, a refatoração não deve modificar o comportamento externo do software, pois isso poderia afetar a sua integridade e desestabilizar a aplicação.

Gabarito: Errado

6. (CONSULPAM / Prefeitura de Irauçuba - CE - 2022) Dentro das metodologias ágeis, o processo de desenvolvimento de software especificado pela Programação Extrema (eXtreme Programming, XP) possui algumas características específicas. Uma das características do XP versa sobre as necessidades de melhoria no projeto, que devem ser realizadas através de um tipo de processo específico para este fim. Assinale a alternativa com o nome deste tipo de processo.

- a) Testes.
- b) Refatoração.
- c) Histórias do Usuário.
- d) Programação em Pares.

Comentários:

A característica descrita na questão refere-se à prática da refatoração na metodologia XP (Extreme Programming). A refatoração é um processo específico para a melhoria contínua do projeto de software, que consiste em reestruturar o código sem alterar seu comportamento externo, mantendo a semântica e funcionalidade do software.

Gabarito: Letra B

7. (IDECAN / IF-CE - 2021) No que diz respeito à manutenção e reengenharia de software, um termo define o processo de alterar o código-fonte, de modo que não altere o comportamento externo e ainda melhore a sua estrutura interna. É uma técnica disciplinada de limpar e organizar o código, e por consequência, minimizar a chance de introduzir novos bugs. Esse termo é conhecido como



- a) elicitação.
- b) refatoração.
- c) recodificação.
- d) replicação.

Comentários:

O termo que define o processo de alterar o código-fonte, de modo que não altere o comportamento externo e ainda melhore a sua estrutura interna é a refatoração. A refatoração é uma técnica disciplinada de limpar e organizar o código, a fim de torná-lo mais legível, fácil de entender e de manter, além de minimizar a chance de introduzir novos bugs.

Gabarito: Letra B

8. (IBADE / Prefeitura de Vilhena - 2019) Em Orientação a Objetos define-se o processo de Refatoração como:

- a) processo de criação de entidades com herança e polimorfismo.
- b) classe abstrata que permite a criação de métodos fatorados.
- c) classe que permite herdar da classe pai todos os seus objetos.
- d) processo para melhorar a legibilidade ou a eficiência do código, preservando seu comportamento.
- e) objeto que permite acessar classes fatoradas.

Comentários:

Em Orientação a Objetos, o processo de Refatoração é definido como o processo para melhorar a legibilidade ou a eficiência do código, preservando seu comportamento. A Refatoração é uma técnica disciplinada de limpar e organizar o código, reestruturando sua estrutura interna, sem alterar seu comportamento externo, mantendo a semântica e funcionalidade do software.

Gabarito: Letra D

9. (CESPE / MPC-PA - 2019) No contexto da manutenção preventiva de sistemas no paradigma orientado a objetos, a refatoração é uma técnica empregada com o objetivo de:

- a) adicionar uma nova funcionalidade no sistema.
- b) incluir uma generalidade que possa ser necessária no futuro.
- c) realizar a reengenharia de um sistema.
- d) reduzir o risco da introdução de novos erros no programa.
- e) substituir métodos similares em subclasses por um único método em uma superclasse.

Comentários:



- (a) Errado. A refatoração não tem como objetivo adicionar novas funcionalidades ao sistema. Ela se concentra em melhorar a qualidade do código existente, sem adicionar novas funcionalidades;
- (b) Errado. Desconheço o sentido de generalidade apresentada no texto desse item. De toda forma, a refatoração busca melhorar a qualidade do código;
- (c) Errado. Refatoração é diferente de reengenharia – a primeira não busca mudar o comportamento externo do software; já a segunda, sim;
- (d) Correto. Ao melhorar a qualidade do código existente, tornando-o mais legível, eficiente e fácil de entender, a refatoração ajuda a prevenir a introdução de novos erros no programa.
- (e) Correto. A substituição de métodos similares em subclasses por um único método em uma superclasse é uma técnica que pode ser aplicada para fazer a refatoração.

A banca considerou o item (d) como errado, mas eu discordo. Após a refatoração, é interessante fazer testes de regressão para verificar se novos erros não foram inseridos. Logo, é claro que a refatoração ajuda a reduzir o risco da introdução de novos erros por conta da melhoria da qualidade do software. Enfim, divirjo respeitosamente da banca e acredito que a questão deveria ser anulada.

Gabarito: Letra E

10. (IF-PA / IF-PA - 2019) Ao analisarmos uma classe Java, nos deparamos com um método que implementa diversas funcionalidades, tornando-se um método com muitas linhas de código, de difícil compreensão e manutenção. Para melhorar essa situação, decidimos dividi-lo em métodos menores, mais fáceis de entender e de efetuar manutenções. A esse processo de organizar e melhorar a estrutura interna de uma aplicação, denominamos de:

- a) indentação.
- b) depuração.
- c) inspeção.
- d) integração.
- e) refatoração.

Comentários:

A esse processo de organizar e melhorar a estrutura interna de uma aplicação, dividindo um método em métodos menores, mais fáceis de entender e de efetuar manutenções, denominamos de refatoração. A indentação se refere à organização do código para melhorar sua legibilidade e compreensão. Depuração é o processo de encontrar e corrigir erros em um programa. A inspeção é uma atividade de revisão do código realizada por um ou mais desenvolvedores. A integração se



refere ao processo de combinar diferentes partes de um sistema de software para formar um todo coeso.

Gabarito: Letra E

11. (CESPE / SLU – 2019) Refactoring (refatoração) é o processo utilizado para reescrever aplicações desatualizadas, com a finalidade de incrementar e melhorar suas funcionalidades; o uso dessa técnica normalmente aprimora aplicações para disponibilizá-las na Internet.

Comentários:

A refatoração é uma técnica de reorganização que simplifica um projeto, sem modificar suas funções ou seu comportamento. Logo, a questão erra ao afirmar que a finalidade é incrementar e melhorar as funcionalidades – isso não é possível na refatoração, de modo que o comportamento deve ser preservado.

Gabarito: Errado

12. (AOCP / PRODEB – 2018) “Processo de alteração de um sistema de software de tal forma que não se altere o comportamento externo do código, mas se aprimore a estrutura interna”. O enunciado se refere a:

- a) Reúso.
- b) Teste Unitário.
- c) Teste de Integração.
- d) Refatoração.
- e) Prototipação.

Comentários:

(a) Errado, o reúso é uma estratégia para reutilização de um software existente; (b) Errado, o teste unitário é um teste que foca na lógica interna de processamento; (c) Errado, o teste de integração verifica se os componentes de um sistema trabalham corretamente juntos; (d) Correto, trata-se da refatoração; (e) Errado, a prototipação se baseia na ideia de construção de um protótipo (esboços, desenhos ou imagens) que auxiliem a construção do produto.

Gabarito: Letra D

13. (CS-UFG / Câmara de Goiânia – 2018) Sejam as classes A e B tais que o relacionamento entre elas é dado pelo fato de A usar (referenciar) a classe B. Dessa forma, qual das refatorações a seguir implementa o princípio da inversão de dependência?

- a) Cria interface para serviços oferecidos por B; a classe A passa a usar a interface criada; a classe B passa a implementar a interface criada; a classe A não usa mais a classe B.



- b) Cria interface para serviços oferecidos por A; a classe A passa a implementar a interface criada; a classe B passa a usar a interface criada; a classe A não usa mais a classe B.
- c) Cria um relacionamento de herança entre as classes A e B (A torna-se uma especialização de B); métodos da classe B empregados pela classe A são migrados para a classe A; a classe A não usa mais a classe B.
- d) Cria uma referência para a classe B na classe A; cria um método para receber uma instância de B (injeção de dependência) e guarda-a na referência criada; a classe A não usa mais a classe B.

Comentários:

Basicamente o princípio da inversão de dependência consiste em: Uma interface deve ser projetada pela classe que a usará, e não pela classe que a implementará. Além disso, ele afirma que: (1) Módulos de alto nível não devem depender de módulos de baixo nível. Ambos devem depender de abstrações; (2) Abstrações não devem depender de detalhes. Os detalhes devem depender das abstrações. Dito isso, vamos analisar as alternativas.

- (a) Correto, pois a classe A não irá mais depender da classe B, ela irá usar a interface criada; (b) Errado, pois B não pode depender da classe A; (c) Errado, pois deve-se utilizar uma interface; (d) Errado, pois a classe B não pode depender da classe A.

Gabarito: Letra A

14. (FAURGS / TJ-RS – 2018) Em relação à refatoração, assinale com V (verdadeiro) ou F (falso) as afirmações abaixo.

- () O melhor momento para se refatorar um código é durante os testes de aceitação, pois o cliente tem interesse em um código de qualidade.
- () Um dos passos da refatoração é a aplicação dos testes que verificarão sua implementação.
- () Rotinas muito longas e código duplicado são exemplos de bad smells.
- () Refatorações são modificações no código que são simples a ponto de não gerarem nenhum efeito prático.
- () Um código que já foi refatorado uma vez não precisará ser refatorado no futuro, pois já atende aos critérios de qualidade exigidos.
- () A refatoração de um código implica apenas a melhoria de sua qualidade interna e não deve afetar sua funcionalidade original.



A sequência correta de preenchimento dos parênteses, de cima para baixo, é

- a) F – V – F – V – F – V.
- b) V – F – V – F – V – F.
- c) F – V – V – F – F – V.
- d) F – V – F – V – V – F.
- e) V – F – V – F – V – V.

Comentários:

(F) Errado, não é feita durante os testes de aceitação, mas sim durante os testes unitários; (V) Correto, a refatoração por realizar mudanças na estrutura interna do código necessita de bons testes de implementação, principalmente os testes de unidade; (V) Correto, bas smell é uma situação no qual a estrutura do programa pode ser melhorada com refatoração. Ademais, rotinas longas e códigos duplicados devem ser melhorados com a refatoração; (F) Errado, nem sempre as refatorações são simples; (F) Errado, a refatoração deve ser feita sempre que necessário; (V) Correto, a refatoração não deve alterar o comportamento do software.

Gabarito: Letra C

15. (CEPS-UFPA / UFPA – 2018) Acerca do tema refatoração de software, considere as afirmativas.

I A refatoração busca evoluir o projeto e código-fonte de um sistema de software para se alcançar alta coesão, isto é, suas classes devem possuir conjuntos extensos de responsabilidades.

II A refatoração busca evoluir o projeto e código-fonte de um sistema de software para alcançar baixo acoplamento, isto é, a colaboração entre as classes deve ser mantida em um nível mínimo aceitável.

III A refatoração é o processo de mudar um sistema de software de tal forma que não altere o comportamento externo do código-fonte, embora melhore sua estrutura interna.

Está(ão) correta(s)

- a) I, II e III.
- b) I e II, somente.
- c) I e III, somente.
- d) III, somente.
- e) II e III, somente.

Comentários:



(I) Errado, de fato, a refatoração busca que se tenha mais coesão no software, mas ela não busca a necessidade de se possuir conjuntos extensos de responsabilidade; (II) Correto, a refatoração busca baixo acoplamento e alta coesão; (III) Correto, é a definição perfeita de refatoração.

Gabarito: Letra E

16. (CESPE / STJ – 2018) A refatoração de um código escrito em Delphi pode levar um método a ser separado e transformado em alguns outros métodos.

Comentários:

Perfeito! A refatoração consiste na melhoria da estrutura interna do código-fonte de um programa, enquanto preserva seu comportamento externo. Essa melhoria na estrutura interna pode gerar a separação e a transformação de métodos.

Gabarito: Correto

17. (COPERVE-UFSC / UFSC – 2018) Considere os seguintes exemplos de procedimentos de manutenção, no contexto da necessidade de alteração de um programa hipotético de controle acadêmico de cursos de graduação da UFSC:

- I. fazer com que o resultado da matrícula passe a ter a opção de gerar o resultado em formato PDF, além da atual possibilidade de informar na tela;
- II. incluir funcionalidade para permitir que o trancamento de matrícula possa ser feito on-line;
- III. reorganização da hierarquia de herança das classes do programa;
- IV. criar classes no programa;
- V. remover classes do programa;

Assinale a alternativa que relaciona apenas procedimentos de manutenção que podem ser classificados como ações de refatoração (refactoring).

- a) III, IV e V.
- b) I e II.
- c) I, III e IV.
- d) II, III e IV.
- e) I, II e V.

Comentários:



Vamos lembrar o conceito de refatoração: a refatoração consiste na melhoria da estrutura interna do código-fonte de um programa, enquanto preserva seu comportamento externo.

(I) Errado, a refatoração não permite a incorporação de novas funcionalidades; (II) Errado, na refatoração não se pode incluir novas funcionalidades; (III) Correto, essa reorganização preserva o comportamento externo do software; (IV) Correto, trata-se de uma reorganização interna, sem afetar o comportamento externo; (V) Correto, também se trata de uma reorganização interna.

Gabarito: Letra A

18.(CESPE / CGM-JP – 2018) A refatoração recomendada pela metodologia XP consiste na reorganização interna do código-fonte sem alteração no seu comportamento, o que permite melhorias no projeto, mesmo após o início da implementação.

Comentários:

Perfeito! A refatoração consiste na melhoria da estrutura interna do código-fonte de um programa, enquanto preserva seu comportamento externo.

Gabarito: Correto

19.(CESPE / DPE-RO – 2021) No contexto das metodologias ágeis, o conceito de refatoração

- compreende:

- a) o desenvolvimento de testes incrementais a partir de novos cenários.
- b) a renomeação de atributos e métodos para implementar melhorias no software.
- c) a decomposição de histórias de usuário em uma série de tarefas de desenvolvimento.
- d) a substituição do resultado de uma sprint inteira para atender a requisitos diferentes dos originais.
- e) a junção de alterações de código às funcionalidades do software já entregue.

Comentários:

A refatoração é o processo de alteração de um sistema de software de tal forma que não se altere o comportamento externo do código, mas se aprimore a estrutura interna. A alternativa (e) pode gerar dúvida, mas na refatoração não há – de nenhuma forma – alterações nas funcionalidades do software. As demais alternativas não fazem sentido...

Gabarito: Letra B

20.(FCC / DPE-SP – 2010) A refatoração é o processo de modificar um sistema de software para melhorar a estrutura interna do código sem alterar seu comportamento externo.



Comentários:

Perfeito! Refatoração consiste na melhoria da estrutura interna do código-fonte de um programa, enquanto preserva seu comportamento externo.

Gabarito: Correto

21. (CESPE / CENSIPAM – 2006) A refatoração modifica a estrutura interna de um software visando facilitar o entendimento e as futuras modificações sem alterar o comportamento apresentado pelo software. Não é uma prática que possa ser aplicada em processos de desenvolvimento ágeis, pois requer a construção de modelos tanto para o projeto de alto nível quanto para o projeto detalhado.

Comentários:

A segunda sentença está incorreta – ele tanto é aplicado que é explicitamente referenciado pelo XP.

Gabarito: Errado

22. (CESPE / CENSIPAM – 2006) A refatoração é aplicável quando são identificados fragmentos de código que podem ser agrupados, expressões complicadas, atributos acessados mais por outras classes que pelas classes das quais são membros, enunciados condicionais complexos, códigos duplicados, longos métodos, longas classes, muitos parâmetros, métodos ou classes pouco usadas.

Comentários:

Perfeito! Entre os benefícios esperados, podemos afirmar que a refatoração melhora atributos objetos de código (tamanho, duplicação, acoplamento, coesão, complexidade ciclomática, entre outros) que estão relacionados com facilidade de manutenção. Além disso, ele ajuda a compreensão do código-fonte e encoraja o desenvolvedor a pensar sobre suas decisões de projeto

Gabarito: Correto

23. (CESPE / INMETRO – 2009) As técnicas de refatoração de código compreendem, entre outras, a remoção de números mágicos e a introdução de padrões de desenho.

Comentários:

Perfeito! A refatoração é a reorganização interna do código, logo bastante ligada aos padrões de projeto. Já os números mágicos são aqueles não tem um significado documentado e esclarecido no



código e que, em geral, não estão atribuídos diretamente a uma variável. Eles foram ficando por conta de modificações no sistema e atualmente ninguém sabe o que eles significam.

Exemplo: Suponha que um programa de cálculo trigonométrico faça uso do número π em diversos lugares. A princípio o programador usou a aproximação 3.14 e a colocou numericamente em todos os lugares que ela era necessária. O número 3.14 a princípio é facilmente reconhecível como π por qualquer pessoa com algum conhecimento de matemática. Porém nos testes o programador descobriu que precisaria de uma aproximação melhor, como 3.1415926. Agora ele tem que procurar todas as ocorrências de 3.14 no programa e substituí-la pela nova aproximação. Este procedimento é trabalhoso e sujeito a erros. Se o programador tivesse usado uma constante com o nome PI, em vez do número mágico 3.14, bastaria mudar a aproximação na definição da constante.

Gabarito: Correto

24. (CESPE / INMETRO – 2010) A técnica de refatoração, utilizada no paradigma de orientação a objetos, é mais bem enquadrada como uma técnica de reengenharia de software, isto é, que altera um software para reconstituí-lo em uma nova forma, função e implementação, que como uma técnica de engenharia reversa de software, isto é, uma técnica que analisa um software e cria novas representações abstratas do mesmo.

Comentários:

Trata-se do exato oposto: lembrem-se que a refatoração muda dentro sem mudar fora, logo não se encaixa como uma técnica de reengenharia, porque essa altera o software para reconstruí-lo de uma nova forma.

Gabarito: Errado

25. (CESPE / BASA – 2012) Denomina-se refatoração a atividade de reestruturação de programas, classes e métodos existentes para adaptá-los a alterações de funcionalidades e requisitos.

Comentários:

A questão está errada (mas a banca não entendeu dessa forma). Se houve alterações de funcionalidade, não é uma refatoração! Isso talvez seria uma reengenharia de software. Enfim, discordo...

Gabarito: Correto

26. (CESPE / BASA – 2012) A refatoração objetiva tornar o código mais claro e limpo.

Comentários:



Perfeito! Ela ajuda a compreensão do código-fonte e encoraja o desenvolvedor a pensar sobre suas decisões de projeto.

Gabarito: Correto

27. (CESPE / BASA – 2012) Ao refatorar um código, altera-se a funcionalidade do sistema.

Comentários:

Na verdade, a funcionalidade permanece a mesma.

Gabarito: Errado

28. (CESPE / UNIPAMPA – 2013) No que concerne às mudanças futuras, a refatoração de um programa orientado a objetos e a manutenção preventiva têm propostas opostas.

Comentários:

Não, têm propostas similares – ambas buscam melhorar a estrutura do código sem alterar seu comportamento externo.

Gabarito: Errado

29. (CESPE / ANAC – 2009) A técnica conhecida como refactoring é constantemente aplicada no desenvolvimento baseado no método ágil extreme programming.

Comentários:

Perfeito! Ela é realmente preconizada pelo XP para reorganizar e simplificar o projeto (ou código) de um componente de software sem modificar sua função ou seu comportamento.

Gabarito: Correto

30. (CESPE / INMETRO – 2009) A refabricação (ou refactoring) significa que primeiro deve ser desenvolvido um conjunto mínimo de funcionalidades que agreguem valor ao negócio e, depois, novas funcionalidades devem ser incrementadas ao produto já entregue.

Comentários:

Não faz o menor sentido. Nada de novas funcionalidades, é apenas otimização do comportamento interno.

Gabarito: Errado



31. (CESPE / SAD-PE – 2010) Em ferramentas CASE, como refactoring, é melhor adotar-se uma abordagem formal que uma abordagem heurística.

Comentários:

Bem... a despeito de a questão tratar *refactoring* como uma ferramenta e, não, como uma técnica, é melhor adotar uma abordagem heurística, devido a imensa variedade de algoritmos, entradas, saídas, etc. Além disso, é uma abordagem puramente empírica, baseada em fatos reais, na procura de possíveis melhorias.

Gabarito: Errado

32. (CESPE / STF – 2013) O refactoring aprimora o design de um software, reduz a complexidade da aplicação, remove redundâncias desnecessárias, reutiliza código, otimiza o desempenho e evita a deterioração durante o ciclo de vida de um código.

Comentários:

Perfeito! Ele melhora o design, reduz a complexidade, remove redundâncias, aumento reuso e otimiza o desempenho do software – isso auxilia a evitar a deterioração durante o ciclo de vida de um código.

Gabarito: Correto

33. (CESPE / TCU – 2015) A cada nova funcionalidade de software adicionada na prática de refactoring (refatoração) em XP, a chance, o desafio e a coragem de alterar o código-fonte de um software são aproveitados como oportunidade para que o design do software adote uma forma mais simples ou em harmonia com o ciclo de vida desse software, ainda que isso implique a alteração de um código com funcionamento correto.

Comentários:

A questão está completamente errada! Vimos insistentemente que a refatoração não adiciona novas funcionalidades. Quando vi que o gabarito preliminar veio como correto, achei um absurdo. Eu tinha certeza de que a banca mudaria o gabarito, mas ela não deu o braço a torcer e apenas anulou a questão. Menos mal...

Gabarito: Anulada

34. (CESPE / TRE-PE – 2017) Refactoring é o processo que:



- a) implementa todas as funcionalidades da camada de model para depois implementar as camadas de controller e de viewer, nos casos em que a arquitetura MVC é utilizada.
- b) efetua mudanças em um código existente e funcional sem alterar seu comportamento externo, com o objetivo de aprimorar a estrutura interna do código.
- c) inclui funcionalidades extras no código, com o intuito de aprimorá-lo (rich source-code).
- d) aprimora a extração e o refinamento iterativo dos requisitos do produto ainda na fase de planejamento do software, sendo considerado um valor na XP (extreme programming).
- e) estabelece os métodos, um após o outro, para depois definir as classes e suas abstrações e implementar as interfaces.

Comentários:

Refatoração é o processo de mudar um sistema de software de tal forma que não altere o comportamento externo do código, embora melhore sua estrutura interna – nenhum dos outros itens faz qualquer sentido.

Gabarito: Letra B

35. (FCC / MPE-SE – 2009) Quanto à caracterização, a reengenharia de software é classificada como manutenção:

- a) preventiva.
- b) criptográfica.
- c) de melhoria.
- d) adaptativa.
- e) corretiva.

Comentários:

A reengenharia de software é também conhecida como manutenção preventiva.

Gabarito: Letra A

36. (CESPE / PEFOCE – 2012) Como regra geral, não se deve tentar reestruturar um sistema com o uso da reengenharia se a abordagem inicial do sistema legado for funcional e a versão melhorada desejada for orientada a objetos.

Comentários:



O problema com a reengenharia de software é que existem limites práticos para o quanto você pode melhorar um sistema por meio da reengenharia. Não é possível, por exemplo, converter um sistema escrito por meio de uma abordagem funcional para um sistema orientado a objetos. As principais mudanças de arquitetura ou a reorganização radical do sistema de gerenciamento de dados não podem ser feitas automaticamente, pois são muito caras. Embora a reengenharia possa melhorar a manutenibilidade, o sistema reconstruído provavelmente não será tão manutenível como um novo sistema, desenvolvido por meio de métodos modernos de engenharia de software.

Gabarito: Correto

37.(CESPE / PEFOCE – 2012) Reestruturação de software é uma atividade do processo de reengenharia de software voltada para a modificação da arquitetura global do programa, cujo objetivo consiste em tornar mais fácil o entendimento, os testes e a manutenção dos softwares.

Comentários:

Na verdade, não se modifica a arquitetura global. A reestruturação de software modifica o código-fonte e/ou dados para torná-lo mais amigável para futuras alterações. Lembrando que a reestruturação de software é composta pela reestruturação de código e a reestruturação de dados.

Gabarito: Errado

38.(CESPE / PC-ES – 2011) A reengenharia procura introduzir melhorias em processos já existentes, reformulando o que já existe ou fazendo pequenas mudanças que deixem as estruturas básicas intactas.

Comentários:

A reengenharia reconstitui o sistema em uma nova forma, logo não se trata de pequenas mudanças que deixem as estruturas básicas intactas.

Gabarito: Errado

39.(CESPE / TRE-BA – 2010) Das várias estratégias de mudança de software, realizar alterações significativas na arquitetura do sistema de software diz respeito a reengenharia de software.

Comentários:

Discordo do gabarito dessa questão! Para mim, ela está correta. Não vislumbro qualquer erro – caso alguém saiba, favor informar :)

Gabarito: Errado



LISTA DE QUESTÕES – DIVERSAS BANCAS

1. (FUNDATEC / BRDE - 2023) Avalie as assertivas abaixo:

- I. Melhoria do design interno (arquitetura) do software.
- II. Código mais legível.
- III. Localização de bugs.
- IV. Mudança do comportamento externo do software.

Quantas podem vir a ser benefícios do processo de refatoração de código?

- a) 0
- b) 1
- c) 2
- d) 3
- e) 4

2. (QUADRIX / PRODAM-AM - 2022) Assinale a alternativa que apresenta a prática de XP (Extreme Programming) que é definida como uma técnica disciplinada para reestruturar um corpo de código existente, alterando a sua estrutura interna sem alterar seu comportamento externo. Essa prática mantém a semântica do código, ou seja, após as mudanças, o código ainda funciona da mesma forma.

- a) refatoração
- b) metáfora
- c) *test-driven development*
- d) *coding standards*
- e) *on-site customer*.

3. (FUNDEP / UFJF - 2022) Considere o trecho de código a seguir, que acabou de ser refatorado.

```
delta = b*b-4*a*c; // nova variável  
x1 = (-b + sqrt(delta)) / (2*a);  
x2 = (b + sqrt(delta)) / (2*a);
```

Assinale a refatoração aplicada para essa situação.

- a) Inline de método.
- b) Extração de método.
- c) Extração de variável.
- d) Renomeação.
- e) Extração de classe.



4. **(CESPE / BANRISUL - 2022)** A filosofia da modelagem ágil não admite decisões que levem um projeto a sua rejeição e a sua refatoração, pois os profissionais de tecnologia não possuem todas as respostas e outros stakeholders envolvidos no negócio devem ser respeitados e integrados ao processo.
5. **(CESPE / MC - 2022)** Refatorar um *software* consiste em modificar o seu comportamento interno e externo, mantendo-se inalterada sua estrutura interna.
6. **(CONSULPAM / Prefeitura de Irauçuba - CE - 2022)** Dentro das metodologias ágeis, o processo de desenvolvimento de software especificado pela Programação Extrema (eXtreme Programming, XP) possui algumas características específicas. Uma das características do XP versa sobre as necessidades de melhoria no projeto, que devem ser realizadas através de um tipo de processo específico para este fim. Assinale a alternativa com o nome deste tipo de processo.
- a) Testes.
 - b) Refatoração.
 - c) Histórias do Usuário.
 - d) Programação em Pares.
7. **(IDECAN / IF-CE - 2021)** No que diz respeito à manutenção e reengenharia de software, um termo define o processo de alterar o código-fonte, de modo que não altere o comportamento externo e ainda melhore a sua estrutura interna. É uma técnica disciplinada de limpar e organizar o código, e por consequência, minimizar a chance de introduzir novos bugs. Esse termo é conhecido como
- a) elicitação.
 - b) refatoração.
 - c) recodificação.
 - d) replicação.
8. **(IBADE / Prefeitura de Vilhena - 2019)** Em Orientação a Objetos define-se o processo de Refatoração como:
- a) processo de criação de entidades com herança e polimorfismo.
 - b) classe abstrata que permite a criação de métodos fatorados.
 - c) classe que permite herdar da classe pai todos os seus objetos.
 - d) processo para melhorar a legibilidade ou a eficiência do código, preservando seu comportamento.
 - e) objeto que permite acessar classes fatoradas.
9. **(CESPE / MPC-PA - 2019)** No contexto da manutenção preventiva de sistemas no paradigma orientado a objetos, a refatoração é uma técnica empregada com o objetivo de:



- a) adicionar uma nova funcionalidade no sistema.
- b) incluir uma generalidade que possa ser necessária no futuro.
- c) realizar a reengenharia de um sistema.
- d) reduzir o risco da introdução de novos erros no programa.
- e) substituir métodos similares em subclasses por um único método em uma superclasse.

10. (IF-PA / IF-PA - 2019) Ao analisarmos uma classe Java, nos deparamos com um método que implementa diversas funcionalidades, tornando-se um método com muitas linhas de código, de difícil compreensão e manutenção. Para melhorar essa situação, decidimos dividi-lo em métodos menores, mais fáceis de entender e de efetuar manutenções. A esse processo de organizar e melhorar a estrutura interna de uma aplicação, denominamos de:

- a) indentação.
- b) depuração.
- c) inspeção.
- d) integração.
- e) refatoração.

11. (CESPE / SLU – 2019) Refactoring (refatoração) é o processo utilizado para reescrever aplicações desatualizadas, com a finalidade de incrementar e melhorar suas funcionalidades; o uso dessa técnica normalmente aprimora aplicações para disponibilizá-las na Internet.

12. (AOCF / PRODEB – 2018) “Processo de alteração de um sistema de software de tal forma que não se altere o comportamento externo do código, mas se aprimore a estrutura interna”. O enunciado se refere a:

- a) Reúso.
- b) Teste Unitário.
- c) Teste de Integração.
- d) Refatoração.
- e) Prototipação.

13. (CS-UFG / Câmara de Goiânia – 2018) Sejam as classes A e B tais que o relacionamento entre elas é dado pelo fato de A usar (referenciar) a classe B. Dessa forma, qual das refatorações a seguir implementa o princípio da inversão de dependência?

- a) Cria interface para serviços oferecidos por B; a classe A passa a usar a interface criada; a classe B passa a implementar a interface criada; a classe A não usa mais a classe B.
- b) Cria interface para serviços oferecidos por A; a classe A passa a implementar a interface criada; a classe B passa a usar a interface criada; a classe A não usa mais a classe B.



c) Cria um relacionamento de herança entre as classes A e B (A torna-se uma especialização de B); métodos da classe B empregados pela classe A são migrados para a classe A; a classe A não usa mais a classe B.

d) Cria uma referência para a classe B na classe A; cria um método para receber uma instância de B (injeção de dependência) e guarda-a na referência criada; a classe A não usa mais a classe B.

14. (FAURGS / TJ-RS – 2018) Em relação à refatoração, assinale com V (verdadeiro) ou F (falso) as afirmações abaixo.

() O melhor momento para se refatorar um código é durante os testes de aceitação, pois o cliente tem interesse em um código de qualidade.

() Um dos passos da refatoração é a aplicação dos testes que verificarão sua implementação.

() Rotinas muito longas e código duplicado são exemplos de bad smells.

() Refatorações são modificações no código que são simples a ponto de não gerarem nenhum efeito prático.

() Um código que já foi refatorado uma vez não precisará ser refatorado no futuro, pois já atende aos critérios de qualidade exigidos.

() A refatoração de um código implica apenas a melhoria de sua qualidade interna e não deve afetar sua funcionalidade original.

A sequência correta de preenchimento dos parênteses, de cima para baixo, é

a) F – V – F – V – F – V.

b) V – F – V – F – V – F.

c) F – V – V – F – F – V.

d) F – V – F – V – V – F.

e) V – F – V – F – V – V.

15. (CEPS-UFPA / UFPA – 2018) Acerca do tema refatoração de software, considere as afirmativas.

I A refatoração busca evoluir o projeto e código-fonte de um sistema de software para se alcançar alta coesão, isto é, suas classes devem possuir conjuntos extensos de responsabilidades.

II A refatoração busca evoluir o projeto e código-fonte de um sistema de software para alcançar baixo acoplamento, isto é, a colaboração entre as classes deve ser mantida em um nível mínimo aceitável.



III A refatoração é o processo de mudar um sistema de software de tal forma que não altere o comportamento externo do código-fonte, embora melhore sua estrutura interna.

Está(ão) correta(s)

- a) I, II e III.
- b) I e II, somente.
- c) I e III, somente.
- d) III, somente.
- e) II e III, somente.

16.(CESPE / STJ – 2018) A refatoração de um código escrito em Delphi pode levar um método a ser separado e transformado em alguns outros métodos.

17.(COPERVE-UFSC / UFSC – 2018) Considere os seguintes exemplos de procedimentos de manutenção, no contexto da necessidade de alteração de um programa hipotético de controle acadêmico de cursos de graduação da UFSC:

I. fazer com que o resultado da matrícula passe a ter a opção de gerar o resultado em formato PDF, além da atual possibilidade de informar na tela;

II. incluir funcionalidade para permitir que o trancamento de matrícula possa ser feito on-line;

III. reorganização da hierarquia de herança das classes do programa;

IV. criar classes no programa;

V. remover classes do programa;

Assinale a alternativa que relaciona apenas procedimentos de manutenção que podem ser classificados como ações de refatoração (refactoring).

- a) III, IV e V.
- b) I e II.
- c) I, III e IV.
- d) II, III e IV.
- e) I, II e V.

18.(CESPE / CGM-JP – 2018) A refatoração recomendada pela metodologia XP consiste na reorganização interna do código-fonte sem alteração no seu comportamento, o que permite melhorias no projeto, mesmo após o início da implementação.



- 19. (CESPE / DPE-RO – 2021)** No contexto das metodologias ágeis, o conceito de refatoração compreende:
- a) o desenvolvimento de testes incrementais a partir de novos cenários.
 - b) a renomeação de atributos e métodos para implementar melhorias no software.
 - c) a decomposição de histórias de usuário em uma série de tarefas de desenvolvimento.
 - d) a substituição do resultado de uma sprint inteira para atender a requisitos diferentes dos originais.
 - e) a junção de alterações de código às funcionalidades do software já entregue.
- 20. (FCC / DPE-SP – 2010)** A refatoração é o processo de modificar um sistema de software para melhorar a estrutura interna do código sem alterar seu comportamento externo.
- 21. (CESPE / CENSIPAM – 2006)** A refatoração modifica a estrutura interna de um software visando facilitar o entendimento e as futuras modificações sem alterar o comportamento apresentado pelo software. Não é uma prática que possa ser aplicada em processos de desenvolvimento ágeis, pois requer a construção de modelos tanto para o projeto de alto nível quanto para o projeto detalhado.
- 22. (CESPE / CENSIPAM – 2006)** A refatoração é aplicável quando são identificados fragmentos de código que podem ser agrupados, expressões complicadas, atributos acessados mais por outras classes que pelas classes das quais são membros, enunciados condicionais complexos, códigos duplicados, longos métodos, longas classes, muitos parâmetros, métodos ou classes pouco usadas.
- 23. (CESPE / INMETRO – 2009)** As técnicas de refatoração de código compreendem, entre outras, a remoção de números mágicos e a introdução de padrões de desenho.
- 24. (CESPE / INMETRO – 2010)** A técnica de refatoração, utilizada no paradigma de orientação a objetos, é mais bem enquadrada como uma técnica de reengenharia de software, isto é, que altera um software para reconstituí-lo em uma nova forma, função e implementação, que como uma técnica de engenharia reversa de software, isto é, uma técnica que analisa um software e cria novas representações abstratas do mesmo.
- 25. (CESPE / BASA – 2012)** Denomina-se refatoração a atividade de reestruturação de programas, classes e métodos existentes para adaptá-los a alterações de funcionalidades e requisitos.
- 26. (CESPE / BASA – 2012)** A refatoração objetiva tornar o código mais claro e limpo.
- 27. (CESPE / BASA – 2012)** Ao refatorar um código, altera-se a funcionalidade do sistema.
- 28. (CESPE / UNIPAMPA – 2013)** No que concerne às mudanças futuras, a refatoração de um programa orientado a objetos e a manutenção preventiva têm propostas opostas.



- 29. (CESPE / ANAC – 2009)** A técnica conhecida como refactoring é constantemente aplicada no desenvolvimento baseado no método ágil extreme programming.
- 30. (CESPE / INMETRO – 2009)** A refabricação (ou refactoring) significa que primeiro deve ser desenvolvido um conjunto mínimo de funcionalidades que agreguem valor ao negócio e, depois, novas funcionalidades devem ser incrementadas ao produto já entregue.
- 31. (CESPE / SAD-PE – 2010)** Em ferramentas CASE, como refactoring, é melhor adotar-se uma abordagem formal que uma abordagem heurística.
- 32. (CESPE / STF – 2013)** O refactoring aprimora o design de um software, reduz a complexidade da aplicação, remove redundâncias desnecessárias, reutiliza código, otimiza o desempenho e evita a deterioração durante o ciclo de vida de um código.
- 33. (CESPE / TCU – 2015)** A cada nova funcionalidade de software adicionada na prática de refactoring (refatoração) em XP, a chance, o desafio e a coragem de alterar o código-fonte de um software são aproveitados como oportunidade para que o design do software adote uma forma mais simples ou em harmonia com o ciclo de vida desse software, ainda que isso implique a alteração de um código com funcionamento correto.
- 34. (CESPE / TRE-PE – 2017)** Refactoring é o processo que:
- a) implementa todas as funcionalidades da camada de model para depois implementar as camadas de controller e de viewer, nos casos em que a arquitetura MVC é utilizada.
 - b) efetua mudanças em um código existente e funcional sem alterar seu comportamento externo, com o objetivo de aprimorar a estrutura interna do código.
 - c) inclui funcionalidades extras no código, com o intuito de aprimorá-lo (rich source-code).
 - d) aprimora a extração e o refinamento iterativo dos requisitos do produto ainda na fase de planejamento do software, sendo considerado um valor na XP (extreme programming).
 - e) estabelece os métodos, um após o outro, para depois definir as classes e suas abstrações e implementar as interfaces.
- 35. (FCC / MPE-SE – 2009)** Quanto à caracterização, a reengenharia de software é classificada como manutenção:
- a) preventiva.
 - b) criptográfica.
 - c) de melhoria.
 - d) adaptativa.
 - e) corretiva.



- 36. (CESPE / PEFOCE – 2012)** Como regra geral, não se deve tentar reestruturar um sistema com o uso da reengenharia se a abordagem inicial do sistema legado for funcional e a versão melhorada desejada for orientada a objetos.
- 37. (CESPE / PEFOCE – 2012)** Reestruturação de software é uma atividade do processo de reengenharia de software voltada para a modificação da arquitetura global do programa, cujo objetivo consiste em tornar mais fácil o entendimento, os testes e a manutenção dos softwares.
- 38. (CESPE / PC-ES – 2011)** A reengenharia procura introduzir melhorias em processos já existentes, reformulando o que já existe ou fazendo pequenas mudanças que deixem as estruturas básicas intactas.
- 39. (CESPE / TRE-BA – 2010)** Das várias estratégias de mudança de software, realizar alterações significativas na arquitetura do sistema de software diz respeito a reengenharia de software.



GABARITO – DIVERSAS BANCAS

1. LETRA D
2. LETRA A
3. LETRA C
4. ERRADO
5. ERRADO
6. LETRA B
7. LETRA B
8. LETRA D
9. LETRA E
10. LETRA E
11. ERRADO
12. LETRA D
13. LETRA A
14. LETRA C
15. LETRA E
16. CORRETO
17. LETRA A
18. CORRETO
19. LETRA B
20. CORRETO
21. ERRADO
22. CORRETO
23. CORRETO
24. ERRADO
25. CORRETO
26. CORRETO
27. ERRADO
28. ERRAD
29. CORRETO
30. ERRADO
31. ERRADO
32. CORRETO
33. ANULADA
34. LETRA B
35. LETRA A
36. CORRETO
37. ERRADO
38. ERRADO
39. ERRADO





INTEGRAÇÃO, ENTREGA E IMPLANTAÇÃO CONTÍNUA

Conceitos Básicos

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXA

A integração contínua é um termo originado na metodologia ágil XP (Extreme Programming), apesar de ser utilizada em diversos outros contextos. Ela consiste em um processo bastante simples: o desenvolvedor integra o código alterado e/ou desenvolvido ao projeto principal na mesma frequência com que as funcionalidades são desenvolvidas, sendo feito idealmente muitas vezes ao dia ao invés de apenas uma vez.

O objetivo principal de utilizar a integração contínua é verificar se as alterações ou novas funcionalidades implementadas não criaram novos defeitos no projeto já existente. A prática da integração contínua pode ser feita através de processos manuais ou automatizados, utilizando ferramentas como o Jenkins, Hudson, entre outros. Um dos nossos maiores guias, Martin Fowler, já dizia sobre esse tema:

"A Integração Contínua se trata de uma prática de desenvolvimento de software em que os membros de um time integram seu trabalho frequentemente, geralmente cada pessoa integra pelo menos diariamente – podendo haver múltiplas integrações por dia. Cada integração é verificada por um build automatizado (incluindo testes) para detectar erros de integração o mais rápido possível. Muitos times acham que essa abordagem leva a uma significativa redução nos problemas de integração e permite que um time desenvolva software coeso mais rapidamente".

Basicamente, a grande vantagem da integração contínua está no feedback instantâneo. A prática da integração contínua se mostra muito eficaz nas equipes de desenvolvimento e está sendo amplamente utilizada. Inúmeros projetos *open-source* utilizam várias máquinas dedicadas a serem servidores de integração, rodando muitas vezes em softwares/plataformas diferentes. Ela é recomendada tanto com equipes distantes geograficamente quanto com equipes no mesmo local.

No primeiro caso, recomenda-se o uso de integração contínua assíncrona; e no segundo caso, recomenda-se o uso de integração contínua síncrona. **Em ambos os casos, é importante ter pelo menos uma máquina dedicada à integração que seja uma cópia idêntica do ambiente de produção, pois quanto mais rápido for o feedback melhor.** Dessa forma, a integração contínua busca alcançar alguns objetivos...

Primeiro, minimizar a duração e esforço requeridos por cada episódio de integração; e segundo, ser capaz de entregar uma versão do produto que possa ser lançada a qualquer momento. **É requerido um procedimento de integração que seja reproduzível no mínimo e, em grande parte, automatizável.** Essa automatização não visa apenas evitar trabalho repetitivo. Ela na verdade permite aos desenvolvedores alcançarem um nível muito maior de produtividade e qualidade.



Um problema recorrente no desenvolvimento de software é que os erros ocultos nos programas que desenvolvemos são cada vez mais caros e difíceis de corrigir à medida que o tempo avança. Qualquer pessoa que trabalhe com programação já deve ter passado pela situação de achar que um programa estava quase pronto e "só faltava testar". **Depois descobre-se que, na verdade, muita coisa ainda estava errada ou até mesmo faltando no código.**

Outra situação recorrente é a "preguiça" de testar o software, ou pelo menos a prática de postergar os testes. Sem testes e *deploys* automatizados, o desenvolvedor tende a escrever uma grande quantidade de código antes de realmente colocar o programa para executar, afinal se o processo é trabalhoso e toma muito tempo, ele vai evitar de fazer isso ao máximo. **Só que no final, gasta-se muito tempo para corrigir todos os "detalhes" que não estavam corretos.**



Para mitigar todos esses problemas, surgiu a Integração Contínua – justamente para automatizar o processo para que, com bastante frequência, uma ou mais vezes ao dia, seja possível integrar todas as alterações de todos os desenvolvedores envolvidos no projeto e realizar um teste geral. **Tem uma metáfora que eu gosto de usar bastante para explicar esse tema: um filme de ação.** Ora, todo filme é composto de várias cenas. Em nosso caso, uma aplicação é composta de vários builds.

Toda vez que eu adiciono uma nova cena em um filme, o editor faz um teste rodando todo o filme novamente para ver se o filme faz sentido com a nova cena. Caso o teste falhe, i.e., a nova cena não se encaixe na história, ela deve ser refeita! **Em nosso caso, dizemos que ele a build foi quebrada. Dessa maneira, em vez de construir vários componentes separadamente e depois juntá-los em um software final, nós vamos integrar continuamente.**

Novos builds só são integrados quando a build anterior for corrigida. Esses procedimentos auxiliam a reduzir riscos e a entregar soluções livres de defeitos.



AS PRÁTICAS...

- Mantenha um único repositório de código-fonte.
- Automatize um build.
- Faça um build auto-testável.
- Todo commit devem ser um build na máquina de integração.
- Mantenha os builds rápidos.
- Teste em uma cópia do ambiente de produção.
- Mantenha fácil que todos consigam o último executável.
- Todos consegue visualizar o processo.
- Automatização do deployment.

COMO FAZER...

- Desenvolvedores devem fazer checkout do código em seus workspaces privados.
- Quando finalizado, o commit modifica o repositório.
- O Servidor de Integração Contínua monitora o repositório e faz checkout das mudanças quando elas ocorrem.
- O Servidor de Integração Contínua constrói o sistema e roda testes de integração e testes de unidade.
- O Servidor de Integração Contínua lança artefatos implantáveis para testes.
- O Servidor de Integração Contínua atribui um rótulo de build para a versão do código que ele construiu.
- O Servidor de Integração Contínua informa ao time sobre o sucesso do build.
- Se a build ou teste falhar, o Servidor de Integração Contínua alerta a equipe.
- A equipe corrige o problema na melhor oportunidade.
- Continue a integrar continuamente e a testar durante o projeto.

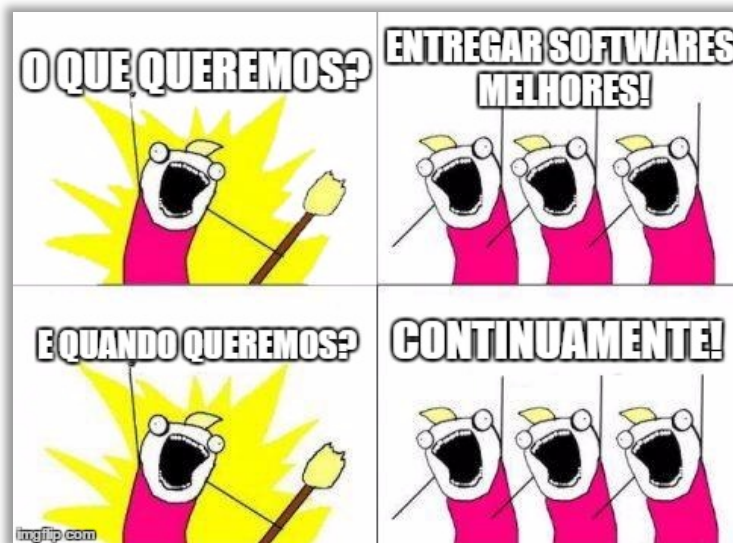
Vamos falar um pouco sobre a entrega contínua. Uma equipe ágil geralmente entrega seu produto nas mãos dos usuários finais, ouvindo seus feedbacks (críticas e elogios). A frequência de entregas varia de acordo com aspectos técnicos e negociais do contexto que se encontra, mas se nós tivéssemos que chutar um número, diríamos que há uma entrega a cada quatro a seis iterações, no máximo.

Em contextos técnicos favoráveis, como desenvolvimento web, um ritmo mais frequente de entregas pode ser alcançado (Ex: uma entrega a cada iteração). Já algumas equipes vão ao limite dessa prática por meio de *continuous deployments*. **Apresentar a última versão do produto para o gerente de projetos/produtos para teste não é suficiente, nem entregar a uma equipe de garantia de qualidade.**

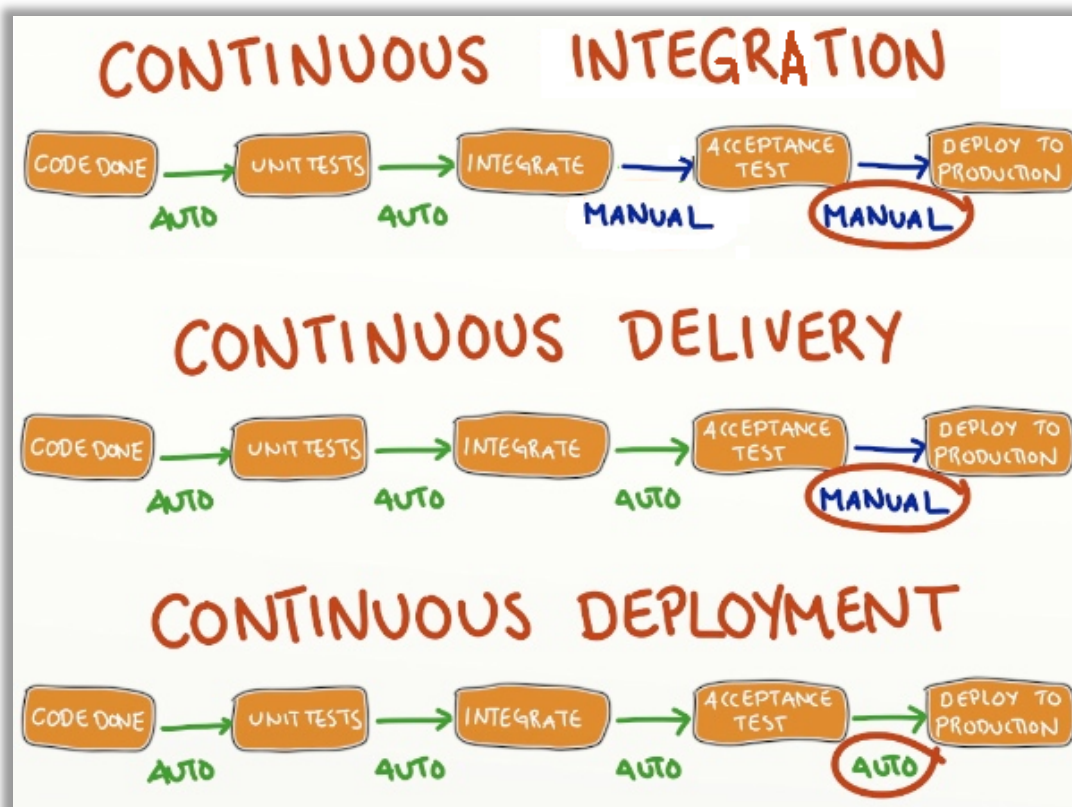
Uma entrega, em seu sentido primário, deve ser pelo menos uma versão beta avaliada por usuários representativos. Em alguns casos (como em softwares embarcados), não é possível organizar entregas contínuas para todos os usuários, mas isso não deve se tornar um pretexto para desistir das entregas contínuas mesmo que somente para alguns usuários. Entre os benefícios esperados, busca-se mitigar a falha de planejamento bastante conhecida de descobrir atrasos muito tarde.



Ela ajuda a validar o ajuste do produto ao mercado mais cedo, fornece feedbacks adiantados sobre a qualidade e estabilidade, e permite um retorno mais rápido do investimento sobre o produto.



Professor, qual a diferença entre Integração, Entrega e Implantação Contínua? **A primeira é o processo de testes e integração de um novo código com a base de código já existente – geralmente são feitos testes automatizados.** A segunda é o processo de garantir que o novo código pode ser implantado no ambiente de produção a qualquer momento – geralmente são feitos testes de comportamento.



Por fim, o terceiro trata do processo de publicação (*deploy*) no ambiente de produção, tão logo você esteja certo de que o código passou por todos os testes e está pronto para ser publicado. **Se o código já passou pelos testes automatizados e pelos testes manuais, visuais e de comportamento, então ele pode ser publicado de forma automatizada.** Observem a imagem anterior...

Quem ainda não entendeu, vai entender agora! **Imaginem que temos uma equipe de desenvolvimento formada por quatro pessoas trabalhando em um sistema.** Cada desenvolvedor está focado em implementar uma funcionalidade diferente. Caso o primeiro desenvolvedor termine sua parte na codificação, ele pode fazer um *commit* do código em uma ferramenta de controle de versão (Ex: Git).

A Integração Contínua é uma prática que pode ser aplicada por meio de uma ferramenta (Ex: Jenkins). Essa ferramenta pode ser configurada para, de tempos em tempos, buscar tudo que foi *comitado* pelos desenvolvedores e realizar testes de unidade e de integração automaticamente. **Caso algum problema seja encontrado, temos um feedback imediato.** Os desenvolvedores são notificados e ninguém faz check-in do repositório até que o problema seja resolvido.

Se os testes passarem, o primeiro desenvolvedor saberá que o código que ele implementou não quebrou o sistema. Então, percebem que a integração contínua consiste em, periodicamente, realizar testes automatizados e integrar novos códigos ao sistema (via de regra, no ambiente de desenvolvimento e, não, de produção). Já a diferença entre entrega contínua e implantação contínua é um pouco mais sutil...

A primeira é uma prática ágil na qual o software é construído de tal forma que ele pode ser colocado em produção a qualquer momento. A segunda é uma prática ágil na qual o software é construído de tal forma que ele é colocado em produção em determinado momento (isso é configurável). A grande diferença é por conta do último ponto no nosso desenho. A entrega contínua apresenta uma versão candidata para publicação após cada funcionalidade passar por todos os estágios.

Após isso, o negócio poderá decidir quando colocá-la efetivamente em produção. Já na implantação contínua, a entrada em produção ocorre automaticamente. *Do início, vamos andar pelo desenho?* Idealmente, o terceiro desenvolvedor pode terminar uma nova funcionalidade e realizar o *commit* do seu código para sua ferramenta de controle de versão. **Serão realizados testes de unidade e testes de integração automatizados.**

Passando por esses estágios, o código é integrado ao ambiente de desenvolvimento. Agora, todos os desenvolvedores poderão usufruir dessa nova funcionalidade implementada pelo terceiro desenvolvedor. Caso tenhamos também Entrega Contínua, o fluxo não para por aí! **De tempos em tempos, o sistema integrado passará por testes de aceitação automatizados.** Caso não haja erros, ele estará pronto para ser implantado em um ambiente de produção.



É comum que esse código fique em um ambiente de homologação, aguardando o negócio decidir quando ele deverá ser implantado, finalmente, no ambiente de produção. Caso tenhamos também a implantação contínua, o fluxo continua e, não mais será uma decisão do negócio a implantação ou não do software em produção – a implantação ocorrerá automaticamente. Fim ;)



QUESTÕES COMENTADAS – DIVERSAS BANCAS

1. (CESGRANRIO / Petrobrás– 2010) É comum, na Engenharia de Software, o uso de ferramentas de software que auxiliam na realização de diversas atividades do desenvolvimento. Nesse contexto, ferramentas de integração contínua são destinadas a automatizar a implantação do produto de software no ambiente de produção.

Comentários:

Não se trata de automatizar a implantação, mas de oferecer feedbacks tempestivos por meio da integração a todo momento. Automatizar a implantação é apenas um detalhe!

Gabarito: Errado

2. (CESPE / TCE-PE – 2004) A prática de integração contínua depende fortemente do uso de ferramentas de build e controle de versão.

Comentários:

Perfeito! Necessita de ferramentas de build e controle de versão. Cada integração é verificada por um build automatizado (incluindo testes) para detectar erros de integração o mais rápido possível.

Gabarito: Correto

3. (FCC / BACEN – 2006) A técnica de *Continuous Integration* diz que o código desenvolvido por cada par de desenvolvedores deve ser integrado ao código base constantemente. Quanto menor o intervalo entre cada integração, menor a diferença entre os códigos desenvolvidos e maior a probabilidade de identificação de erros, pois cada vez que o código é integrado, todos os *unit tests* devem ser executados, e, se algum deles falhar, é porque o código recém integrado foi o responsável por inserir erro no sistema.

Comentários:

Perfeito! O desenvolvedor integra o código alterado e/ou desenvolvido ao projeto principal na mesma frequência com que as funcionalidades são desenvolvidas, sendo feito idealmente muitas vezes ao dia ao invés de apenas uma vez.

Gabarito: Correto

4. (CESPE / TCU – 2015) Para que a prática de integração contínua seja eficiente, é necessário parametrizar e automatizar várias atividades relativas à gerência da configuração, não somente do código-fonte produzido, mas também de bibliotecas e componentes externos.



Comentários:

Perfeito! Parametrizam-se e automatizam-se componentes como código-fonte, bibliotecas, scripts de build, etc – ajustando a dependência entre eles.

Gabarito: Correto



LISTA DE QUESTÕES – DIVERSAS BANCAS

1. **(CESGRANRIO / Petrobrás– 2010)** É comum, na Engenharia de Software, o uso de ferramentas de software que auxiliam na realização de diversas atividades do desenvolvimento. Nesse contexto, ferramentas de integração contínua são destinadas a automatizar a implantação do produto de software no ambiente de produção.
2. **(CESPE / TCE-PE – 2004)** A prática de integração contínua depende fortemente do uso de ferramentas de build e controle de versão.
3. **(FCC / BACEN – 2006)** A técnica de *Continuous Integration* diz que o código desenvolvido por cada par de desenvolvedores deve ser integrado ao código base constantemente. Quanto menor o intervalo entre cada integração, menor a diferença entre os códigos desenvolvidos e maior a probabilidade de identificação de erros, pois cada vez que o código é integrado, todos os *unit tests* devem ser executados, e, se algum deles falhar, é porque o código recém integrado foi o responsável por inserir erro no sistema.
4. **(CESPE / TCU – 2015)** Para que a prática de integração contínua seja eficiente, é necessário parametrizar e automatizar várias atividades relativas à gerência da configuração, não somente do código-fonte produzido, mas também de bibliotecas e componentes externos.



GABARITO – DIVERSAS BANCAS

1. ERRADO
2. CORRETO
3. CORRETO
4. CORRETO



MODELAGEM ÁGIL

Conceitos Básicos

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXA

A modelagem ágil é uma metodologia baseada em práticas para modelagem e documentação de sistemas baseados em software. De modo geral, é um conjunto de melhores práticas. De modo específico é um conjunto de valores, princípios e práticas para modelagem de software que pode combinada com outras metodologias. Os valores da modelagem ágil estendem os valores do XP, sendo comunicação, simplicidade, feedback, coragem e adiciona: **humildade**.

Admitir que você não sabe de tudo e que os outros têm valor a adicionar ao projeto. **As chaves para o sucesso são uma comunicação eficaz entre os participantes do projeto no esforço para desenvolver a solução mais simples possível.** Possui basicamente três objetivos: (1) definir como colocar em prática os valores, princípios e práticas relativas a uma modelagem eficaz e leve; (2) discutir como aplicar técnicas de modelagem de software adotando uma perspectiva ágil;

(3) e discutir como melhorar suas atividades adotando uma perspectiva quase ágil para desenvolvimento de software e equipes de projeto que adotaram Processo Unificado. **Um conceito importante para compreender cerca de modelagem ágil é de que não é um processo completo de software.** Ele não inclui as atividades de programação e não inclui as atividades de teste. *Bacana?*

Não abrange gerenciamento de projetos, implantação do sistema, operações do sistema, suporte do sistema, ou várias outras questões. **Para projetos XP, a modelagem ágil descreve explicitamente como melhorar a produtividade através da adição de atividades de modelagem,** enquanto que – para projetos RUP – ela descreve como agilizar modelagem e documentação para melhorar a produtividade.

Pessoal, é claro que o XP requer menos modelagem, mas em nenhum momento ele a descarta. A modelagem ágil **não é um processo de desenvolvimento prescritivo**, portanto ela não define procedimentos detalhados de como criar um tipo de modelo, mas ela define sugestões sobre como realizar uma modelagem efetiva e ser um modelador eficiente. Ela mistura o caos de práticas simples de modelagem com a ordem inerente a artefatos de modelagem de software.

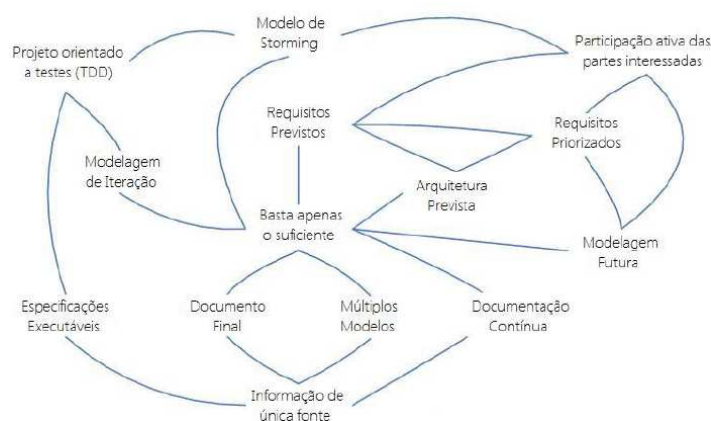
Entre os benefícios da modelagem ágil, temos: relação custo-benefício, que aumenta à medida que maximiza o retorno sobre investimento das partes interessadas; definição de técnicas explícitas para projetos ágeis, em que são apresentadas sugestões para utilização com Extreme Programming (XP), Rational Unified Process (RUP), entre outros; modelagem ágil é compreensível para o público ao qual se reportam.



Além disso, existe melhoria da documentação e modelagem de processos prescritivos, também específicos para cada modelo de processo. Entretanto, a modelagem ágil tem dificuldades de ser aplicada por equipes grandes (exemplo: mais de 30 pessoas) sem suporte de ferramentas adequadas. Eles são suficientemente precisos, detalhados e consistentes e agregam valor ao projeto. *Entendido?*

Craig Larman diz que a finalidade da modelagem é principalmente entender, não documentar. Sabe-se que a adoção de um método ágil não evita a modelagem, pelo contrário. Muitos métodos ágeis normalmente incluem significativas sessões de modelagem. A modelagem ágil recomenda aplicação da Unified Modeling Language (UML) em partes incomuns e complexas do projeto e, não, em todo projeto.

Por fim, deve-se ter em mente que a finalidade primária da modelagem é apoiar o entendimento e a comunicação e não documentar o processo de desenvolvimento de software. Recomenda-se utilizar a ferramenta mais simples possível, incentivando a criatividade e apoiando a compreensão e a modificação rápidas. A Modelagem Ágil apresenta uma série de melhores práticas apresentadas a seguir:



PRÁTICA	DESCRIÇÃO
ARQUITETURA DE PREVISÃO	No início de um projeto ágil, a equipe vai precisar fazer alguns trabalhos como modelo arquitetônico inicial, de alto nível para identificar uma estratégia técnica viável para sua solução.
MODELAGEM DE ITERAÇÃO	No início de cada iteração, você vai fazer um pouco de modelagem, como parte de suas atividades de planejamento de iteração.
BASTA APENAS O SUFICIENTE	Um modelo ou documento deve ser suficiente para a situação na mão e nada mais.
MODELAGEM FUTURA	Às vezes, é necessária para reduzir o risco global.
MODELO DE STORMING	Ao longo da iteração, modela-se por alguns minutos para explorar os detalhes por trás de um requisito ou para pensar em um problema de design.



MÚLTIPLOS MODELOS	Cada tipo de modelo tem seus pontos fortes e fracos. Um desenvolvedor eficaz terá uma gama de modelos que lhes permita aplicar o modelo certo de maneira mais apropriada para a situação na mão.
REQUISITOS PRIORIZADOS	Equipes ágeis implementam os requisitos em ordem de prioridade, conforme definido por suas partes interessadas, de modo a proporcionar o maior retorno sobre investimento possível.
REQUISITOS PREVISTOS	No início de um projeto ágil, há de se investir algum tempo para identificar o escopo do projeto e criar a pilha de prioridade inicial de requisitos.
PARTICIPAÇÃO ATIVA DAS PARTES INTERESSADAS	Os interessados deverão fornecer informações em tempo hábil, tomar decisões em tempo hábil e ser tão ativamente envolvidos no processo de desenvolvimento através do uso de ferramentas e técnicas, inclusive.

Em suma: **modelagem ágil é uma metodologia prática** e, não, teórica, apoiada por valores e princípios, não prescritiva, com foco apenas no que é suficiente, que deve ser utilizada em conjunto com outras metodologias, estimulada por um trabalho em equipe. Scott W. Ambler diz que é mais uma arte que uma ciência; que recomenda a criação de um modelo correto que faça sentido na situação. É isso! :-)

(CODENI-RJ – 2010) Trata-se de um modo comum de aplicar a UML, frequentemente com alto retorno no investimento de tempo. Essa definição refere-se a:

- a) Case
- b) Objetos Syntropy
- c) Modelagem Ágil
- d) MDA

Comentários: Craig Larman diz: "Modelagem ágil enfatiza a UML como rascunho; trata-se de um modo comum de aplicar a UML, frequentemente com algo de retorno no investimento de tempo (que é tipicamente curto). As ferramentas UML podem ser úteis, mas eu incentivo as pessoas a também considerar uma abordagem ágil de modelagem para aplicar a UML" (Letra C).

(SERPRO – 2013) A modelagem ágil é uma metodologia que apresenta ciclo de vida e processo que podem ser claramente seguidos pelo operador.

Comentários: a modelagem ágil não é um processo de desenvolvimento prescritivo, portanto ela não define procedimentos detalhados de como criar um tipo de modelo, mas ela define sugestões sobre como realizar uma modelagem efetiva. Define-se o que fazer e, não, como fazer (Letra E).

(CGM-JP – 2018) Na modelagem tradicional, parte significativa do tempo da equipe de desenvolvimento e dos recursos é despendida com manutenção e ajustes de modelos e diagramas; na modelagem ágil, por princípio, mudanças de requisitos ocorridas ao longo do processo de desenvolvimento ensejarão o descarte dos modelos e diagramas que não forneçam valor em longo prazo, ainda que sejam relacionados aos requisitos afetados.



Comentários: a modelagem tradicional despende uma boa quantidade de tempo com manutenção e ajustes de modelos e diagramas (documentação); já na modelagem ágil, mudanças de requisitos podem sim ensejar o descarte de modelos que não agreguem valor a longo prazo ou que não sejam mais úteis (Correto).

(BANRISUL – 2022) A filosofia da modelagem ágil não admite decisões que levem um projeto a sua rejeição e a sua refatoração, pois os profissionais de tecnologia não possuem todas as respostas e outros stakeholders envolvidos no negócio devem ser respeitados e integrados ao processo.

Comentários: pelo contrário, a filosofia da modelagem ágil admite - sim - decisões que levem um projeto a sua rejeição e a sua refatoração. Ela é baseada na agilidade e flexibilidade. Por exemplo: se for identificado que um projeto não atenderá às necessidades do cliente, a equipe pode optar por rejeitá-lo e refatorá-lo para atender melhor a essas necessidades (Errado).



QUESTÕES COMENTADAS – DIVERSAS BANCAS

1. (MS-CONCURSOS / CODENI-RJ – 2010) Trata-se de um modo comum de aplicar a UML, frequentemente com alto retorno no investimento de tempo. Essa definição refere-se a:
- a) Case
 - b) Objetos Syntropy
 - c) Modelagem Ágil
 - d) MDA

Comentários:

(a) Errado. CASE (Computer-Aided Software Engineering) refere-se ao uso de software para ajudar no desenvolvimento de software, mas não especificamente à aplicação da UML com foco em alto retorno do investimento de tempo;

(b) Errado. Objeto Syntropy é um método de desenvolvimento de software que usa modelagem, mas a definição não se alinha especificamente com o conceito de alto retorno no investimento de tempo ao aplicar a UML;

(c) Correto. Trata-se de uma abordagem que aplica princípios ágeis ao processo de modelagem, incluindo o uso de UML. Pode ser associada a um alto retorno no investimento de tempo devido à sua natureza iterativa e adaptativa, focando em entregar valor rapidamente. No entanto, a definição da questão não se alinha perfeitamente apenas com a modelagem ágil, pois várias metodologias podem buscar alto retorno no investimento de tempo;

(d) Errado. MDA (Model-Driven Architecture) é uma abordagem para o desenvolvimento de software que se baseia fortemente na modelagem e na transformação de modelos. MDA utiliza UML como parte de seu processo de modelagem para definir os requisitos e a estrutura do software de maneira abstrata antes de se mover para a implementação. O foco está na abstração e na automação para gerar código, o que pode levar a um alto retorno no investimento de tempo. Porém, a definição fornecida na questão não é exclusiva para descrever MDA.

Craig Larman diz: *"Modelagem ágil enfatiza a UML como rascunho; trata-se de um modo comum de aplicar a UML, frequentemente com algo retorno no investimento de tempo (que é tipicamente curto). As ferramentas UML podem ser úteis, mas eu incentivo as pessoas a também considerar uma abordagem ágil de modelagem para aplicar a UML"*.

Gabarito: Letra C

2. (CESPE / SERPRO – 2013) A modelagem ágil é uma metodologia que apresenta ciclo de vida e processo que podem ser claramente seguidos pelo operador.



Comentários:

A modelagem ágil não é um processo de desenvolvimento prescritivo, portanto ela não define procedimentos detalhados de como criar um tipo de modelo, mas ela define sugestões sobre como realizar uma modelagem efetiva. Define-se o que fazer e, não, como fazer.

Gabarito: Errado

3. **(CESPE / CGM-JP – 2018)** Na modelagem tradicional, parte significativa do tempo da equipe de desenvolvimento e dos recursos é despendida com manutenção e ajustes de modelos e diagramas; na modelagem ágil, por princípio, mudanças de requisitos ocorridas ao longo do processo de desenvolvimento ensejarão o descarte dos modelos e diagramas que não forneçam valor em longo prazo, ainda que sejam relacionados aos requisitos afetados.

Comentários:

Na modelagem tradicional, uma quantidade significativa de esforço é, de fato, dedicada à manutenção e ajustes de modelos e diagramas para garantir que eles reflitam com precisão os requisitos do sistema ao longo do tempo. Isso pode ser devido ao rigoroso processo de documentação e à natureza menos flexível dessa abordagem, onde as mudanças são mais custosas e demoradas para serem implementadas.

Por outro lado, a modelagem ágil adota uma filosofia de adaptabilidade e flexibilidade. Mudanças nos requisitos são vistas como uma parte natural do desenvolvimento de software, e a metodologia ágil encoraja a revisão contínua dos modelos e diagramas para garantir que eles continuem a fornecer valor. Modelos e diagramas que não fornecem valor em longo prazo ou que se tornam irrelevantes devido a mudanças nos requisitos podem ser descartados. Isso reflete o princípio ágil de valorizar "software em funcionamento mais que documentação abrangente", conforme expresso no Manifesto Ágil.

A modelagem tradicional despende uma boa quantidade de tempo com manutenção e ajustes de modelos e diagramas (documentação); já na modelagem ágil, mudanças de requisitos podem simplesmente ensejar o descarte de modelos que não agreguem valor a longo prazo ou que não sejam mais úteis.

Gabarito: Correto

4. **(CESPE / BANRISUL – 2022)** A filosofia da modelagem ágil não admite decisões que levem um projeto a sua rejeição e a sua refatoração, pois os profissionais de tecnologia não possuem todas as respostas e outros stakeholders envolvidos no negócio devem ser respeitados e integrados ao processo.

Comentários:



A modelagem ágil, de fato, enfatiza a importância da colaboração entre todos os stakeholders do projeto, incluindo os profissionais de tecnologia, clientes e usuários finais. Ela reconhece que os profissionais de tecnologia não possuem todas as respostas e que o envolvimento contínuo de outros stakeholders é crucial para o sucesso do projeto. Isso é verdade e está em linha com os princípios do Manifesto Ágil, que valoriza a colaboração com o cliente mais do que a negociação de contratos.

No entanto, a primeira parte da afirmação sugere que a modelagem ágil não admite decisões que levem à rejeição ou refatoração de um projeto, o que não é correto. Na verdade, a adaptabilidade é um dos pilares da modelagem ágil. A abordagem ágil é flexível e permite, e muitas vezes encoraja, a refatoração como uma forma de melhorar e adaptar o software às necessidades em mudança.

Se durante o processo de desenvolvimento ágil, for identificado que certas partes do projeto não estão agregando valor ou não estão atendendo às necessidades do negócio como esperado, a refatoração ou até a rejeição dessas partes pode ser considerada uma prática válida e alinhada com os princípios ágeis.

A filosofia ágil enfatiza a entrega iterativa de valor, o aprendizado contínuo e a capacidade de responder a mudanças rapidamente, o que inclui fazer ajustes significativos no projeto, se necessário, para melhor atender aos objetivos do negócio.

Gabarito: Errado

5. (UFMT / UFMT – 2016 – Letra A) A modelagem Ágil tem foco na codificação de artefatos de software e, por este motivo, dispensa completamente a documentação de sistema.

Comentários:

O Manifesto Ágil, que serve como fundamento para as metodologias ágeis, afirma: "Valorizamos mais software em funcionamento do que documentação abrangente". Isso não significa que a documentação seja completamente dispensada, mas sim que o foco está em criar software funcional que atenda às necessidades dos usuários.

A documentação ainda tem seu lugar no desenvolvimento ágil, mas é tratada de maneira pragmática. A documentação necessária é produzida, preferencialmente de maneira enxuta e suficiente para o propósito, sem excessos que não agreguem valor ao cliente ou ao processo de desenvolvimento.

Logo, enquanto a modelagem ágil prioriza a entrega de software funcional, ela não elimina a necessidade de documentação. Em vez disso, incentiva uma abordagem mais balanceada, onde a documentação é criada conforme necessário, de forma a apoiar o desenvolvimento do projeto sem sobrecarregá-lo com artefatos desnecessários.



Gabarito: Errado

6. (UFMG / UFMG – 2016 – Letra C) A Modelagem Ágil (AM) sugere que vários modelos, como os modelos da UML, modelos de dados, protótipos de interface do usuário e modelos navegacionais, dentre outros, sejam construídos e utilizados em paralelo.

Comentários:

A Modelagem Ágil (Agile Modeling - AM) é uma metodologia que complementa as práticas de desenvolvimento ágil de software. Ela defende a utilização de modelagem e documentação suficiente, mas de maneira eficaz e eficiente para satisfazer as necessidades atuais do projeto. Dentro do contexto da AM, é encorajado o uso de vários modelos em paralelo, conforme necessário para o projeto. Isso pode incluir:

- **Modelos da UML:** para a representação visual de sistemas, incluindo estruturas, comportamentos e interações;
- **Modelos de Dados:** utilizado para descrever a estrutura lógica dos dados que um sistema pode usar;
- **Protótipos de Interface do Usuário:** para explorar e comunicar como os usuários interagirão com o sistema;
- **Modelos Navegacionais:** para descrever como os usuários navegam pelas funcionalidades do sistema.

A ideia é que estes modelos ajudem a equipe de desenvolvimento a entender melhor os requisitos, a estrutura e o comportamento do sistema que está sendo desenvolvido, bem como a comunicar esses aspectos entre os membros da equipe e stakeholders. Além disso, ela incentiva a revisão e a refatoração contínuas desses modelos à medida que novas informações são descobertas e os requisitos do projeto evoluem, alinhando-se assim com os princípios ágeis de desenvolvimento iterativo e adaptativo.

Gabarito: Correto

7. (CESPE / SERPRO – 2021) Um dos princípios da modelagem ágil é a abstração das ferramentas que serão utilizadas para criar os modelos e suas notações particulares.

Comentários:

Na verdade, um dos princípios fundamentais da modelagem ágil não é especificamente a abstração das ferramentas usadas para criar modelos ou suas notações particulares. Em vez disso, a modelagem ágil enfatiza a eficácia e eficiência na comunicação e na compreensão dos requisitos e do design do sistema, independentemente das ferramentas ou notações específicas utilizadas. A modelagem ágil valoriza:



- A comunicação eficaz entre os membros da equipe e com os stakeholders, mais do que o uso de ferramentas ou notações específicas;
- A criação de modelos que são "bons o suficiente" para atender às necessidades atuais, em vez de buscar a perfeição ou completude;
- A adaptabilidade/capacidade de responder a mudanças, o que pode incluir a alteração de modelos ou a troca de ferramentas conforme necessário para melhor atender aos requisitos do projeto;

Embora a abstração em relação às ferramentas de modelagem possa ser uma consequência dos princípios da modelagem ágil, devido à sua ênfase na simplicidade e na necessidade, não é correto afirmar que abstrair as ferramentas e notações é um princípio central por si só. A escolha de ferramentas e notações deve servir ao objetivo de facilitar a compreensão e a colaboração dentro da equipe de desenvolvimento e com os stakeholders, e não ser um fim em si mesma.

Logo, embora a modelagem ágil possa encorajar a flexibilidade na escolha e uso de ferramentas e notações, a abstração das ferramentas não é um princípio declarado da modelagem ágil.

Gabarito: Errado

8. (FUNCERN / Câmara de Natal-RN – 2023) É correto afirmar que a modelagem ágil é uma abordagem de desenvolvimento de software que enfatiza a entrega contínua de software funcional e:

- a) adota uma abordagem sequencial, na qual o modelo é desenvolvido em fases distintas, tais como: análise de requisitos, projeto, implementação, testes e manutenção.
- b) favorece a criação de modelos em partes incrementais, investindo semanas ou até meses na criação de modelos e documentos para cada entrega.
- c) incentiva a comunicação constante e a colaboração entre membros da equipe, bem como com os stakeholders do projeto.
- d) valoriza a documentação em detalhes, mesmo quando os requisitos do software não estão claramente definidos.

Comentários:

(a) Errado. A modelagem ágil não adota uma abordagem sequencial rígida (também conhecida como modelo em cascata). Em vez disso, foca em iterações curtas e adaptáveis que permitem mudanças rápidas baseadas no feedback.



(b) Errado. Embora a modelagem ágil favoreça a criação de modelos em partes incrementais, a ideia de investir semanas ou meses na criação de modelos detalhados para cada entrega contradiz a natureza ágil de trabalhar com entregas rápidas e eficientes, ajustando-se conforme necessário.

(c) Correto. A modelagem ágil definitivamente incentiva a comunicação constante e a colaboração entre todos os membros da equipe e com os stakeholders. Esta é uma das pedras angulares da abordagem ágil, promovendo um ambiente de trabalho inclusivo e responsivo às mudanças de requisitos.

(d) Errado. A modelagem ágil valoriza a documentação, mas apenas na medida em que ela oferece valor ao processo de desenvolvimento. A abordagem ágil prefere software em funcionamento a documentação abrangente, especialmente em estágios iniciais quando os requisitos podem ainda não estar claramente definidos.

Gabarito: Letra C



LISTA DE QUESTÕES – DIVERSAS BANCAS

1. **(MS-CONCURSOS / CODENI-RJ – 2010)** Trata-se de um modo comum de aplicar a UML, frequentemente com alto retorno no investimento de tempo. Essa definição refere-se a:
 - a) Case
 - b) Objetos Syntropy
 - c) Modelagem Ágil
 - d) MDA
2. **(CESPE / SERPRO – 2013)** A modelagem ágil é uma metodologia que apresenta ciclo de vida e processo que podem ser claramente seguidos pelo operador.
3. **(CESPE / CGM-JP – 2018)** Na modelagem tradicional, parte significativa do tempo da equipe de desenvolvimento e dos recursos é despendida com manutenção e ajustes de modelos e diagramas; na modelagem ágil, por princípio, mudanças de requisitos ocorridas ao longo do processo de desenvolvimento ensejarão o descarte dos modelos e diagramas que não forneçam valor em longo prazo, ainda que sejam relacionados aos requisitos afetados.
4. **(CESPE / BANRISUL – 2022)** A filosofia da modelagem ágil não admite decisões que levem um projeto a sua rejeição e a sua refatoração, pois os profissionais de tecnologia não possuem todas as respostas e outros stakeholders envolvidos no negócio devem ser respeitados e integrados ao processo.
5. **(UFMT / UFMT – 2016 – Letra A)** A modelagem Ágil tem foco na codificação de artefatos de software e, por este motivo, dispensa completamente a documentação de sistema.
6. **(UFMG / UFMG – 2016 – Letra C)** A Modelagem Ágil (AM) sugere que vários modelos, como os modelos da UML, modelos de dados, protótipos de interface do usuário e modelos navegacionais, dentre outros, sejam construídos e utilizados em paralelo.
7. **(CESPE / SERPRO – 2021)** Um dos princípios da modelagem ágil é a abstração das ferramentas que serão utilizadas para criar os modelos e suas notações particulares.
8. **(FUNCERN / Câmara de Natal-RN – 2023)** É correto afirmar que a modelagem ágil é uma abordagem de desenvolvimento de software que enfatiza a entrega contínua de software funcional e:
 - a) adota uma abordagem sequencial, na qual o modelo é desenvolvido em fases distintas, tais como: análise de requisitos, projeto, implementação, testes e manutenção.



- b) favorece a criação de modelos em partes incrementais, investindo semanas ou até meses na criação de modelos e documentos para cada entrega.
- c) incentiva a comunicação constante e a colaboração entre membros da equipe, bem como com os stakeholders do projeto.
- d) valoriza a documentação em detalhes, mesmo quando os requisitos do software não estão claramente definidos.



GABARITO – DIVERSAS BANCAS

1. LETRA C
2. ERRADO
3. CORRETO
4. ERRADO
5. ERRADO
6. CORRETO
7. ERRADO
8. LETRA C



MINIMUM VIABLE PRODUCT (MVP)

Conceitos Básicos

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXA

Meus queridos alunos, vocês concordam comigo que é natural que patrocinadores de projetos queiram lançar um produto totalmente completo para seus clientes. É o que os clientes esperam, não é? Esta é a pergunta errada a ser feita! A pergunta certa seria: *qual é o mínimo que meus clientes mais valiosos precisam primeiro?* Pessoal, raramente eles precisarão de tudo! Exemplo: nesse momento, eu estou escrevendo essa aula no Microsoft Word 2019.

Em 2006, a equipe de experiência de usuário do Microsoft Office publicou resultados de uma pesquisa que descobriu que apenas cinco comandos representavam 32% de todo o uso do Microsoft Word (Copiar, Salvar, Colar, Desfazer e Negritar). *Dá para acreditar nisso?* **Esse software tem uma infinidade absurda de comandos, mas 1/3 do uso dos clientes trata apenas de cinco comandos bastante simples.**

O Minimum Viable Product (MVP) é um conceito (inicialmente cunhado e definido por Frank Robinson no contexto de desenvolvimento de software) **que ajuda a identificar e alcançar a atividade mínima viável** que inicialmente pode provar e, posteriormente, entregar os benefícios necessários para alcançar uma solução viável. *Difícil de entender?* **Basicamente, MVP não é uma versão mais barata ou diluída do produto final.**

Trata-se de uma representação dele – no todo ou em parte – que oferece valor ou representa a atividade tangível ou solução de alguma forma. Um grande autor chamado Eric Ries o define como **a versão de um novo produto que permite que uma equipe colete o máximo de aprendizado sobre os clientes com a menor quantidade de esforço.** O objetivo dessa abordagem é construir rapidamente um software que apresente seus aspectos mais importantes.

O MVP poderá ajudá-lo a obter um feedback inicial e, em seguida, corrigir – conforme a necessidade – antes de construir um produto mais pesado. Ele pode ser um serviço completo que atende a grupos de usuários limitados ou serviços parciais que abordam grupos de usuários mais amplos. O feedback dos clientes é extremamente importante, portanto é interessante lançar o MVP para usuários reais.

Se você se concentrar no mínimo produto viável, significa que você dará o mínimo nas mãos dos clientes e começará a, de fato, aprender com seu comportamento real dos usuários. Aquele cara lá de cima chamado Eric Ries conta uma história muito interessante sobre um não-sucesso. Ele conta que trabalhou por cinco anos em uma startup, com uma equipe escolhida à mão e tudo do bom e do melhor.

Quando ele se juntou à equipe, eles não lhe disseram o que era o produto, apenas os nomes das pessoas legais com quem ele trabalharia. A equipe ficava em um hangar aeronaves. O projeto

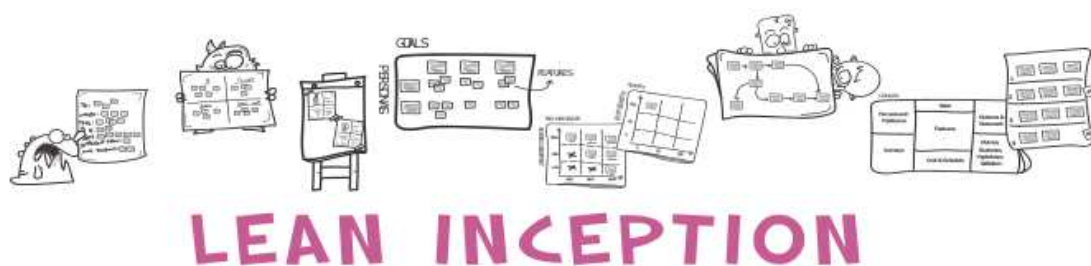


era todo secreto: eles estavam construindo um produto chamado Big Idea – o futuro da Internet. Eles geraram entusiasmo no Vale do Silício, a imprensa ficava curiosa e quando o produto finalmente foi lançado, houve linhas em linhas em jornais e revistas.

No entanto, o que produto não obteve foi o cliente. Cinco anos para construir o Big Idea com todos os recursos, industrialmente fortalecidos e depois simplesmente falhar. *Não há muita sabedoria nisso tudo, vocês concordam comigo?* Esta é uma lição repetida de novo e de novo e de novo. As organizações continuam envolvendo o desenvolvimento de seus produtos em segredo, esperando até que eles tenham o conjunto completo de recursos antes de bater no mercado.

Galera, um projeto ágil é conduzido através de entregas rápidas e frequentes. Um projeto bem executado coloca ênfase em entregas de valor de acordo com objetivos de negócios e os usuários de destaque. **O MVP – versão mais simples de um produto que pode ser disponibilizada para o negócio – promove essa liberação incremental de software.** É diferente de produtos criados da forma tradicional, tipicamente com um período longo de criação de protótipo, análise e elaboração.

Como já vimos, ele foca no produto mínimo, validação de pedaços menores – bem menos elaborados do que uma versão final –, mas viável para verificar se o direcionamento está correto.



Com base no entendimento comum dos objetivos do negócio e dos usuários de destaque, busca-se o esclarecimento dos pedaços menores que compõem o produto. Por fim, vamos falar rapidamente um pouquinho sobre o Lean Inception! *O que diabos é isso, Diego?* Galera, não existe ninguém melhor para explicar esse conceito do que o próprio criador dele. E adivinhem só: ele é brasileiro e se chama Paulo Caroli:

Projetos ágeis enfatizam a entrega precoce e contínua de software valioso, cujo valor vem dos objetivos de negócios e das necessidades dos clientes. A criação do produto Lean StartUp ajuda nessa direção, promovendo a liberação incremental de um MVP (Minimum Viable Product) – uma versão simples de um produto que é dada aos usuários para validar as principais premissas do negócio.

Mas como nós resolvemos o que deve estar em MVP e começamos um projeto ágil o mais rapidamente possível? Como garantir que a equipe comece a criar o produto com um entendimento compartilhado e um plano eficaz? Eu projetei o Lean Inception para responder a essas perguntas.

O ágil simples não tem um trabalho inicial, mas na prática percebemos que temos de fazer um pouco disso. Para a ThoughtWorks, Inception é esse "pouco disso". Desde que ingressei na ThoughtWorks, percebi que todos os projetos ágeis da empresa começaram de forma semelhante. A equipe do projeto se reuniria por algumas semanas, passando por muitas atividades antes de iniciar o trabalho de entrega: isso foi a Inception. Nossas Inceptions



variam de projeto para projeto, mas elas geralmente geram alinhamento entre o negócio e as pessoas técnicas, e criam uma lista ordenada de histórias de usuários com estimativas juntamente com um plano de lançamento.

Eu fiquei muito satisfeito facilitando essas Inceptions ágeis dessa forma até 2011 – ano em que meu filho nasceu. A questão é que eu era o facilitador da Inception e ela levaria de duas a quatro semanas. E eu não poderia ficar longe de casa por mais de uma semana. Eu tive que fazer as Inceptions mais enxutas, de alguma forma fazê-las caber em uma semana. Eu estava indo fazer a minha primeira viagem após meu filho ter nascido. Em um longo voo de São Paulo a São Francisco, li o livro Lean StartUp, de Eric Ries. A partir disso, eu encontrei a desculpa perfeita para reduzir o comprimento do Inception e voltar para casa depois de uma semana.

Por que é chamado de Lean Inception?

Esse novo estilo de inception é definitivamente uma mudança em relação a Inception de antigamente. A equipe não mais escreve e estima histórias de usuários. Ao experimentar esse novo estilo, o nome "Inception" deu a todos a mensagem errada. Eu precisava de um nome diferente. O novo estilo de Inception é Lean (leve) por duas razões:

- *A duração da Inception é menor, removendo tudo o que não se relacionava ao produto (como arquitetura, projeto etc.), tornando-se Lean;*
- *O resultado final da Inception é a compreensão do MVP, um conceito fundamental do movimento Lean StartUp. Portanto, o novo estilo de Inception tinha um nome claro: The Lean Inception.*

Por que um Lean Inception?

Uma Lean Inception é útil quando a equipe precisa desenvolver iterativamente um MVP. Embora o termo seja muitas vezes mal compreendido, a propriedade central de um MVP é que é algo que construímos para saber se vale a pena continuar construindo um produto. Portanto, escolhemos recursos baseados em testar nossas premissas sobre o que é valioso para nossos usuários. Para isso, precisamos entender quem são nossos usuários, que atividade eles fazem que o produto suporta e como medir se eles acharem o produto útil. Achamos que o workshop é valioso em duas circunstâncias principais.

- *Grandes projetos acham que uma Lean Inception é valiosa para começar rapidamente e para ser orientada a trabalhar em um estilo Lean. Esse começo constrói iterações iniciais projetadas para descobrir e testar quais recursos são verdadeiramente valorizados pelos seus usuários.*
- *Organizações menores (como as Startups) usam Lean Inceptions para pegar uma ideia que já foi testada por alguns MVPs pré-software e evoluí-lo em um produto de software.*

Esse workshop é especificamente sobre a compreensão de um MVP. Ele não substitui sessões de ideação, pesquisa de clientes, revisão de arquitetura ou análise competitiva. É uma técnica específica que faz parte da compreensão do que é preciso para construir um produto de sucesso. Como ele se encaixa exatamente com essas outras atividades depende muito do contexto específico da sua organização e do esforço de desenvolvimento que você está empregando.

A Transformação Digital (TD) é um tema cada vez mais relevante, impulsionando organizações a revisarem suas crenças, estratégias de negócio, produtos, práticas de gestão e seu papel na sociedade. Este movimento é notadamente importante no setor público, onde a necessidade de inovação digital é crescente. **Uma ferramenta chave neste processo é a Lean Inception, que se destaca por sua agilidade e eficácia em definir e construir o Produto Mínimo Viável (MVP).**



A Lean Inception é um workshop intensivo, geralmente realizado em uma semana, focado em atividades de alinhamento e definição de objetivos. O objetivo é desenvolver um plano claro para o projeto, marcado por entregas sequenciais que visam validar o MVP, assegurando que o produto final atenda às necessidades dos usuários. Paulo Caroli narra sua experiência transformadora ao adaptar o processo de Inception para torná-lo mais compacto e focado no MVP.

Esta adaptação foi inspirada após Caroli se tornar pai em 2011, o que o motivou a buscar métodos que exigissem menor tempo de ausência de casa. Caroli vislumbrou a possibilidade de otimizar a duração das Inceptions. **Essa nova abordagem de Inception, mais enxuta e eficiente, integra princípios do Design Thinking e Lean Startup, focando nas necessidades dos usuários através de um processo de design iterativo.**

Isso permite a realização de Inceptions mais ágeis, voltadas diretamente para o desenvolvimento progressivo do produto. O ciclo "construir – aprender – construir – aprender", baseado no conceito de MVP, é fundamental. A interação inicial com o usuário proporciona aprendizados valiosos, que são então utilizados para refinar ou expandir o produto. **Assim, cada etapa de desenvolvimento é informada pelas respostas e necessidades dos usuários, permitindo ajustes precisos e eficazes.**

(PETROBRÁS – 2019) Do ponto de vista de design e de usabilidade, o produto mínimo viável dispensa padrões de qualidade comercial, sendo suficiente que a funcionalidade parcial proposta tenha um nível básico de confiabilidade.

Comentários: O MVP (Minimum Viable Product) é uma versão simples de um produto que é dada aos usuários para validar as principais premissas do negócio. Apesar disso, no MVP os padrões de qualidade não são dispensados, eles devem sempre existir (Errado).

(BNB – 2022) MVP (Mínimo Produto Viável) é um protótipo do sistema que é simples o suficiente para testar as características técnicas de um produto bem como é o conceito de uma solução utilizável e valiosa para o negócio.

Comentários: MVP (Minimum Viable Product) não é um protótipo! Trata-se de um produto que possui apenas os principais recursos necessários para torná-lo funcional e utilizável. Geralmente é a primeira versão de um produto e é usado para testar o conceito e obter feedback dos usuários. Um protótipo, por outro lado, é uma versão básica de um produto ou serviço usado para testar ideias, processos e experiência do usuário (Errado).



DEPLOYMENT PIPELINE

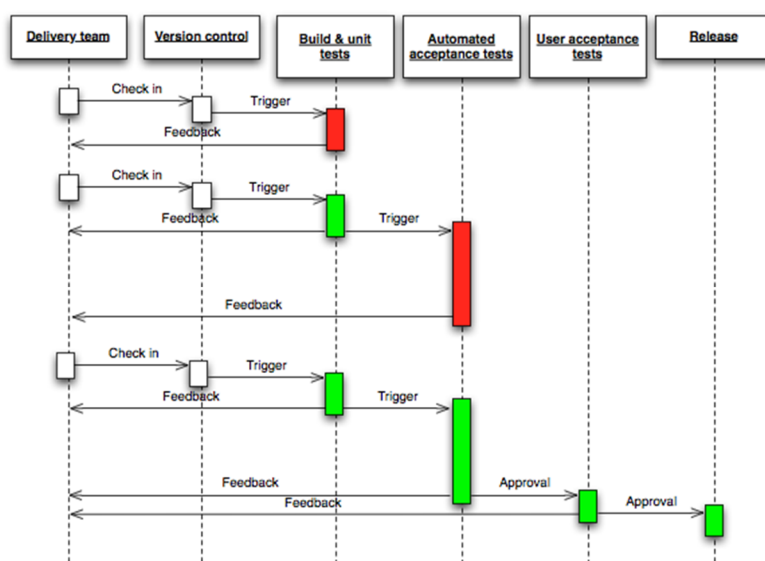
Conceitos Básicos

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXÍSSIMA

Martin Fowler afirma que um dos desafios de um ambiente de *builds* e testes automatizados é que você quer que a compilação seja rápida, de modo que você possa obter um feedback mais veloz, porém você sabe que testes mais abrangentes levam um bom tempo para serem executados. O Deployment Pipeline é uma maneira de lidar com esse problema, quebrando o processo em etapas. Cada estágio proporciona um aumento da confiança – muitas vezes, às custas de um tempo extra.

Estágios iniciais podem encontrar a maioria dos problemas produzindo um feedback mais rápido, enquanto as fases posteriores fornecem um feedback mais lento. Deployment Pipelines podem ser considerados uma parte central da prática ágil de Entrega Contínua. Normalmente, a primeira fase fará qualquer compilação e fornecerá binários para fases posteriores, que podem incluir checagens manuais (isto é, testes que não podem ser automatizados).

Fases podem ser automáticas (por meio de triggers) ou sujeitas a ações humanas para serem realizadas. Podem ser paralelizadas sobre várias máquinas para aumentar a velocidade da *build*.



A implantação em produção é geralmente o estágio final! Podemos dizer que o papel do Deployment Pipeline é detectar qualquer mudança que levará a problemas de produção. Elas incluem desempenho, segurança, ou problemas de usabilidade. Um Deployment Pipeline deve habilitar a colaboração entre diversos grupos envolvidos na entrega de software e fornecer visibilidade do fluxo de mudanças.

Bem, essas foram as palavras do ilustre Martin Fowler. Vamos esclarecer alguns pontos agora! O **Deployment Pipeline é uma implementação automatizada do processo de construção,**



implantação, testes e release do seu sistema. Eu gostaria que vocês acompanhassem comigo passo-a-passo a imagem apresentada acima que demonstra o funcionamento do Deployment Pipeline.

Vamos supor que eu faça uma mudança no código. **Dessa forma, a equipe de entrega fará um check-in no meu sistema de controle de versões (Ex: SVN) e imediatamente isso irá disparar uma trigger para a realização de testes de unidade e da build automatizada.** Se houver algum problema (indicado pelo retângulo vermelho na imagem anterior), é retornado um feedback para a equipe de entrega.

Nesse momento, a prioridade será consertar os problemas encontrados no estágio anterior, isto é, só é permitido fazer um novo *check-in* após os erros terem sido corrigidos. *Bacana até aqui?* A galera resolveu o problema encontrado e foi feito *check-in* novamente. **Houve o disparo de uma nova trigger para ativar os testes de unidade e build automatizada.** Observem que agora não houve nenhum problema (vejam o retângulo verde).

Assim, é disparada outra trigger para os testes de aceitação automatizados – eles demoram um pouco mais. Vejam que deu problema novamente (retângulo vermelho)! Volta tudo, a equipe recebe o feedback, corrige o problema e refaz os passos novamente até passar pelos testes de aceitação automatizados. Após isso, ocorrem os testes de aceitação do usuário. Aprovado, segue para a release! A maior diferença para a Entrega Contínua é que cada build é candidata a release.

Dessa forma, não é qualquer *build* que vai para produção. Ela deve passar por vários estágios, aumentando a confiança da equipe de que, uma vez em produção, será suficientemente robusta.

(TCU – 2015) Na gerência de um pipeline de implantação (deployment pipeline), recomenda-se que o código-fonte seja compilado repetidas vezes em contextos diferentes: durante o estágio de commit, nos testes de aceitação, nos testes de capacidade e nos testes exploratórios.

Comentários: a questão afirma que, em cada fase, recomenda-se que o código seja compilado. *Vocês se lembram da figura apresentada em aula?* Pois é, o código deve ser compilado todas as vezes em que falhar em alguma das fases, porque há o feedback e a correção. Caso não haja falha, não faz sentido compilar o código em cada fase. Faz sentido recompilar o código na fase de testes automatizados? Nenhum! (Errado).



AGILE THINK CANVAS

Conceitos Básicos

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXÍSSIMA

Mais um assunto tranquilão! Agile Think Canvas (ATC) é um manual de práticas colaborativas construído com base em um método de trabalho que utiliza conceitos de Design Thinking e Gestão Ágil para o desenvolvimento de novos produtos e serviços. Voltado para aqueles que se utilizam da criatividade nos processos de inovação dos produtos e serviços, a metodologia Agile Think Canvas engloba diversos fatores.

Entre esses fatores, temos: definição de uma visão de produto, estudo de personas, suas respectivas jornadas, entendimento dos riscos, definição do MVP, prototipação, construção do produto por meio de técnicas amplamente difundidas por métodos e frameworks presentes no Agile e aprendizado, etc – essa não é uma lista exaustiva. **O ATC busca ajudar os profissionais das mais diversas áreas que atuam através de processos tradicionais a romperem barreiras.**

Indicado a estudantes, professores e profissionais das áreas de gestão, governança, negócios e produtos que tenham interesse em explorar novas ferramentas visuais de gestão de projetos, adaptadas para suas atividades organizacionais, propiciando maior agilidade, transparência e resultados com alto valor agregado a empresas e clientes. **Galera, isso nunca caiu em prova e é um livro relativamente grande, entre outros.** Bem, é isso...



GESTÃO ÁGIL DE PROJETOS

Conceitos Básicos

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXA

Faaaaaala, galera... mais um assunto na nossa aula! A abordagem tradicional de gerenciamento de projetos estava sendo apedrejada com diversas críticas a sua estrutura inflexível, complexidade, etc¹. A partir daí, começou a surgir diversas propostas de abordagens de gerenciamento de projetos, alternativas ao modelo tradicional, para o desenvolvimento de produtos inovadores em ambientes dinâmicos de projeto.

O gerenciamento tradicional de projetos apresenta uma redução em sua eficiência quando aplicados em projetos com elevado nível de incertezas, com equipes pequenas e co-localizadas, e elevado nível de interação entre membros da equipe de projeto e clientes. **Na abordagem tradicional, era praticamente possível antecipar ou prever variáveis relacionadas ao desenvolvimento do projeto.**

Professor, o que as novas abordagens propunham? Elas propunham novos princípios de gerenciamento em que o envolvimento da equipe e a utilização de técnicas simplificadas com enfoque no desenvolvimento da autogestão melhor se adequam a ambientes em que as incertezas e mudanças predominam. *Professor, mas qual a definição exatamente de Gerenciamento Ágil de Projetos?*

Highsmith diz que é um conjunto de princípios, valores e práticas que auxiliam a equipe a entregar produtos ou serviços de valor em um ambiente de projetos desafiador. Chin afirma que é um novo elemento base que pode contribuir para o desenvolvimento da teoria tradicional de gestão de projetos de modo que permita que as empresas sejam mais eficientes na gestão de projetos em ambientes incertos.

Já o termo “agilidade”, no contexto de desenvolvimento ágil e adaptável, significa que o time de projeto desenvolva habilidade necessária para criar e responder às mudanças ocorridas no projeto. **A abordagem do gerenciamento ágil de projetos deve ser encarada como uma habilidade para balancear flexibilidade e estabilidade.** Para tal, buscam-se pessoas com habilidade de improvisação

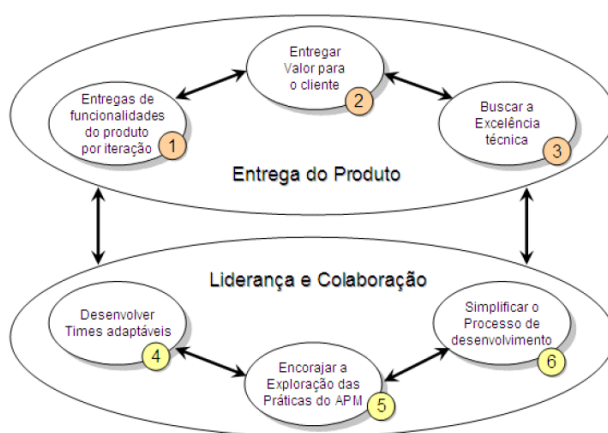
Augustine afirma que é necessário existir um nível adequado de flexibilidade com estabilidade, caos com ordem, execução com planejamento e exploração com otimização. **Além disso, ele declara que é imprescindível ter habilidade para entregar valor para o cliente, frente à imprevisibilidade e o dinamismo inerente aos projetos de novos produtos.** DeCarlo diz que é a arte e ciência de facilitar e gerenciar o fluxo de pensamentos, emoções e interações. *Para quê?*

¹ Por exemplo: guias de melhores práticas e corpos de conhecimento como PMBOK.



Para produzir resultados de valor em condições adversas e complexas que requerem velocidade, e estão sujeitas a mudanças constantes e elevados níveis de incertezas e estresse. *Galera... são muitas definições, concordam?* No entanto, elas têm algumas coisas em comum! **Todas falam sobre a necessidade de flexibilidade e habilidade para absorver mudanças durante o ciclo de vida do projeto.**

Além disso, há um forte enfoque humanista, valorização do aprendizado contínuo, e a capacidade dos indivíduos como participantes ativos do processo, ao invés de valorizar excessivamente as técnicas e processos de gestão de projetos. O Gerenciamento Ágil de Projetos (GAP) ou Agile Project Management (APM) possui alguns princípios básicos que regem sua aplicação e exploração apresentados na imagem a seguir:



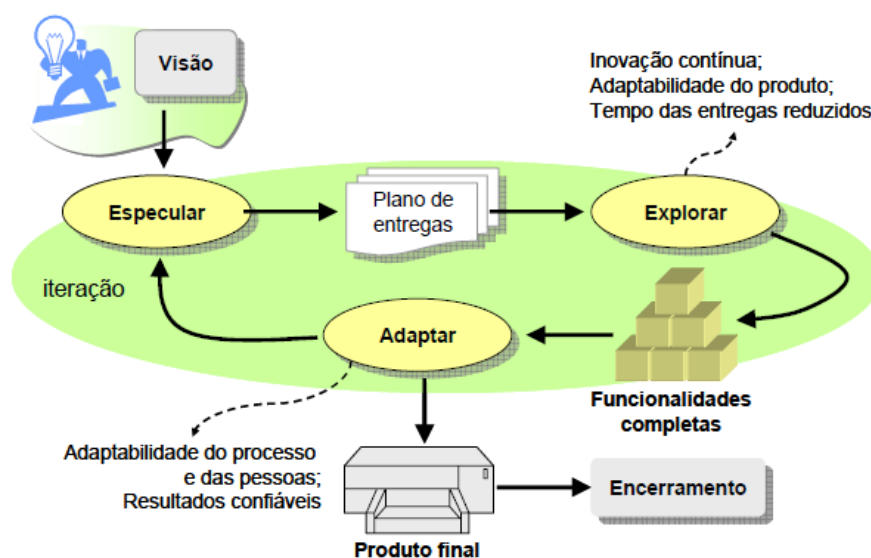
Esses princípios remetem a uma reflexão sobre o enfoque dado na gestão de projetos. Muitos dos autores da teoria tradicional enfatizam o valor do plano de projeto e a antecipação de eventos. **Situações incomuns quando se trata de desenvolvimento de produtos em contextos dinâmicos.** Por exemplo: entregar valor para o cliente também é uma diretriz da abordagem tradicional. *Bacana?*

No entanto, o que se questiona dessa abordagem é como agregar valor para o cliente, como simplificar o processo de desenvolvimento e como criar times adaptáveis em frente às dificuldades em antecipar atividades e seguir um planejamento sem a flexibilidade necessária para absorver eventuais mudanças no projeto. Galera, vamos ver uma tabelinha com as diferenças entre os dois:

ABORDAGEM	TRADICIONAL	ÁGIL
METAS DO PROJETO	Enfoque na finalização do projeto no tempo, custo e requisitos de qualidade.	Enfoque nos resultados do negócio, atingir múltiplos critérios de sucesso.
PLANO DO PROJETO	Uma coleção de atividades que são executadas como planejado para atender a tempo, custo e qualidade.	Organização e o processo para atingir as metas esperadas e os resultados para o negócio.
ABORDAGEM GERENCIAL	Rígida, com foco no plano inicial.	Flexível, variável e adaptativa.



TRABALHO E EXECUÇÃO	Previsível, mensurável, linear e simples.	Imprevisível, não-mensurável, não-linear e complexo.
INFLUÊNCIA DA ORGANIZAÇÃO	Mínimo, imparcial a partir do kick-off do projeto.	Afeta o projeto ao longo de sua execução.
CONTROLE DO PROJETO	Identificar desvios do plano inicial e corrigir o trabalho para seguir o plano.	Identificar mudanças no ambiente, e ajustar o plano adequadamente.
APLICAÇÃO DA METODOLOGIA	Aplicação genérica e igualitária em todos os projetos.	Adaptação do processo dependendo do tipo de projeto.
ESTILO DE GESTÃO	Um modelo atende todos os tipos de projetos.	Abordagem adaptativa, um único modelo não atende todos os tipos de projetos.



FASES	DESCRIÇÃO
VISÃO	O objetivo é determinar a visão do produto e o escopo de projeto, a comunidade do projeto, e definir como a equipe irá trabalhar e interagir. Define-se o que será entregue, os envolvidos e como o time pretende trabalhar.
ESPECULAÇÃO	O objetivo é planejar o projeto com base na visão preliminar construída com o apoio do time do projeto, sobre o que precisa ser entregue, quem são os envolvidos e qual será a estratégia adotada.
EXPLORAÇÃO	O objetivo é executar o que foi planejado, executando as entregas, promovendo a auto-organização e auto-disciplina da equipe de projetos e tratando da gestão das interações da equipe do projeto com o cliente.
ADAPTAÇÃO	O objetivo é rever os resultados da fase anterior, analisar o progresso do projeto e o desempenho da equipe de projetos, para eventuais adaptações no plano de projeto, entregas e plano de iterações, caso seja necessário.
ENCERRAMENTO	Transferem-se os conhecimentos-chave adquiridos no projeto, e celebrado os resultados obtidos. Recomendam-se mini-fechamentos ao final de cada iteração no projeto.

TÉCNICAS P/ PLANEJAMENTO DE ESCOPO EM PROJETOS ÁGEIS

Conceitos Básicos

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXA

Técnicas para planejamento e priorização incremental de escopo em projetos ágeis! *Quem aí já tinha ouvido falar nisso?* Bem... o nome é grande, mas é bastante simples. Galera, **quem já trabalhou com projeto de software sabe como é difícil, custoso, complexo, trabalhoso, chato, árduo e ingrato fazer com que o cliente consiga priorizar suas necessidades**. Em geral, clientes acreditam que tudo é importante!

Isso dificulta bastante os trabalhos do projeto – **tem de haver uma priorização e uma estimativa do escopo**. Grosso modo, requisitos no topo da lista ordenada de prioridade são mais importantes e devem ser desenvolvidos primeiro, já quem está na base é menos importante (não quer dizer que não tenham importância). Recomenda-se que cada item do escopo tenha um tamanho mensurável ou estimável! *Como assim, professor? Qual a diferença?*

Bem, mensurável pode ser medido com precisão e estimável é apenas uma estimativa. Respondam-me: *qual desses é mais provável que seja a escolha de uma equipe de desenvolvimento de projetos ágeis?!* A resposta é óbvia: a segunda opção! Um pensamento comum e errôneo entre diversos profissionais é que projetos ágeis sejam incompatíveis com planejamento. Eles imaginam: *se eu planejar, não consigo ser ágil!*

Ora, em projetos ágeis planeja-se, muitas vezes, até mais que em projetos não-ágeis. **Não se desencoraja planejamento, na verdade encoraja-se o contínuo replanejamento**. Em contraste, um projeto tradicional enfatiza um planejamento detalhado feito antes de investimentos em tempo e recursos. Este plano inicial tenta traçar o curso inteiro do projeto, buscando explicar a lista completa dos requisitos previstos para todas as fases de desenvolvimento.

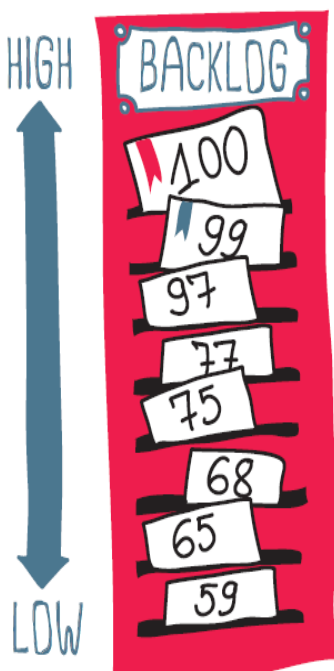
Vamos às técnicas: a primeira delas é a Priorização Binária – essa técnica pode ser usada para ordenar o escopo inteiro de projetos e suas atividades da prioridade mais alta à prioridade mais baixa. *Como?* **Muito simples: escolhe-se dois itens e o cliente deve dizer qual é mais importante. Repete-se iterativamente esse processo até ordenar todos os itens**. Há também a Priorização baseada em Valor de Negócio.

Neste caso, cada requisito carrega um possível valor de negócio que pode gerar à organização. Esse valor é atribuído pelo dono do produto ou pelo chefe da equipe ágil. O requisito com maior valor de negócio é implementado prioritariamente no desenvolvimento. **Outra técnica bastante utilizada é denominada Priorização MoSCoW!** *Por que esse nome com letras maiúsculas e minúsculas?* Esse é o acrônimo para **Must Have, Should Have, Could Have e Won't Have**.



Em outras palavras, o cliente deve decidir o que o software deve ter, deveria ter, poderia ter e não terá (do maior para o menor nível de criticidade). **Há a Priorização Kano, em que se dividem os requisitos em Must-be, One-dimensional, Attractive, Indifferent e Reverse.** Há também técnicas de priorização baseadas nos requisitos de maior risco para a organização e as baseadas nos maiores riscos de implementação, por conta da tecnologia usada no desenvolvimento.

Todo mundo conhece o problema desse método: os clientes marcam Must Have em todos os itens do escopo, portanto se todos têm o mesmo nível de prioridade, não há priorização alguma! Existe outra técnica muito interessante, funciona mais ou menos assim: escolhe-se uma escala numérica arbitrária. Pode ser a Sequência de Fibonacci, Potências de Dois, Progressões Aritméticas, entre outros.

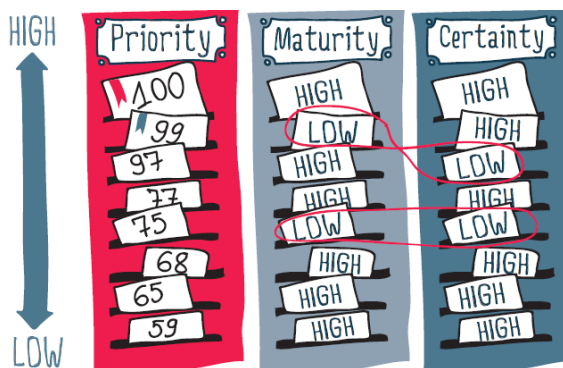


Pode-se inclusive inventar uma sequência – como mostra a imagem ao lado. Então, a equipe escolhe um item do escopo que tenha um tamanho médio e atribui um valor médio da escala escolhida. **Assim, itens do escopo serão comparados a esse item médio para se atribuir uma magnitude maior ou menor.**

Percebam que isso é uma estimativa realizada rapidamente – diferente de uma mensuração, que em geral necessita de um grande esforço. Equipes podem, então, usar essa informação para calcular a velocidade de desenvolvimento da equipe, melhorando a precisão de suas estimativas.

Quando um projeto começa, nem todos os requisitos estão prontos e levantados, portanto deve-se levar em consideração aspectos de incerteza e maturidade. Ora, alguns itens do escopo podem ter alta prioridade, no entanto podem não estar completamente definidos (maduros) ou válidos (incertos) – como mostra a imagem ao lado.

Dessa forma, as equipes buscam rastrear a certeza e maturidade de cada item do escopo para ajudá-los a monitorar quais itens estão prontos para serem desenvolvidos. Percebam que itens com baixa maturidade e certeza não são bons candidatos, mesmo que tenham alta prioridade. **A equipe deve passar algum tempo amadurecendo e validando o requisito antes de desenvolvê-lo.** Bacana? Esse é um tema que cai pouquíssima em prova ainda hoje...



(CODENI-RJ – 2010) Trata-se de um modo comum de aplicar a UML, frequentemente com alto retorno no investimento de tempo. Essa definição refere-se a:

a) Case



- b) Objetos Syntropy
- c) Modelagem Ágil
- d) MDA

Comentários: Craig Larman diz: “Modelagem ágil enfatiza a UML como rascunho; trata-se de um modo comum de aplicar a UML, frequentemente com algo retorno no investimento de tempo (que é tipicamente curto). As ferramentas UML podem ser úteis, mas eu incentivo as pessoas a também considerar uma abordagem ágil de modelagem para aplicar a UML” (Letra C).



TÉCNICAS DE ESTIMATIVA DE ESCOPO

Conceitos Básicos

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXA

A estimativa de escopo é um processo crítico no gerenciamento de projetos, envolvendo a definição e a documentação detalhada de todos os trabalhos necessários para completar um projeto com sucesso. O escopo do projeto abrange tanto os produtos ou entregáveis finais que devem ser produzidos quanto o trabalho necessário para criar esses entregáveis. *E o que seria exatamente um escopo?*

O escopo de um projeto define e delimita exatamente o que está e o que não está incluído no projeto. Ele abrange:

- **Entregáveis do Projeto:** os produtos, serviços ou resultados que serão entregues ao final do projeto.
- **Trabalho do Projeto:** todas as tarefas, atividades e processos necessários para criar esses entregáveis, incluindo tempo, recursos e processos envolvidos.

IMPORTÂNCIA	DESCRIÇÃO
CLAREZA E DIREÇÃO	Uma definição clara de escopo fornece uma compreensão comum do que o projeto visa alcançar, oferecendo direção para todos os envolvidos.
BASE PARA PLANEJAMENTO	O escopo é a base para o planejamento detalhado do projeto, incluindo cronograma, orçamento e alocação de recursos. Sem uma definição precisa do escopo, é impossível planejar eficazmente.
GERENCIAMENTO DE EXPECTATIVAS	Definir o escopo ajuda a gerenciar as expectativas das partes interessadas, garantindo que todos tenham a mesma compreensão dos objetivos do projeto e dos resultados esperados.
CONTROLE DE MUDANÇAS	Uma vez que o escopo está definido, qualquer alteração nos entregáveis ou no trabalho do projeto precisa passar por um processo formal de controle de mudanças. Isso ajuda a evitar o "Scope Creep" (Expansão Não Controlada do Escopo), que pode levar a atrasos, aumento de custos e outros problemas.
AValiação DE DESEMPENHO	O escopo estabelece critérios claros contra os quais o desempenho do projeto pode ser medido, permitindo avaliar se os objetivos do projeto estão sendo atendidos.

O gerenciamento eficaz do escopo é vital para o sucesso do projeto. Ele requer comunicação clara, documentação detalhada e uma abordagem colaborativa para garantir que o projeto seja entregue conforme planejado, dentro do prazo e do orçamento estabelecidos. **A estimativa de escopo**



obedece a um processo que contém as seguintes fases: Coleta de Requisitos; Definição de Escopo; Criação da Estrutura Analítica do Projeto (EAP) e Validação do Escopo.

PROCESSO	DESCRIÇÃO
COLETA DE REQUISITOS	Reunir informações das partes interessadas para entender as necessidades e expectativas.
DEFINIÇÃO DE ESCOPO	Documentar detalhadamente os entregáveis e o trabalho do projeto.
CRIAÇÃO DA EAP	Decompor o trabalho do projeto em componentes menores e mais gerenciáveis.
VALIDAÇÃO DO ESCOPO	Garantir que o escopo definido atenda às necessidades e expectativas das partes interessadas.

A estimativa de escopo é a estimativa de escopo é essencial para garantir que um projeto seja entregue com sucesso, dentro do prazo e do orçamento previstos. **Ela não apenas define o que precisa ser feito para alcançar os objetivos do projeto, mas também estabelece a base para o planejamento de recursos, tempo e custos.** Vejamos na tabela a seguir os principais objetivos da estimativa de escopo e, no próximo tópico, veremos as principais técnicas:

OBJETIVOS	DESCRIÇÃO
CLAREZA NOS RESULTADOS ESPERADOS	A estimativa de escopo ajuda a definir com clareza os entregáveis do projeto, garantindo que todas as partes interessadas tenham uma compreensão unificada do que o projeto visa alcançar.
ALINHAMENTO DE EXPECTATIVAS	Facilita o alinhamento das expectativas entre a equipe do projeto, as partes interessadas e os patrocinadores, minimizando mal-entendidos e conflitos potenciais.
BASE PARA CRONOGRAMA E ORÇAMENTO	Ao compreender o escopo do projeto, os gerentes podem desenvolver cronogramas de trabalho mais precisos e estimativas de custo, fundamentais para a alocação eficaz de tempo e recursos.
ALOCÇÃO DE RECURSOS	Permite a identificação e alocação adequada dos recursos necessários – humanos, financeiros e materiais – para a execução do projeto.
IDENTIFICAÇÃO DE RISCOS	A análise detalhada do escopo ajuda a identificar potenciais riscos e desafios associados ao projeto, permitindo o desenvolvimento de estratégias de mitigação.
CONTROLE DE MUDANÇAS	Estabelece uma base para o gerenciamento de mudanças de escopo, ajudando a controlar o impacto de quaisquer alterações nos objetivos originais do projeto.
PREVENÇÃO DE SOBRECARGA DE TRABALHO (SCOPE CREEP)	Evita a expansão não planejada do escopo, que pode levar a atrasos, aumento de custos e desgaste da equipe.
OTIMIZAÇÃO DO PROCESSO DE TRABALHO	Facilita a identificação de redundâncias ou ineficiências no plano de trabalho, permitindo ajustes que otimizem a execução do projeto.
CRITÉRIOS PARA MEDIÇÃO DE SUCESSO	Fornece critérios claros contra os quais o sucesso do projeto pode ser medido, facilitando a avaliação de seu desempenho.



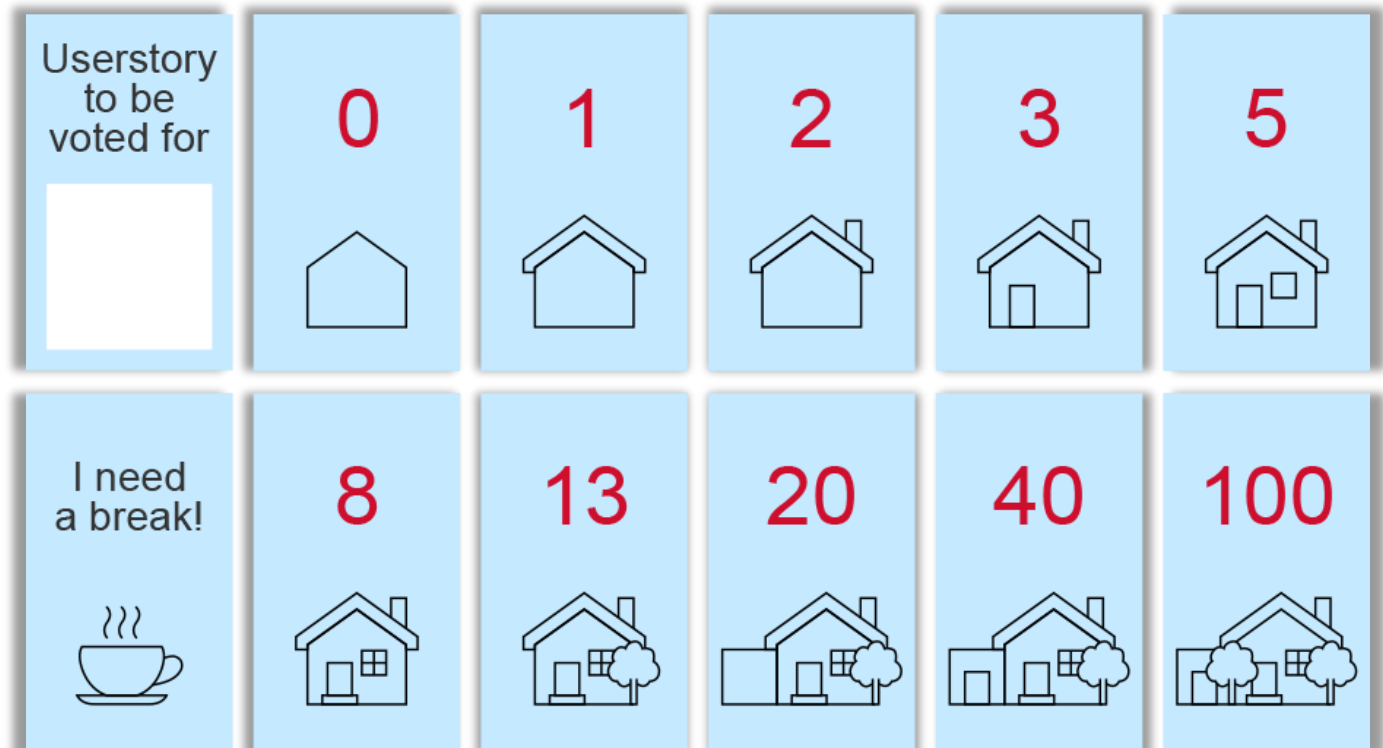
**FERRAMENTA PARA
COMUNICAÇÃO**

Serve como uma ferramenta de comunicação eficaz, fornecendo uma descrição detalhada do trabalho a ser realizado para todas as equipes e partes interessadas envolvidas.



Planning Poker

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXA



O Planning Poker, também conhecido como Scrum Poker, é uma técnica lúdica e colaborativa de estimativa de escopo usada principalmente em projetos de desenvolvimento de software, especialmente naqueles que adotam metodologias ágeis como o Scrum. Essa técnica incentiva a participação de toda a equipe no processo de estimativa, promovendo o entendimento comum do trabalho a ser realizado e ajudando a garantir que as estimativas sejam precisas e consensuais.

Nós vamos ver como é seu funcionamento e depois veremos um exemplo concreto de utilização dessa técnica. Vamos lá...

ETAPAS	DESCRIÇÃO
PREPARAÇÃO	Cada participante recebe um conjunto de cartas, que podem ser cartas reais ou digitais, com números representando diferentes níveis de esforço, geralmente sequências que seguem a série de Fibonacci (1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, etc.), pois esta série reflete a incerteza inerente à estimativa de tarefas complexas.
APRESENTAÇÃO DOS ITENS	Um item de trabalho (por exemplo, uma história de usuário, requisito ou funcionalidade) é apresentado à equipe. O moderador, que pode ser o Scrum Master, explica os detalhes e objetivos do item.
DISCUSSÃO INICIAL	A equipe discute o item para esclarecer dúvidas. Esta etapa é crucial para garantir que todos tenham uma compreensão clara do que está sendo estimado.



ESTIMATIVA INDIVIDUAL	Cada membro da equipe seleciona uma carta de seu baralho que representa sua estimativa do esforço necessário para completar o item. As escolhas são feitas em segredo para evitar que as estimativas sejam influenciadas pelas escolhas dos outros.
RELEVAÇÃO	Todos os participantes revelam suas cartas simultaneamente. Se houver um consenso, essa estimativa é aceita. Se as estimativas variarem significativamente, os membros com as estimativas mais altas e mais baixas explicam seu raciocínio.
DISCUSSÃO E REESTIMATIVA	Após a discussão, a equipe realiza outra rodada de estimativas, repetindo o processo até alcançar um consenso ou uma aproximação aceitável.

EXEMPLO CONCRETO

Vamos ver um exemplo? **Imagine uma equipe de desenvolvimento de software que está prestes a começar um novo sprint em seu projeto.** O projeto envolve a criação de um aplicativo móvel para uma rede de restaurantes, permitindo que os clientes façam pedidos online. A equipe adota metodologias ágeis e está pronta para estimar o esforço necessário para implementar várias histórias de usuário planejadas para o próximo sprint. Agora vejam a seguinte história de usuário:

- **História de Usuário:** *"Como cliente, quero poder filtrar o menu por categorias de alimentos (como veganos, sem glúten, etc.), para que eu possa encontrar facilmente os pratos que atendem às minhas preferências alimentares".*

ETAPAS	DESCRIÇÃO
PREPARAÇÃO	A equipe se reúne (virtualmente ou fisicamente) com seus conjuntos de cartas de Planning Poker. O Scrum Master apresenta a história de usuário e esclarece os detalhes, objetivos e critérios de aceitação.
DISCUSSÃO INICIAL	A equipe discute a história. O desenvolvedor front-end menciona a necessidade de implementar um novo componente de interface para os filtros, enquanto o especialista em back-end fala sobre ajustar as consultas ao banco de dados para suportar a filtragem. O designer de UX/UI também contribui, destacando a importância de uma interface intuitiva para a seleção de filtros.
ESTIMATIVA INDIVIDUAL	Após a discussão, cada membro da equipe escolhe uma carta que representa sua estimativa de esforço. O desenvolvedor front-end escolhe 8, considerando o trabalho na interface. O back-end escolhe 5, pois já existe alguma infraestrutura que pode ser reaproveitada. O designer escolhe 3, acreditando que o design pode ser adaptado de componentes existentes.
RELEVAÇÃO	Todos na equipe revelam suas cartas simultaneamente. Com a discrepância nas estimativas, é claro que há uma necessidade de mais discussão.



**DISCUSSÃO E
REESTIMATIVA**

O desenvolvedor front-end explica seu ponto de vista sobre os desafios técnicos, enquanto o designer oferece soluções que podem simplificar o trabalho. Após entenderem melhor os desafios uns dos outros, a equipe realiza uma segunda rodada de estimativas.

CONSENSO

Na segunda rodada, as estimativas são mais alinhadas. A equipe concorda com uma estimativa de 5 pontos de esforço para a história, considerando as soluções propostas e a colaboração entre as áreas.

Este exemplo mostra como o Planning Poker facilita a colaboração e o entendimento mútuo dentro da equipe, permitindo que diferentes perspectivas sejam compartilhadas e consideradas na estimativa do esforço necessário. Ao final, a equipe chega a um consenso informado, garantindo uma compreensão compartilhada do trabalho e promovendo um comprometimento coletivo com a execução da tarefa.



Story Points

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXA

Story Points são uma unidade de medida utilizada em metodologias ágeis de gerenciamento de projetos para estimar o esforço necessário para completar uma história de usuário ou outro item de trabalho. Diferentemente de estimativas baseadas em tempo (Ex: horas ou dias), eles consideram fatores que podem afetar o esforço de trabalho, incluindo a complexidade da tarefa, volume de trabalho a ser feito, riscos potenciais e incertezas. Vejamos o seu funcionamento:

ETAPAS	DESCRIÇÃO
SESSÕES DE PLANEJAMENTO	Durante as reuniões de planejamento, a equipe discute cada história de usuário e atribui Story Points por meio de um consenso ou técnicas como Planning Poker.
AJUSTES COM BASE NA EXPERIÊNCIA	Conforme a equipe avança no projeto, ela se torna mais eficiente em estimar Story Points, ajustando suas estimativas com base na experiência adquirida em sprints anteriores.
MONITORAMENTO DA VELOCIDADE	A equipe acompanha a quantidade de Story Points completados em cada sprint, o que ajuda a prever a capacidade de trabalho para sprints futuros.

EXEMPLO CONCRETO

Vamos imaginar uma equipe de desenvolvimento de software que está utilizando a metodologia ágil Scrum para gerenciar o desenvolvimento de um novo aplicativo de finanças pessoais. A equipe está prestes a realizar sua sessão de planejamento para o próximo sprint e precisa estimar o esforço necessário para completar as histórias de usuário selecionadas. Vejamos três histórias de usuário para estimativa:

- **História de Usuário 1:** *"Como usuário, quero poder categorizar minhas despesas, para que eu possa visualizar meu orçamento por categorias".*
- **História de Usuário 2:** *"Como usuário, quero receber notificações sobre transações suspeitas, para que eu possa garantir a segurança da minha conta".*
- **História de Usuário 3:** *"Como usuário, quero poder exportar relatórios mensais das minhas despesas para PDF, para que eu possa arquivá-las para referência futura".*

Inicialmente, a equipe discute cada história de usuário para esclarecer os requisitos e avaliar a complexidade, o volume de trabalho e os possíveis riscos associados. Vejamos:

- Para a **História de Usuário 1**, a equipe considera que a implementação envolverá tanto o desenvolvimento de uma nova interface de usuário quanto ajustes no back-end para suportar a categorização. Eles avaliam essa história como tendo uma complexidade média.



- A **História de Usuário 2** requer a implementação de um sistema de detecção de anomalias e notificações push. A equipe considera isso mais desafiador devido à necessidade de algoritmos para detectar transações suspeitas.
- Para a **História de Usuário 3**, a equipe identifica a necessidade de implementar uma funcionalidade de exportação para PDF, que eles já têm experiência anterior, considerando-a relativamente simples em comparação com as outras histórias.

Em seguida, a equipe realiza uma rodada de Planning Poker para estimar o esforço de cada história em Story Points. Vejamos:

- **História de Usuário 1** é avaliada em 8 Story Points, refletindo sua complexidade média e o trabalho envolvido.
- **História de Usuário 2** recebe 13 Story Points devido à sua complexidade técnica e ao esforço necessário para implementar a funcionalidade de detecção de transações suspeitas.
- **História de Usuário 3** é estimada em 5 Story Points, visto que a equipe já possui experiência na implementação de funcionalidades semelhantes.

Com base nas estimativas de **Story Points** e na capacidade de trabalho conhecida da equipe (sua velocidade), o Scrum Master e a equipe decidem quais histórias serão incluídas no próximo sprint.

Este exemplo ilustra como a técnica de Story Points permite à equipe de desenvolvimento fazer estimativas informadas sobre o esforço necessário para completar diferentes histórias de usuário. Ao considerar a complexidade, o volume de trabalho e os riscos, em vez de simplesmente o tempo, a equipe pode priorizar melhor o trabalho e planejar seus sprints de forma mais eficaz, garantindo uma abordagem balanceada para alcançar seus objetivos.



Enquetes

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXA

Essa técnica é utilizada para coletar opiniões e alcançar um consenso entre especialistas sobre questões específicas, incluindo a estimativa do escopo de um projeto. Embora o termo "Enquetes" possa não ser um termo técnico padrão no gerenciamento de projetos, o conceito se alinha com a abordagem de consultar um grupo diversificado de partes interessadas ou especialistas para informar e refinar estimativas de projeto.

Nós vamos explorar como esse conceito é aplicado na prática, particularmente por meio do Método Delphi. Esse método é uma técnica de pesquisa e estimativa estruturada que visa obter um consenso entre especialistas através de rodadas de questionários anônimos. **É utilizado em várias áreas, incluindo previsão de tecnologia, determinação de prioridades de políticas públicas e, claro, estimativa de escopo em gerenciamento de projetos.** *E como funciona?*

ETAPAS	DESCRIÇÃO
SELEÇÃO DOS ESPECIALISTAS	Um grupo diversificado de especialistas é selecionado. Esses especialistas devem ter conhecimento relevante sobre o tópico ou projeto em questão.
RODADAS DE QUESTIONÁRIOS	São enviados questionários anônimos aos especialistas. Após a primeira rodada de respostas, um resumo das estimativas é preparado e compartilhado com o grupo.
FEEDBACK E ITERAÇÃO	Os especialistas revisam as respostas dos colegas (ainda de forma anônima) e têm a oportunidade de revisar suas próprias estimativas na rodada seguinte de questionários, considerando as perspectivas dos demais.
CONVERGÊNCIA E CONSENSO	O processo é repetido até que um consenso seja alcançado ou as opiniões comecem a convergir para uma faixa comum de respostas.

Nesse sentido, o anonimato incentiva a expressão honesta de opiniões, reduzindo o impacto da influência ou da autoridade de indivíduos específicos no grupo. Além disso, a estrutura iterativa e a exposição a diversas opiniões ajudam a reduzir o viés individual e a influência de outliers nas estimativas. Ao final, a equipe de projeto ganha uma estimativa de escopo informada pelo consenso de especialistas, refletindo a compreensão ampla e considerada do trabalho necessário.

O Método Delphi pode ser demorado e requer um planejamento cuidadoso para gerenciar as várias rodadas de questionários e análise. A eficácia da técnica depende da seleção apropriada de especialistas com conhecimento e experiência relevantes. Embora tradicionalmente utilizado para previsões e estimativas, o Método Delphi pode ser adaptado para uma ampla gama de decisões de planejamento e avaliação em gerenciamento de projetos.

EXEMPLO CONCRETO



Vamos considerar um exemplo prático do uso da técnica de Enquetes, inspirada no Método Delphi, em um projeto de desenvolvimento de um novo sistema de informação hospitalar. Este sistema tem como objetivo integrar diferentes departamentos do hospital, desde a recepção até a alta do paciente, incluindo prontuários eletrônicos, gestão de estoque de medicamentos e agendamento de consultas. *E qual é o contexto?*

O hospital deseja estimar o escopo e os recursos para o desenvolvimento desse sistema, levando em conta a complexidade técnica, as necessidades dos usuários finais e a conformidade regulatória.

ETAPAS	DESCRIÇÃO
SELEÇÃO DOS ESPECIALISTAS	A equipe de projeto seleciona um grupo diversificado de especialistas, incluindo desenvolvedores de software com experiência em sistemas hospitalares, gerentes de TI do hospital, médicos, enfermeiros, e um especialista em conformidade regulatória.
PRIMEIRA RODADA DE QUESTIONÁRIOS	A equipe de projeto envia um questionário anônimo aos especialistas, pedindo-lhes para estimar o esforço necessário para desenvolver o sistema, considerando as diferentes funcionalidades e requisitos regulatórios. Os especialistas são encorajados a fornecer justificativas para suas estimativas.
COMPILAÇÃO E FEEDBACK	As respostas são compiladas e um resumo é enviado de volta aos especialistas. Este resumo inclui a faixa de estimativas fornecidas, as justificativas e qualquer comentário relevante, sem identificar os autores.
SEGUNDA RODADA DE QUESTIONÁRIOS	Os especialistas revisam o resumo e são solicitados a refinar suas estimativas iniciais, levando em consideração as informações compartilhadas. Eles têm a opção de ajustar suas estimativas ou mantê-las, com justificativas adicionais, se necessário.
CONVERGÊNCIA E CONSENSO	O processo é repetido por várias rodadas até que as estimativas comecem a convergir para uma faixa comum ou um consenso claro seja alcançado. No nosso exemplo, um consenso é alcançado após três rodadas, com a equipe concordando com uma estimativa detalhada do escopo e dos recursos necessários.

O resultado é uma estimativa de escopo bem fundamentada que reflete o consenso entre especialistas de diferentes áreas. Isso oferece à equipe de projeto uma base sólida para o planejamento detalhado do projeto, incluindo alocação de recursos, cronograma e orçamento. Além disso, o processo ajuda a identificar áreas de potencial risco e incerteza, bem como oportunidades para simplificar ou modularizar o sistema para facilitar o desenvolvimento.

Este exemplo ilustra como a técnica pode ser aplicada para estimar o escopo de projetos complexos, aproveitando a experiência e o conhecimento coletivo de um grupo de especialistas.



T-Shirt Sizing

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXA

Essa técnica de estimativa de escopo é um método simples e intuitivo frequentemente utilizado em ambientes de desenvolvimento ágil para estimar rapidamente o tamanho relativo de tarefas ou histórias de usuário. Essa técnica compara tarefas a tamanhos de camisetas: XS (Extra Small), S (Small), M (Medium), L (Large), XL (Extra Large), e às vezes até maiores como XXL, para representar a complexidade, o esforço ou o tempo necessário para completá-las.



O objetivo é facilitar discussões iniciais sobre escopo e complexidade sem se prender a detalhes exatos ou tentar quantificar o trabalho em horas ou dias. *E como funciona?*

ETAPAS	DESCRIÇÃO
DISCUSSÃO INICIAL	A equipe reúne-se para discutir as características de cada tarefa ou história de usuário. Essas discussões focam na compreensão do trabalho necessário, possíveis desafios e complexidades envolvidas.
CLASSIFICAÇÃO RELATIVA	Baseando-se na compreensão adquirida durante a discussão, a equipe classifica cada tarefa atribuindo-lhe um "tamanho de camiseta". Este processo estimula a equipe a pensar sobre o trabalho de forma relativa às outras tarefas, ao invés de tentar atribuir valores absolutos de início.
REVISÃO E AJUSTE	As classificações podem ser revistas e ajustadas conforme necessário, especialmente se novas informações vierem à tona ou se a equipe perceber que comparou erroneamente as tarefas entre si.

Após a classificação inicial, a equipe pode optar por converter os tamanhos de camisetas em estimativas mais quantificáveis, como Story Points ou horas, se necessário para o planejamento detalhado. Esse passo adicional pode se basear na experiência anterior da equipe ou em discussões adicionais para definir a equivalência entre os tamanhos de camisetas e os valores numéricos.

Enquanto o T-Shirt Sizing é útil para estimativas rápidas e discussões iniciais, ele pode precisar ser complementado por técnicas de estimativa mais detalhadas à medida que o projeto avança



e mais informações se tornam disponíveis. O método é particularmente eficaz em ambientes que valorizam a flexibilidade e a capacidade de adaptar planos conforme o projeto evolui. Vejamos – portanto – um exemplo prático de utilização dessa técnica para o projeto de um aplicativo móvel.

EXEMPLO CONCRETO

O objetivo do projeto é desenvolver um aplicativo de entrega de comida que permita aos usuários navegar por restaurantes locais, fazer pedidos e acompanhar as entregas em tempo real. A equipe se reúne para uma sessão de planejamento. O Product Owner (PO) apresenta uma lista de histórias de usuário preliminares necessárias para o lançamento mínimo viável (MVP) do aplicativo. As histórias incluem:

- **Pedido do Usuário:** permitir que o usuário selecione itens do menu de um restaurante e faça um pedido.
- **Rastreamento de Entrega em Tempo Real:** mostrar ao usuário um mapa em tempo real com a localização do entregador.
- **Cadastro de Usuário:** deve-se permitir que os usuários possam criar uma conta no aplicativo móvel.
- **Avaliações e Comentários:** permitir que os usuários avaliem os restaurantes e deixem comentários sobre suas refeições.

Em seguida, a equipe discute cada história de usuário para entender suas necessidades e complexidades. Em seguida, eles estimam o tamanho de cada história usando **T-Shirt Sizing**:

- **Pedido do Usuário - L (Large):** considerada de grande porte devido à necessidade de integrar um sistema de carrinho de compras, interação com o sistema de pagamento e confirmação de pedido.
- **Rastreamento de Entrega em Tempo Real - XL (Extra Large):** avaliada como a mais complexa devido à necessidade de integração com serviços de localização em tempo real e atualizações constantes de posição.
- **Cadastro de Usuário - M (Medium):** trata-se de uma funcionalidade relativamente padrão, porém que requer integração com sistemas de autenticação e armazenamento de dados seguros.
- **Avaliações e Comentários - S (Small):** trata-se de uma funcionalidade considerada a menos complexa, envolvendo a criação de uma interface para submissão de avaliações e o armazenamento desses dados.



Com base nas estimativas de tamanho, a equipe e o Product Owner (PO) priorizam as histórias para o MVP (Minimum Viable Product). Eles decidem começar com as histórias classificadas como S (Small) e M (Medium) para garantir um progresso rápido e deixam o rastreamento de entrega em tempo real (XL) para uma fase posterior do desenvolvimento, após uma avaliação mais detalhada da complexidade e dos recursos necessários.

Este exemplo demonstra como a técnica de T-Shirt Sizing pode ser usada para facilitar a discussão sobre complexidade relativa e esforço necessário para diferentes histórias de usuário em um projeto ágil. Ajuda a equipe a priorizar o trabalho com base em uma compreensão comum da escala de esforço, sem se prender a estimativas numéricas detalhadas desde o início, permitindo um planejamento flexível e iterativo.



QUESTÕES COMENTADAS

1. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) O escopo de um projeto inclui apenas os entregáveis finais, não abrangendo o trabalho necessário para criá-los.

Comentários:

O escopo de um projeto abrange tanto os entregáveis finais quanto o trabalho necessário para criá-los. Ele define não apenas o que será entregue ao final do projeto (os produtos, serviços ou resultados esperados), mas também inclui todas as tarefas, atividades e processos necessários para produzir esses entregáveis. O escopo é fundamental para um planejamento de projeto eficaz, pois ajuda a determinar e comunicar o que está incluído no projeto e o que está fora dele, guiando o trabalho da equipe do projeto e as expectativas das partes interessadas.

Gabarito: Errado

2. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Uma definição clara de escopo fornece direção e facilita a compreensão comum dos objetivos do projeto entre todas as partes interessadas.

Comentários:

Definir o escopo do projeto ajuda a delinear o que será realizado, estabelecendo os limites do que está incluído e o que está excluído do projeto. Isso é crucial para gerenciar expectativas, evitar mal-entendidos e garantir que todos os envolvidos tenham uma visão alinhada dos objetivos e entregáveis. Uma comunicação clara e uma documentação detalhada do escopo contribuem para a coordenação eficaz entre as equipes, a alocação apropriada de recursos e a minimização de alterações no escopo, conhecidas como "Scope Creep", que podem afetar o cronograma e o orçamento do projeto.

Gabarito: Correto

3. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A estimativa de escopo é uma etapa dispensável no processo de gerenciamento de projetos, uma vez que os detalhes podem ser ajustados conforme o desenvolvimento do projeto.

Comentários:

A estimativa de escopo é essencial no gerenciamento de projetos, pois define a extensão do trabalho, orienta o planejamento de recursos, o orçamento e o cronograma. Sem ela, o projeto pode enfrentar desvios de escopo, atrasos e custos adicionais, comprometendo o sucesso do projeto.



Gabarito: Errado

4. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A criação da Estrutura Analítica do Projeto (EAP) é um processo que visa decompor o trabalho do projeto em componentes menores e mais gerenciáveis.

Comentários:

A criação da Estrutura Analítica do Projeto (EAP) é um processo fundamental no gerenciamento de projetos que visa decompor o trabalho do projeto em componentes menores e mais gerenciáveis. Isso facilita o planejamento, a execução, o monitoramento e o controle do projeto, contribuindo para uma melhor organização e compreensão do escopo total do trabalho a ser realizado.

Gabarito: Correto

5. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) O controle de mudanças não é necessário uma vez que o escopo do projeto tenha sido definido e validado pelas partes interessadas.

Comentários:

Mesmo após a definição e validação do escopo do projeto pelas partes interessadas, o controle de mudanças é necessário. Ele permite gerenciar de forma eficaz quaisquer alterações no escopo, garantindo que todas as modificações sejam avaliadas, aprovadas e documentadas adequadamente. Isso ajuda a evitar o "Scope Creep" e a manter o projeto alinhado com seus objetivos originais, prazos e orçamento.

Gabarito: Errado

6. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A validação do escopo é uma fase em que se verifica se os entregáveis do projeto atendem às necessidades e expectativas das partes interessadas.

Comentários:

A validação do escopo é o processo de verificação e confirmação de que os entregáveis do projeto atendem às necessidades e expectativas das partes interessadas. Essa fase é crucial para garantir a satisfação do cliente e o sucesso do projeto, envolvendo a revisão dos entregáveis antes da aceitação final.

Gabarito: Correto

7. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A estimativa de escopo não contribui para a identificação e alocação de recursos necessários para a execução do projeto.



Comentários:

A estimativa de escopo desempenha um papel crucial na identificação e alocação de recursos necessários para a execução do projeto. Ao definir a extensão do trabalho e as atividades específicas necessárias, a estimativa de escopo permite que os gerentes de projeto planejem adequadamente quais recursos (humanos, materiais, financeiros) serão necessários, bem como quando e onde serão utilizados, contribuindo diretamente para a eficiência e sucesso do projeto.

Gabarito: Errado

8. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A estimativa de escopo ajuda a prevenir a expansão não planejada do escopo, conhecida como "Scope Creep", que pode levar a atrasos e aumento de custos.

Comentários:

A estimativa de escopo é fundamental para prevenir a expansão não planejada do escopo, conhecida como "Scope Creep". Ao definir claramente o escopo do projeto desde o início e estabelecer um processo formal para o controle de mudanças, as equipes podem gerenciar eficazmente as alterações no escopo, evitando atrasos e aumento de custos que podem ocorrer quando o trabalho adicional não é devidamente planejado ou controlado.

Gabarito: Correto

9. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) O que é "Scope Creep"?

- a) Uma técnica de gerenciamento de riscos.
- b) Uma metodologia de definição de escopo.
- c) Um processo formal de controle de mudanças.
- d) A expansão não controlada do escopo do projeto.
- e) Uma ferramenta para comunicação eficaz.

Comentários:

(a) Errado. "Scope Creep" não é uma técnica de gerenciamento de riscos, mas sim um fenômeno que pode ser um risco para o gerenciamento do projeto;

(b) Errado. Embora esteja relacionado ao escopo, "Scope Creep" não é uma metodologia de definição de escopo; trata-se da alteração não planejada deste;

(c) Errado. Não é um processo formal de controle de mudanças. Pelo contrário, ocorre justamente quando o controle de mudanças é ineficaz ou inexistente;



- (d) Correto. "Scope Creep" refere-se à expansão não controlada do escopo de um projeto, frequentemente ocorrendo sem a devida consideração das implicações em termos de tempo, custos ou recursos;
- (e) Errado. "Scope Creep" não é uma ferramenta para comunicação eficaz, mas um problema que pode surgir devido à falta de comunicação clara sobre o escopo do projeto.

Gabarito: Letra D

10.(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) O que a criação da Estrutura Analítica do Projeto (EAP) facilita?

- a) A comunicação entre as equipes.
- b) O controle de mudanças.
- c) A identificação de redundâncias no trabalho.
- d) A decomposição do trabalho do projeto.
- e) A validação do escopo com as partes interessadas.

Comentários:

- (a) Errado. Embora a EAP possa indiretamente melhorar a comunicação ao clarificar os elementos do projeto, esta não é sua principal função;
- (b) Errado. O controle de mudanças é facilitado pela EAP ao definir claramente os entregáveis, mas essa não é a principal função da EAP;
- (c) Errado. A identificação de redundâncias pode ser um benefício indireto da criação da EAP, porém não é o principal objetivo da sua criação;
- (d) Correto. A principal função da EAP é facilitar a decomposição do trabalho do projeto em partes menores e mais gerenciáveis, o que ajuda na organização e planejamento do projeto;
- (e) Errado. Embora a validação do escopo com as partes interessadas seja importante, este processo é mais amplo e envolve outras ferramentas e técnicas além da EAP.

Gabarito: Letra D

11.(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Qual dos seguintes NÃO é um objetivo da estimativa de escopo?

- a) Prevenção de "Scope creep".
- b) Facilitação da comunicação entre as partes interessadas.
- c) Redução do tempo necessário para completar o projeto.



- d) Identificação e alocação de recursos necessários.
- e) Alinhamento de expectativas entre a equipe e os patrocinadores.

Comentários:

- (a) Errado. A prevenção de "Scope Creep" é, de fato, um objetivo da estimativa de escopo, pois ao estimar corretamente, pode-se evitar a expansão não controlada do escopo;
- (b) Errado. A facilitação da comunicação entre as partes interessadas é um objetivo da estimativa de escopo, pois proporciona uma base comum para discussões;
- (c) Correto. A redução do tempo necessário para completar o projeto não é um objetivo direto da estimativa de escopo. A estimativa de escopo visa entender a magnitude e os requisitos do projeto, mas não necessariamente reduz o tempo de conclusão do projeto; este aspecto depende de outros fatores, como a eficiência da execução e gestão do projeto;
- (d) Errado. A identificação e alocação de recursos necessários é um dos objetivos da estimativa de escopo, garantindo que os recursos adequados estejam disponíveis para o projeto;
- (e) Errado. O alinhamento de expectativas entre a equipe e os patrocinadores é um objetivo da estimativa de escopo, pois esclarece o que será entregue, contribuindo para a gestão de expectativas.

Gabarito: Letra C

12. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Planning Poker é uma técnica de estimativa que se baseia unicamente na intuição individual de cada membro da equipe, sem necessidade de discussões em grupo.

Comentários:

O Planning Poker é uma técnica de estimativa que envolve discussões em grupo e não se baseia unicamente na intuição individual. Durante o processo, cada membro da equipe usa cartas para votar na estimativa de esforço para uma tarefa ou história, mas antes da votação, há uma discussão coletiva para esclarecer dúvidas e compartilhar entendimentos. As rodadas de votação e discussão continuam até que a equipe chegue a um consenso, fazendo do Planning Poker uma abordagem colaborativa para estimativa.

Gabarito: Errado

13. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Story Points consideram a complexidade, o volume de trabalho, os riscos potenciais e incertezas, ao contrário das estimativas baseadas apenas em tempo.



Comentários:

Story Points são uma técnica de estimativa que considera múltiplos fatores, como a complexidade da tarefa, o volume de trabalho, os riscos potenciais e as incertezas, ao invés de se basear apenas em tempo. Isso permite uma compreensão mais holística e relativa do esforço necessário para completar as tarefas ou histórias de usuário, facilitando o planejamento e a gestão de projetos, especialmente em ambientes ágeis.

Gabarito: Correto

14. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) O Método Delphi é caracterizado pela falta de anonimato nas respostas, permitindo que os participantes se influenciem mutuamente.

Comentários:

O Método Delphi é caracterizado justamente pelo anonimato nas respostas dos participantes. Esse método envolve rodadas de questionários enviados a especialistas, onde as respostas são coletadas e sumarizadas anonimamente pelo facilitador. O objetivo é evitar a influência direta entre os participantes, permitindo que cada um forneça sua opinião ou estimativa de forma independente. Isso contribui para a obtenção de um consenso ou entendimento coletivo mais imparcial sobre determinado assunto.

Gabarito: Errado

15. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) T-Shirt Sizing é uma técnica de estimativa que atribui valores numéricos exatos às tarefas.

Comentários:

T-Shirt Sizing é uma técnica de estimativa que não atribui valores numéricos exatos às tarefas. Em vez disso, utiliza categorias representadas por tamanhos de camisetas (como XS, S, M, L, XL) para indicar o tamanho relativo ou a complexidade de uma tarefa ou história de usuário. Essa abordagem ajuda a facilitar discussões rápidas e a chegar a um consenso sobre a estimativa de escopo sem se aprofundar em cálculos detalhados de tempo ou esforço.

Gabarito: Errado

16. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) No Planning Poker, se as estimativas iniciais variarem significativamente, o consenso deve ser atingido sem discussão adicional.

Comentários:



No Planning Poker, se as estimativas iniciais variarem significativamente, o processo encoraja justamente a discussão adicional entre os membros da equipe. Aqueles com as estimativas mais altas e mais baixas são convidados a explicar seus raciocínios, promovendo um entendimento mais profundo das tarefas em questão. Esse diálogo visa facilitar a convergência para um consenso informado sobre a estimativa de esforço, em vez de buscar um acordo sem a devida discussão e compreensão mútua.

Gabarito: Errado

17.(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A técnica de T-Shirt Sizing pode ser utilizada em qualquer fase do projeto para ajudar a priorizar tarefas.

Comentários:

A técnica de T-Shirt Sizing pode ser utilizada em qualquer fase do projeto para ajudar a priorizar tarefas. Por ser uma forma rápida e intuitiva de estimar o tamanho relativo ou a complexidade das tarefas, ela facilita a tomada de decisões sobre a priorização sem a necessidade de entrar em detalhes exatos de tempo ou esforço. Isso a torna útil não apenas nas fases iniciais de planejamento, mas também ao longo do projeto, à medida que novas tarefas surgem ou quando é necessário reavaliar prioridades.

Gabarito: Correto

18.(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A estimativa de Story Points se torna menos precisa à medida que a equipe ganha mais experiência no projeto.

Comentários:

Na verdade, Story Points tende a se tornar mais precisa à medida que a equipe ganha mais experiência no projeto. À medida que os membros da equipe se familiarizam com o trabalho, o domínio do projeto e a dinâmica de colaboração, eles desenvolvem uma melhor compreensão da complexidade relativa das tarefas e como elas se comparam entre si. Isso permite que as estimativas de Story Points reflitam mais de perto o esforço necessário para completar as tarefas, resultando em uma capacidade de planejamento e execução do projeto mais eficaz.

Gabarito: Errado

19.(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) No Método Delphi, a convergência para um consenso ocorre após uma única rodada de questionários.

Comentários:



O Método Delphi geralmente envolve várias rodadas de questionários para alcançar a convergência para um consenso. Após cada rodada, as respostas são compiladas e sumarizadas, e as informações agregadas são compartilhadas com os participantes. Isso permite que eles revisem suas estimativas iniciais com base no feedback coletivo, promovendo uma compreensão mais aprofundada e ajustes nas estimativas. O processo é repetido até que as opiniões comecem a convergir e um consenso ou um entendimento comum mais claro seja alcançado, o que raramente ocorre após apenas uma rodada.

Gabarito: Errado

20. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Qual das seguintes opções melhor descreve a finalidade do Planning Poker?

- a) Determinar a duração exata do projeto.
- b) Estimular a competição entre os membros da equipe.
- c) Facilitar estimativas de esforço consensuais e baseadas em discussão.
- d) Alocar tarefas específicas a membros da equipe.
- e) Priorizar as histórias de usuário com base em sua importância.

Comentários:

(a) Errado. Planning Poker não é usado para determinar a duração exata do projeto, mas sim para estimar o esforço ou complexidade das tarefas

(b) Errado. Planning Poker é uma técnica colaborativa; seu objetivo não é estimular a competição, mas promover a discussão e o consenso;

(c) Correto. A finalidade do Planning Poker é facilitar estimativas de esforço consensuais e baseadas em discussão entre os membros da equipe, utilizando cartas para votar na estimativa de esforço de tarefas ou histórias de usuário;

(d) Errado. Planning Poker não é utilizado para alocar tarefas específicas a membros da equipe, mas para estimar o esforço necessário para completar as tarefas;

(e) Errado. Embora as estimativas possam ajudar a priorizar histórias de usuário ao revelar sua complexidade, a principal função do Planning Poker não é priorizar, mas estimar o esforço.

Gabarito: Letra C

21. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) No contexto de metodologias ágeis, o que Story Points ajudam a estimar?

- a) O custo total do projeto.



- b) O número de membros necessários na equipe.
- c) O esforço necessário para completar uma história de usuário.
- d) A duração total de cada sprint.
- e) A ordem de prioridade das tarefas.

Comentários:

- (a) Errado. Story Points são utilizados para estimar o esforço ou complexidade de uma história de usuário, não o custo total do projeto.
- (b) Errado. Story Points não são usados para determinar o número de membros necessários na equipe, mas para estimar a complexidade das histórias de usuário.
- (c) Correto. Story Points ajudam a estimar o esforço necessário para completar uma história de usuário, considerando fatores como complexidade, incertezas e esforço requerido.
- (d) Errado. A duração total de cada sprint é geralmente fixada em metodologias ágeis, e os Story Points ajudam a determinar quantas histórias podem ser completadas em um sprint, não sua duração total.
- (e) Errado. Embora os Story Points possam influenciar a priorização ao revelar a complexidade das tarefas, seu propósito principal é ajudar na estimativa do esforço necessário, não na ordem de prioridade diretamente.

Gabarito: Letra C

22.(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Qual característica é específica do Método Delphi de estimativa?

- a) Discussões em grupo abertas.
- b) Estimativas feitas com base no menor tempo possível.
- c) Foco exclusivo em estimativas quantitativas.
- d) Uso de uma única rodada de questionários para decisão.
- e) Anonimato nas rodadas de questionários.

Comentários:

- (a) Errado. O Método Delphi é caracterizado pela ausência de discussões em grupo abertas; ao invés disso, utiliza um processo anônimo;
- (b) Errado. As estimativas feitas no Método Delphi não se baseiam exclusivamente no menor tempo possível, mas na opinião consensual dos especialistas;



- (c) Errado. Embora o Método Delphi possa focar em estimativas quantitativas, ele não se limita exclusivamente a elas; também pode ser usado para qualitativas;
- (d) Errado. O Método Delphi normalmente envolve múltiplas rodadas de questionários para refinar as estimativas até alcançar um consenso;
- (e) Correto. Uma característica específica é o anonimato nas rodadas de questionários, o que ajuda a evitar o viés de conformidade e a influência direta entre os participantes.

Gabarito: Letra E

23. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Quais dos seguintes fatores NÃO são considerados ao usar T-Shirt Sizing para estimativas de escopo?

- a) Complexidade técnica.
- b) Tempo exato de entrega.
- c) Volume de trabalho.
- d) Possíveis desafios.
- e) Riscos potenciais.

Comentários:

- (a) Errado. A complexidade técnica é considerada em T-Shirt Sizing, pois influencia a estimativa do tamanho do esforço necessário para realizar uma tarefa;
- (b) Correto. O tempo exato de entrega não é considerado em T-Shirt Sizing. Esta técnica é mais focada na comparação relativa do tamanho do esforço ou complexidade entre tarefas, e não determina um cronograma específico;
- (c) Errado. O volume de trabalho é considerado, pois afeta a estimativa de quanto esforço é necessário para completar uma tarefa ou projeto;
- (d) Errado. Possíveis desafios são levados em conta em T-Shirt Sizing, uma vez que podem afetar a complexidade ou o esforço necessário para completar uma tarefa;
- (e) Errado. Riscos potenciais também são considerados, pois podem influenciar a avaliação da complexidade ou do esforço necessário para a realização das tarefas.

Gabarito: Letra B

24. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Utilizar o Planning Poker em projetos que seguem metodologias ágeis pode reduzir o risco de subestimação ou superestimação das tarefas.



Comentários:

Utilizar o Planning Poker em projetos que seguem metodologias ágeis pode, de fato, reduzir o risco de subestimação ou superestimação das tarefas. Essa técnica de estimativa colaborativa envolve toda a equipe no processo de avaliação do esforço necessário para completar as tarefas, promovendo discussões que ajudam a esclarecer dúvidas e considerar diferentes perspectivas.

Ao incentivar a participação de todos os membros da equipe e exigir que justifiquem suas estimativas, o Planning Poker ajuda a alcançar um entendimento mais profundo e equilibrado das tarefas, levando a estimativas mais precisas e reduzindo a probabilidade de erros significativos de estimativa.

Gabarito: Correto

25.(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) No Método Delphi, a identificação dos participantes nas rodadas de questionários é essencial para o processo de convergência de opiniões.

Comentários:

No Método Delphi, a identificação dos participantes nas rodadas de questionários não é essencial; na verdade, o anonimato é um componente chave do processo. O anonimato ajuda a evitar que as opiniões sejam influenciadas por fatores externos, como a autoridade percebida ou a popularidade de certos participantes, permitindo que as respostas sejam mais imparciais e focadas no conteúdo. Isso facilita uma convergência de opiniões baseada na reflexão cuidadosa e na reconsideração das próprias estimativas à luz das respostas agregadas, sem o viés de saber quem forneceu cada resposta.

Gabarito: Errado

26.(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) T-Shirt Sizing é mais eficaz quando aplicado a projetos pequenos com tarefas bem definidas e pouco complexas.

Comentários:

Enquanto o T-Shirt Sizing pode ser eficaz em projetos pequenos com tarefas bem definidas e pouco complexas, a verdadeira força dessa técnica reside na sua aplicabilidade a uma ampla gama de projetos, incluindo aqueles de maior escala e com tarefas de complexidade variada. O T-Shirt Sizing ajuda a facilitar discussões iniciais sobre o tamanho relativo e a complexidade das tarefas, independentemente do tamanho do projeto.

Ele é particularmente útil em fases iniciais de planejamento, onde o objetivo é obter uma visão geral rápida do escopo e priorizar tarefas sem se aprofundar em estimativas numéricas detalhadas.



Portanto, a técnica é valiosa tanto para projetos pequenos quanto grandes, ajudando equipes a estabelecer uma compreensão comum do esforço necessário de maneira rápida e intuitiva.

Gabarito: Errado

27.(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A técnica de Story Points é incompatível com a abordagem do Scrum, pois Scrum requer estimativas de tempo precisas para cada tarefa.

Comentários:

A técnica de Story Points é, na verdade, muito compatível e frequentemente usada em conjunto com a abordagem do Scrum. O Scrum não requer estimativas de tempo precisas para cada tarefa; em vez disso, valoriza estimativas relativas que ajudam a equipe a compreender o esforço necessário para completar as tarefas dentro do contexto do projeto. Story Points refletem a complexidade, o esforço e os riscos associados a uma tarefa, permitindo que a equipe faça planejamentos mais flexíveis e gerencie melhor o fluxo de trabalho durante os sprints.

Esta abordagem apoia a natureza iterativa e incremental do Scrum, focando mais na priorização e no progresso relativo do que em estimativas de tempo absolutas.

Gabarito: Errado

28.(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A utilização do Planning Poker pode aumentar o engajamento da equipe ao tornar o processo de estimativa mais interativo e inclusivo.

Comentários:

A utilização do Planning Poker de fato pode aumentar o engajamento da equipe ao tornar o processo de estimativa mais interativo e inclusivo. Essa técnica colaborativa envolve todos os membros da equipe no processo de estimativa, permitindo que cada um contribua com sua perspectiva única. Ao discutir as estimativas e justificar as escolhas, os membros da equipe participam ativamente, o que pode melhorar a comunicação, aumentar o entendimento mútuo das tarefas e fortalecer o senso de propriedade e compromisso com o projeto. O aspecto lúdico do Planning Poker também adiciona um elemento de diversão ao processo de estimativa, tornando-o mais envolvente e menos tedioso.

Gabarito: Correto

29.(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) No Método Delphi, a convergência para um consenso geralmente acontece rapidamente, frequentemente após a primeira rodada de questionários.

Comentários:



No Método Delphi, a convergência para um consenso não acontece geralmente de forma rápida, e raramente se alcança um consenso após apenas a primeira rodada de questionários. O método é projetado para facilitar um processo iterativo de questionários anônimos, com várias rodadas permitindo que os participantes refinem suas respostas com base nas informações agregadas das rodadas anteriores.

Esse processo de iteração ajuda a explorar e resolver diferenças de opinião, promovendo uma compreensão mais profunda das questões em discussão e, eventualmente, levando a um consenso ou a uma convergência de opiniões. Dependendo da complexidade do tema e da diversidade de perspectivas entre os especialistas, o processo pode exigir várias rodadas até que se chegue a um entendimento comum.

Gabarito: Errado

30.(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Estimativas baseadas em T-Shirt Sizing podem ser convertidas em Story Points para facilitar o planejamento detalhado e a alocação de recursos.

Comentários:

Estimativas baseadas em T-Shirt Sizing podem, de fato, ser convertidas em Story Points para facilitar o planejamento detalhado e a alocação de recursos. O T-Shirt Sizing é uma técnica de estimativa rápida e intuitiva que classifica as tarefas em categorias relativas, como tamanhos de camisetas (XS, S, M, L, XL).

Embora seja útil para obter uma visão geral rápida da complexidade das tarefas, para fins de planejamento mais detalhado, como a organização de sprints em metodologias ágeis, pode ser útil converter essas categorias relativas em Story Points. Essa conversão permite uma quantificação mais precisa do esforço necessário, ajudando na priorização das tarefas, no cálculo da velocidade da equipe e na previsão de capacidade para sprints futuros.

Gabarito: Correto

31.(FUNDATEC / PROCERGS – 2023) A garantia de segurança e confiabilidade de um blockchain é feita por meio de uma terceira parte mediadora, cuja confiabilidade é publicamente aceita. No Scrum, é muito comum estimar o peso das demandas através de pontos, também conhecido no inglês como Story Points, utilizando Fibonacci. Nesse contexto, quais das seguintes possibilidades de pontos NÃO é válida?

- a) 3, 5, 7.
- b) 1, 8, 13.
- c) 2, 3, 5.
- d) 1, 2, 3.
- e) 1, 5, 8.



Comentários:

- (a) Correto. A sequência 3, 5, 7 não segue a sequência de Fibonacci, que é um padrão utilizado em estimativas de Story Points no Scrum. A sequência de Fibonacci é caracterizada pela soma dos dois números anteriores para obter o próximo número, e 7 não é resultado da soma de 3 e 5;
- (b) Errado. 1, 8, 13 seguem a lógica da sequência de Fibonacci, onde cada número é a soma dos dois números anteriores ($1+2=3$, $3+5=8$, $5+8=13$);
- (c) Errado. 2, 3, 5 são números consecutivos na sequência de Fibonacci, onde cada número é a soma dos dois números anteriores;
- (d) Errado. 1, 2, 3 também podem ser considerados parte da sequência de Fibonacci inicial, especialmente no contexto de estimativas ágeis, onde os números iniciais pequenos são comuns;
- (e) Errado. 1, 5, 8 são válidos dentro do contexto de usar a sequência de Fibonacci para estimar Story Points, mesmo que não sejam consecutivos na sequência, pois o uso de Fibonacci em estimativas ágeis não exige que todos os números consecutivos sejam utilizados.

Gabarito: Letra A

32. (CESPE / CRO-SC – 2023) A engenharia de requisitos é uma etapa crítica no desenvolvimento de software, pois ajuda a garantir que o produto final atenda às necessidades do cliente e aos objetivos do projeto. Acerca da engenharia de requisitos, julgue o item subsequente.

A análise de ponto de função tem como base as funcionalidades que um sistema deve realizar, enquanto a story points é baseada em uma estimativa relativa, que compara a complexidade e o esforço de uma tarefa com outras já realizadas.

Comentários:

A análise de ponto de função é uma técnica para estimar o tamanho de um desenvolvimento de software baseando-se em suas funcionalidades. Story points, por outro lado, são usados em métodos ágeis para estimar o esforço de desenvolvimento de uma tarefa em relação a outras, levando em consideração a complexidade, o esforço necessário, e até mesmo os riscos envolvidos. Essas abordagens diferem essencialmente em sua base de cálculo, uma sendo mais objetiva (ponto de função) e a outra subjetiva (story points).

Gabarito: Correto

33. (FEPESE / Companhia Águas de Joinville – 2023) Dentro do Scrum, a técnica utilizada para medir esforço em uma tarefa, que geralmente utiliza a sequência de fibonacci, é:



- a) ponto de função.
- b) ponto de caso de uso.
- c) kanban.
- d) Planning Poker.
- e) scrum-buts.

Comentários:

(a) Errado. Pontos de função são uma técnica de medição que avalia a funcionalidade que o software proporciona ao usuário, mas não está diretamente relacionada ao Scrum ou ao uso da sequência de Fibonacci para estimativas de esforço;

(b) Errado. Ponto de caso de uso é outra técnica de medição focada na análise de requisitos e não está associada ao Scrum ou ao uso da sequência de Fibonacci para estimativas;

(c) Errado. Kanban é uma metodologia ágil focada na gestão visual do trabalho, mas não é uma técnica específica para medir esforço em tarefas com base na sequência de Fibonacci;

(d) Correto. Planning Poker é uma técnica de estimativa utilizada em Scrum que envolve a equipe no processo de estimativa do esforço necessário para realizar tarefas ou histórias de usuário, frequentemente usando a sequência de Fibonacci para representar o esforço estimado;

(e) Errado. Scrum-buts refere-se a uma situação onde as equipes dizem que estão fazendo Scrum, mas introduzem exceções que contradizem os princípios fundamentais do Scrum. Não é uma técnica de medição de esforço.

Gabarito: Letra D

34. (CONSULPLAN / MPE-PA – 2022) No Scrum, algumas unidades são usadas para estimar o tempo para a realização de itens do Product Backlog de um projeto. A unidade relativa de tempo criada pelo Time de Desenvolvimento, a qual é a unidade mais utilizada por equipes ágeis é conhecida como:

- a) Tempo real.
- b) Story Points.
- c) Tempo ideal.
- d) Planning Poker.

Comentários:



- (a) Errado. "Tempo real" refere-se a uma estimativa baseada no tempo real esperado para completar uma tarefa, o que não é a unidade relativa de tempo mais usada em métodos ágeis como Scrum;
- (b) Correto. "Story Points" são uma unidade relativa de estimativa usada em metodologias ágeis para representar a complexidade de um item do backlog, sem associá-lo a um tempo específico. Esta abordagem ajuda a considerar vários fatores como esforço, complexidade e incerteza;
- (c) Errado. "Tempo ideal" é uma estimativa de quanto tempo algo levaria para ser concluído em condições perfeitas, o que é diferente da abordagem relativa utilizada pelos "Story Points";
- (d) Errado. "Planning Poker" é uma técnica de estimativa usada por equipes ágeis para estimar a quantidade de trabalho usando "Story Points" ou outras unidades. Não é uma unidade de medida em si, mas um jogo de estimativa.

Gabarito: Letra B

35. (FGV / SEFAZ-AM – 2022) A técnica Planning Poker é tipicamente utilizada na metodologia Scrum para:

- a) inspecionar o incremento e adaptar o backlog do produto.
- b) sincronizar o trabalho previsto para as próximas 24 horas.
- c) estimar o esforço necessário para terminar atividades.
- d) documentar o trabalho do desenvolvedor.
- e) identificar requisitos para tornar o produto mais útil.

Comentários:

- (a) Errado. Inspeccionar o incremento e adaptar o backlog do produto são atividades realizadas durante as revisões de sprint e o refinamento do backlog, e não através do Planning Poker;
- (b) Errado. A sincronização do trabalho previsto para as próximas 24 horas é o objetivo da reunião diária de Scrum (Daily Scrum), não do Planning Poker;
- (c) Correto. O Planning Poker é uma técnica utilizada para estimar o esforço necessário para completar as atividades ou histórias de usuário. Ela envolve a equipe inteira em uma estimativa por consenso, usando cartas que representam a quantidade de esforço que acreditam ser necessária para cada tarefa;
- (d) Errado. Documentar o trabalho do desenvolvedor não é o foco do Planning Poker. O objetivo principal é estimar o esforço necessário para as atividades de desenvolvimento;



(e) Errado. Identificar requisitos para tornar o produto mais útil é uma parte do processo de planejamento e refinamento do backlog de produto, mas não é o propósito do Planning Poker. O foco do Planning Poker está na estimativa de esforço das histórias de usuário já identificadas.

Gabarito: Letra C

36. (IADES / BRB – 2021) No contexto das metodologias ágeis, o Planning Poker é uma

- a) técnica para realizar estimativas de esforço de tarefas por meio do consenso entre o time.
- b) cerimônia para discutir e estipular as metas de entrega da próxima sprint.
- c) atividade lúdica realizada no decorrer das pausas das cerimônias para integrar o time.
- d) técnica para escrever casos de uso em cartões, estruturando seus requisitos do ponto de vista do usuário.
- e) ferramenta para registrar as lições aprendidas ao longo da sprint.

Comentários:

(a) Correto. O Planning Poker é uma técnica de estimativa no desenvolvimento ágil de software que utiliza consenso para estimar, por exemplo, a complexidade de tarefas ou o esforço necessário. Esta técnica envolve discussões que levam a um entendimento comum sobre a carga de trabalho, promovendo a colaboração da equipe;

(b) Errado. As metas de entrega da próxima sprint são discutidas durante a cerimônia de planejamento da sprint, não através do Planning Poker;

(c) Errado. Embora possa ser considerada uma atividade lúdica devido ao uso de cartas, o propósito principal do Planning Poker não é a integração do time, mas a estimativa de esforço das tarefas;

(d) Errado. Escrever casos de uso em cartões é uma técnica relacionada ao levantamento de requisitos e não está associada ao Planning Poker, que é uma técnica de estimativa;

(e) Errado. O registro de lições aprendidas é uma prática comum em metodologias ágeis, geralmente realizada durante a retrospectiva da sprint, e não está relacionado ao Planning Poker.

Gabarito: Letra A

37. (COMPERVE / UFRN – 2018) Uma ferramenta que pode ser usada na gestão de projetos é a Planning Poker. Sobre essa ferramenta, analise as afirmativas abaixo.

- I É uma técnica que privilegia a opinião do "jogador" ganhador em detrimento da opinião dos demais.
- II O "jogo" é composto por cartas com números que representam esforço estimado.
- III O "jogo" possui 356 cartas.



IV Há uma forte interação entre os "jogadores" e product owners, que discutem questões do projeto antes de realizarem suas jogadas.

Estão corretas as afirmativas

- a) II e IV.
- b) I e III.
- c) I e II.
- d) III e IV.

Comentários:

I Errado. O Planning Poker não privilegia a opinião do jogador com a estimativa mais alta ou mais baixa; em vez disso, procura o consenso ou uma média das estimativas para chegar a um acordo sobre o esforço necessário;

II Correto. As cartas usadas no Planning Poker têm números que representam o esforço estimado necessário para realizar uma tarefa ou história de usuário. Esses números geralmente seguem uma sequência de Fibonacci ou uma distribuição semelhante para representar a complexidade de forma não linear;

III Errado. O jogo não possui 356 cartas. Planning Poker geralmente utiliza um conjunto limitado de cartas, com séries como 0, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89, por exemplo, não alcançando um número tão alto quanto 356;

IV Correto. Durante as sessões de Planning Poker, há interação entre os desenvolvedores, o scrum master, e o product owner. O product owner explica os itens do backlog e pode esclarecer dúvidas, permitindo que os desenvolvedores façam estimativas informadas;

Gabarito: Letra A

38.(CESPE / SE-DF – 2017) Pontos de histórias (story points) são o meio mais adequado de se determinar o tempo de desenvolvimento de uma tarefa de uma sprint, pois, nesse caso, os desenvolvedores atribuem pontos de dificuldade para o desenvolvimento de uma tarefa específica e a pontuação de menor valor é a que determina o tempo de tarefa da sprint.

Comentários:

A questão mistura conceitos sobre a utilização de pontos de história em metodologias ágeis. Pontos de história são usados para estimar o esforço necessário para realizar uma tarefa, mas não determinam diretamente o tempo. Além disso, não é a pontuação de menor valor que determina o tempo de uma tarefa da sprint; a pontuação serve mais como um guia para a equipe entender a complexidade relativa das tarefas.



Gabarito: Errado

39.(FCC / TRT – 4ª Região – 2011) Para utilizar o processo de estimativa por Story Points em Scrum, inicialmente

- a) o Product Owner deve atribuir valores de negócio para cada um dos itens do Product Backlog.
- b) o Product Backlog deve considerar todos os fatores de Sprint contidos no Backlog Owner.
- c) os Stakeholders devem atribuir os riscos do Product Owner para cada Sprint Planning.
- d) os Stakeholders devem atribuir valores de negócio do Product Owner para cada Sprint.
- e) o Product Planning deve avaliar cada Sprint contida no Backlog transacional e decidir pela prioridade de atividades.

Comentários:

(a) Correto. O Product Owner realmente é responsável por definir os valores de negócio dos itens do Product Backlog;

(b) Errado. Não existe um termo conhecido como "Backlog Owner" em Scrum, e a descrição não se alinha ao processo de estimativa por Story Points, que foca na complexidade e esforço dos itens do Product Backlog, independentemente dos "fatores de Sprint".

(c) Errado. A atribuição de riscos pelos stakeholders ao Product Owner não é uma etapa inicial para o uso de Story Points em Scrum. A estimativa por Story Points é realizada pela equipe de desenvolvimento para avaliar a complexidade das tarefas.

(d) Errado. A atribuição de valores de negócio pelos stakeholders para cada Sprint não é uma etapa no processo de estimativa por Story Points, que é uma técnica de estimativa de complexidade e esforço, não de valor de negócio.

(e) Errado. Não existe um processo denominado "Product Planning" em Scrum que avalia cada Sprint no "Backlog transacional". As prioridades são definidas pelo Product Owner no Product Backlog, e as estimativas de Story Points são geralmente feitas pela equipe de desenvolvimento, focando na complexidade e no esforço necessário para realizar as tarefas.

Gabarito: Letra A

40.(CESGRANRIO / Transpetro – 2018) No uso de alguns métodos ágeis, como o SCRUM, é comum que o esforço de desenvolvimento seja avaliado por meio de Pontos de História (Story Points). Essa metodologia usa cartas, semelhantes a cartas de baralho, onde cada uma apresenta um valor de uma escala de valores numéricos, que, normalmente, segue a seguinte sequência:



- a) 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
- b) 0,1,2,3,5,8,13,20,40 e 100
- c) 0,1,2,4,8,16,32,64,128
- d) 1,2,3,6,12,24,48,96
- e) 1,5,10,50,100,500,1000

Comentários:

- (a) Errado. Esta sequência é linear e não reflete a natureza exponencial da incerteza em estimativas de projetos ágeis;
- (b) Correto. Esta sequência, conhecida como sequência de Fibonacci modificada, é comumente usada no planejamento ágil para estimar esforço, refletindo a incerteza e a complexidade crescentes à medida que as histórias de usuário se tornam maiores;
- (c) Errado. Apesar de exponencial, esta sequência não é comumente usada no SCRUM para estimar Pontos de História;
- (d) Errado. Esta sequência não segue o padrão típico usado para estimar Pontos de História em métodos ágeis;
- (e) Errado. Esta sequência reflete grandes saltos entre valores, não sendo prática para a estimativa de esforço em projetos ágeis, onde se prefere uma progressão mais suave para refletir incerteza.

Gabarito: Letra B



LISTA DE QUESTÕES

1. **(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** O escopo de um projeto inclui apenas os entregáveis finais, não abrangendo o trabalho necessário para criá-los.
2. **(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** Uma definição clara de escopo fornece direção e facilita a compreensão comum dos objetivos do projeto entre todas as partes interessadas.
3. **(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** A estimativa de escopo é uma etapa dispensável no processo de gerenciamento de projetos, uma vez que os detalhes podem ser ajustados conforme o desenvolvimento do projeto.
4. **(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** A criação da Estrutura Analítica do Projeto (EAP) é um processo que visa decompor o trabalho do projeto em componentes menores e mais gerenciáveis.
5. **(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** O controle de mudanças não é necessário uma vez que o escopo do projeto tenha sido definido e validado pelas partes interessadas.
6. **(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** A validação do escopo é uma fase em que se verifica se os entregáveis do projeto atendem às necessidades e expectativas das partes interessadas.
7. **(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** A estimativa de escopo não contribui para a identificação e alocação de recursos necessários para a execução do projeto.
8. **(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** A estimativa de escopo ajuda a prevenir a expansão não planejada do escopo, conhecida como "Scope Creep", que pode levar a atrasos e aumento de custos.
9. **(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** O que é "Scope Creep"?
 - a) Uma técnica de gerenciamento de riscos.
 - b) Uma metodologia de definição de escopo.
 - c) Um processo formal de controle de mudanças.
 - d) A expansão não controlada do escopo do projeto.
 - e) Uma ferramenta para comunicação eficaz.
10. **(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** O que a criação da Estrutura Analítica do Projeto (EAP) facilita?
 - a) A comunicação entre as equipes.
 - b) O controle de mudanças.



- c) A identificação de redundâncias no trabalho.
- d) A decomposição do trabalho do projeto.
- e) A validação do escopo com as partes interessadas.

11. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Qual dos seguintes NÃO é um objetivo da estimativa de escopo?

- a) Prevenção de "Scope creep".
- b) Facilitação da comunicação entre as partes interessadas.
- c) Redução do tempo necessário para completar o projeto.
- d) Identificação e alocação de recursos necessários.
- e) Alinhamento de expectativas entre a equipe e os patrocinadores.

12. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Planning Poker é uma técnica de estimativa que se baseia unicamente na intuição individual de cada membro da equipe, sem necessidade de discussões em grupo.

13. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Story Points consideram a complexidade, o volume de trabalho, os riscos potenciais e incertezas, ao contrário das estimativas baseadas apenas em tempo.

14. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) O Método Delphi é caracterizado pela falta de anonimato nas respostas, permitindo que os participantes se influenciem mutuamente.

15. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) T-Shirt Sizing é uma técnica de estimativa que atribui valores numéricos exatos às tarefas.

16. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) No Planning Poker, se as estimativas iniciais variarem significativamente, o consenso deve ser atingido sem discussão adicional.

17. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A técnica de T-Shirt Sizing pode ser utilizada em qualquer fase do projeto para ajudar a priorizar tarefas.

18. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A estimativa de Story Points se torna menos precisa à medida que a equipe ganha mais experiência no projeto.

19. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) No Método Delphi, a convergência para um consenso ocorre após uma única rodada de questionários.

20. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Qual das seguintes opções melhor descreve a finalidade do Planning Poker?

- a) Determinar a duração exata do projeto.
- b) Estimular a competição entre os membros da equipe.



- c) Facilitar estimativas de esforço consensuais e baseadas em discussão.
- d) Alocar tarefas específicas a membros da equipe.
- e) Priorizar as histórias de usuário com base em sua importância.

21. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) No contexto de metodologias ágeis, o que Story Points ajudam a estimar?

- a) O custo total do projeto.
- b) O número de membros necessários na equipe.
- c) O esforço necessário para completar uma história de usuário.
- d) A duração total de cada sprint.
- e) A ordem de prioridade das tarefas.

22. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Qual característica é específica do Método Delphi de estimativa?

- a) Discussões em grupo abertas.
- b) Estimativas feitas com base no menor tempo possível.
- c) Foco exclusivo em estimativas quantitativas.
- d) Uso de uma única rodada de questionários para decisão.
- e) Anonimato nas rodadas de questionários.

23. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Quais dos seguintes fatores NÃO são considerados ao usar T-Shirt Sizing para estimativas de escopo?

- a) Complexidade técnica.
- b) Tempo exato de entrega.
- c) Volume de trabalho.
- d) Possíveis desafios.
- e) Riscos potenciais.

24. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Utilizar o Planning Poker em projetos que seguem metodologias ágeis pode reduzir o risco de subestimação ou superestimação das tarefas.

25. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) No Método Delphi, a identificação dos participantes nas rodadas de questionários é essencial para o processo de convergência de opiniões.

26. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) T-Shirt Sizing é mais eficaz quando aplicado a projetos pequenos com tarefas bem definidas e pouco complexas.

27. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A técnica de Story Points é incompatível com a abordagem do Scrum, pois Scrum requer estimativas de tempo precisas para cada tarefa.



- 28.(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** A utilização do Planning Poker pode aumentar o engajamento da equipe ao tornar o processo de estimativa mais interativo e inclusivo.
- 29.(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** No Método Delphi, a convergência para um consenso geralmente acontece rapidamente, frequentemente após a primeira rodada de questionários.
- 30.(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** Estimativas baseadas em T-Shirt Sizing podem ser convertidas em Story Points para facilitar o planejamento detalhado e a alocação de recursos.
- 31.(FUNDATEC / PROCERGS – 2023)** A garantia de segurança e confiabilidade de um blockchain é feita por meio de uma terceira parte mediadora, cuja confiabilidade é publicamente aceita. No Scrum, é muito comum estimar o peso das demandas através de pontos, também conhecido no inglês como Story Points, utilizando Fibonacci. Nesse contexto, quais das seguintes possibilidades de pontos NÃO é válida?
- a) 3, 5, 7.
 - b) 1, 8, 13.
 - c) 2, 3, 5.
 - d) 1, 2, 3.
 - e) 1, 5, 8.
- 32.(CESPE / CRO-SC – 2023)** A engenharia de requisitos é uma etapa crítica no desenvolvimento de software, pois ajuda a garantir que o produto final atenda às necessidades do cliente e aos objetivos do projeto. Acerca da engenharia de requisitos, julgue o item subsequente.
- A análise de ponto de função tem como base as funcionalidades que um sistema deve realizar, enquanto a story points é baseada em uma estimativa relativa, que compara a complexidade e o esforço de uma tarefa com outras já realizadas.
- 33.(FEPESE / Companhia Águas de Joinville – 2023)** Dentro do Scrum, a técnica utilizada para medir esforço em uma tarefa, que geralmente utiliza a sequência de fibonacci, é:
- a) ponto de função.
 - b) ponto de caso de uso.
 - c) kanban.
 - d) Planning Poker.
 - e) scrum-buts.
- 34.(CONSULPLAN / MPE-PA – 2022)** No Scrum, algumas unidades são usadas para estimar o tempo para a realização de itens do Product Backlog de um projeto. A unidade relativa de tempo criada pelo Time de Desenvolvimento, a qual é a unidade mais utilizada por equipes ágeis é conhecida como:
- a) Tempo real.



- b) Story Points.
- c) Tempo ideal.
- d) Planning Poker.

35. (FGV / SEFAZ-AM – 2022) A técnica Planning Poker é tipicamente utilizada na metodologia Scrum para:

- a) inspecionar o incremento e adaptar o backlog do produto.
- b) sincronizar o trabalho previsto para as próximas 24 horas.
- c) estimar o esforço necessário para terminar atividades.
- d) documentar o trabalho do desenvolvedor.
- e) identificar requisitos para tornar o produto mais útil.

36. (IADES / BRB – 2021) No contexto das metodologias ágeis, o Planning Poker é uma

- a) técnica para realizar estimativas de esforço de tarefas por meio do consenso entre o time.
- b) cerimônia para discutir e estipular as metas de entrega da próxima sprint.
- c) atividade lúdica realizada no decorrer das pausas das cerimônias para integrar o time.
- d) técnica para escrever casos de uso em cartões, estruturando seus requisitos do ponto de vista do usuário.
- e) ferramenta para registrar as lições aprendidas ao longo da sprint.

37. (COMPERVE / UFRN – 2018) Uma ferramenta que pode ser usada na gestão de projetos é a Planning Poker. Sobre essa ferramenta, analise as afirmativas abaixo.

- I É uma técnica que privilegia a opinião do "jogador" ganhador em detrimento da opinião dos demais.
- II O "jogo" é composto por cartas com números que representam esforço estimado.
- III O "jogo" possui 356 cartas.
- IV Há uma forte interação entre os "jogadores" e product owners, que discutem questões do projeto antes de realizarem suas jogadas.

Estão corretas as afirmativas

- a) II e IV.
- b) I e III.
- c) I e II.
- d) III e IV.

38. (CESPE / SE-DF – 2017) Pontos de histórias (story points) são o meio mais adequado de se determinar o tempo de desenvolvimento de uma tarefa de uma sprint, pois, nesse caso, os desenvolvedores atribuem pontos de dificuldade para o desenvolvimento de uma tarefa específica e a pontuação de menor valor é a que determina o tempo de tarefa da sprint.



39.(FCC / TRT – 4ª Região – 2011) Para utilizar o processo de estimativa por Story Points em Scrum, inicialmente

- a) o Product Owner deve atribuir valores de negócio para cada um dos itens do Product Backlog.
- b) o Product Backlog deve considerar todos os fatores de Sprint contidos no Backlog Owner.
- c) os Stakeholders devem atribuir os riscos do Product Owner para cada Sprint Planning.
- d) os Stakeholders devem atribuir valores de negócio do Product Owner para cada Sprint.
- e) o Product Planning deve avaliar cada Sprint contida no Backlog transacional e decidir pela prioridade de atividades.

40.(CESGRANRIO / Transpetro – 2018) No uso de alguns métodos ágeis, como o SCRUM, é comum que o esforço de desenvolvimento seja avaliado por meio de Pontos de História (Story Points). Essa metodologia usa cartas, semelhantes a cartas de baralho, onde cada uma apresenta um valor de uma escala de valores numéricos, que, normalmente, segue a seguinte sequência:

- a) 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
- b) 0,1,2,3,5,8,13,20,40 e 100
- c) 0,1,2,4,8,16,32,64,128
- d) 1,2,3,6,12,24,48,96
- e) 1,5,10,50,100,500,1000



GABARITO

1. ERRADO
2. CORRETO
3. ERRADO
4. CORRETO
5. ERRADO
6. CORRETO
7. ERRADO
8. CORRETO
9. LETRA D
10. LETRA D
11. LETRA C
12. ERRADO
13. CORRETO
14. ERRADO
15. ERRADO
16. ERRADO
17. CORRETO
18. ERRADO
19. ERRADO
20. LETRA C
21. LETRA C
22. LETRA E
23. LETRA B
24. CORRETO
25. ERRADO
26. ERRADO
27. ERRADO
28. CORRETO
29. ERRADO
30. CORRETO
31. LETRA A
32. CORRETO
33. LETRA D
34. LETRA B
35. LETRA C
36. LETRA A
37. LETRA A
38. ERRADO
39. LETRA A
40. LETRA B



ESPECIFICAÇÃO POR EXEMPLO

Conceitos Básicos

O que é uma especificação? **Especificação é a definição detalhada das características de algo!** Uma especificação deve ser precisa e testável; uma verdadeira especificação e, não, um script; e deve ser sobre funcionalidade de negócios e, não, sobre design de software. Uma vez implementada a funcionalidade, a especificação que a descreve servirá a um propósito diferente. Ele documentará o que o sistema faz e nos alertará sobre a regressão funcional.

Já uma Especificação por Exemplo é um **conjunto de padrões de processos que ajudam equipes na construção do produto correto, focando na comunicação entre todas as partes envolvidas, fazendo com que todos tenham um entendimento claro sobre o que está sendo produzido e com isso possam colaborar da forma mais eficaz possível**. Galera, a Especificação por Exemplo não é a forma como a maioria de nós foi criada para pensar em especificações.

Nós aprendemos que, em regra, as especificações devem ser genéricas, para cobrir todos os casos. Quando utilizamos exemplos, eles destacam apenas alguns pontos e você mesmo deve inferir as generalizações. *O que eu quero dizer com isso?* **Isso significa que a Especificação por Exemplo não pode ser a única técnica de requisitos que você usa, mas não significa que ela não possa assumir um papel de liderança.**

Até agora, a ideia dominante com especificações rigorosas, ou seja, aquelas que podem ser claramente julgadas como aprovadas ou reprovadas, é usar pré-condições e pós-condições. Essas técnicas dominam os métodos formais e também sustentam o *Design por Contrato*¹. **Elas têm seu lugar, mas não são ideais. As pré-condições e pós-condições podem ser muito fáceis de escrever em algumas situações, mas em outras podem ser muito complicadas.**

Já houve várias tentativas em aplicações corporativas e, em muitas situações, é tão difícil escrever as pré/pós-condições quanto escrever a solução em si. **Na Especificação por Exemplo, os exemplos geralmente são muito mais fáceis de criar, especialmente para os não especialistas em TI.** Uma das coisas mais perigosas sobre uma especificação de requisitos tradicional é quando as pessoas pensam que depois de escrevê-la, a comunicação será encerrada.

A Especificação por Exemplo só funciona em contextos de relação de trabalho em que ambos os lados estão colaborando. Os exemplos acionam abstrações na equipe de design enquanto mantêm as abstrações fundamentadas. A Especificação por Exemplo é uma ferramenta poderosa, mas não deve ser a única ferramenta. Vamos resumir rapidamente tudo que precisamos saber sobre a Especificação por Exemplo...

¹ A ideia principal por trás do **Design por Contrato** é que cada componente deve ter um contrato que descreva seu comportamento e como ele deve interagir com outros componentes do sistema. Este contrato é escrito em linguagem formal e pode incluir condições, invariantes, pré-condições, pós-condições e outros elementos.



A Especificação por Exemplo é um conjunto de padrões de processos que facilitam a mudança em produtos de software para garantir que o produto correto seja entregue com eficiência. **Trata-se de uma abordagem colaborativa para definir os requisitos e testes funcionais orientados ao negócio para produtos de software com base na captura e ilustração de requisitos usando exemplos realistas em vez de declarações abstratas.**

Busca-se focar no desenvolvimento e na entrega de requisitos de negócios prioritários e verificáveis. Embora o conceito de Especificação por Exemplo em si seja relativamente novo, é simplesmente uma reformulação das práticas existentes. Ela suporta um vocabulário muito específico/conciso conhecido como linguagem ubíqua que: habilita requisitos executáveis; é usado por todos na equipe; é criado por uma equipe multifuncional; e captura a compreensão de todos.

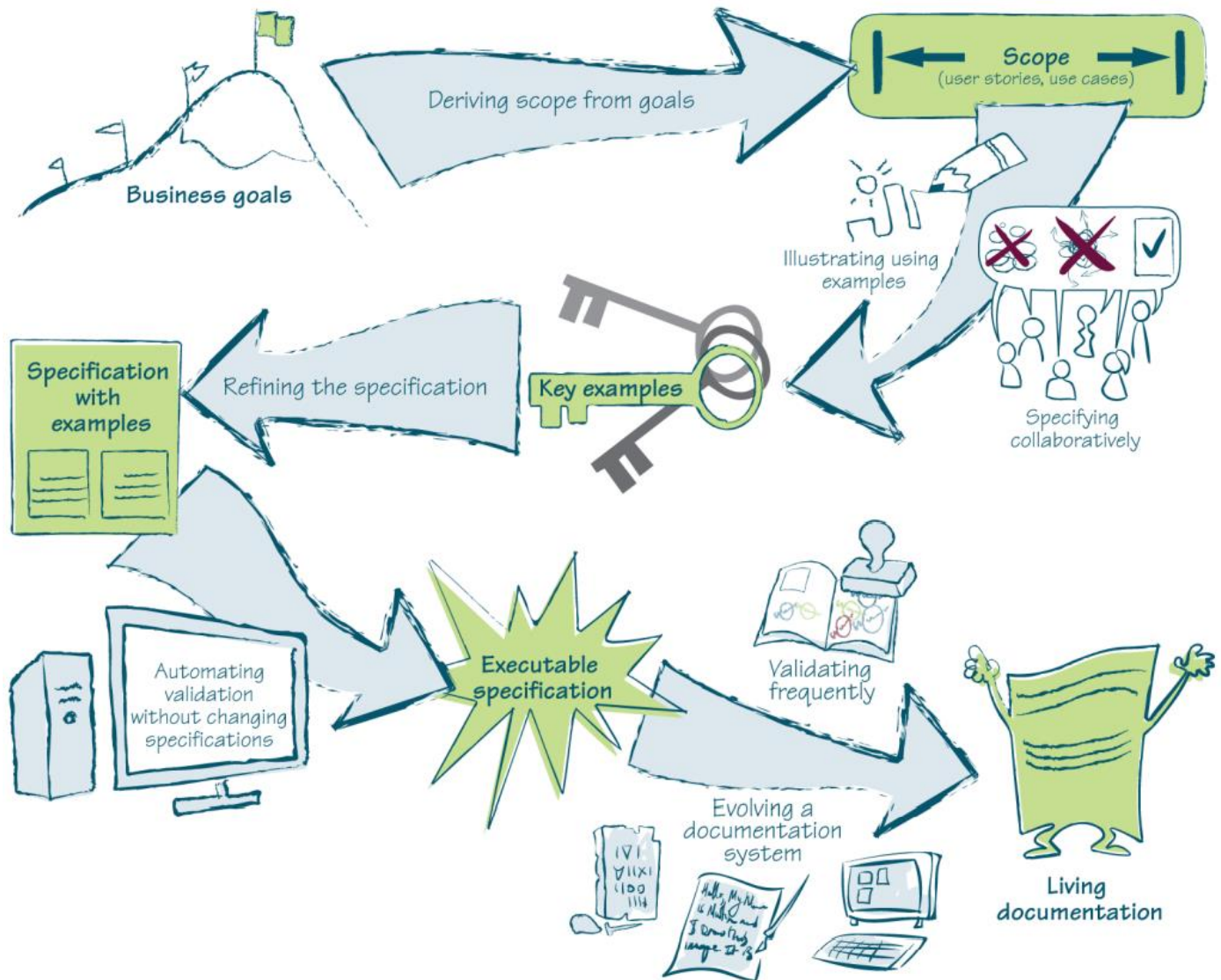
A Especificação por Exemplo pode ser usada como uma entrada direta na construção de testes automatizados que refletem o domínio de negócios. Assim, seu foco é construir o produto correto e construir o produto corretamente. Dentre suas vantagens, temos: maior qualidade; desperdício reduzido; risco reduzido de defeitos de produção; esforço focado; alterações podem ser feitas com mais segurança; e envolvimento comercial aprimorado. Pontos importantes...

- Construir o produto correto e construir corretamente o produto são duas coisas diferentes – você precisa fazer as duas coisas para ter sucesso.
- A Especificação por Exemplo fornece documentação suficiente no momento certo, ajudando a criar o produto certo com iterações curtas ou processos de desenvolvimento baseados em fluxo.
- A Especificação por Exemplo ajuda a melhorar a qualidade dos produtos de software, reduz significativamente o retrabalho e permite que as equipes alinhem melhor as atividades de análise, desenvolvimento e teste.
- A longo prazo, a Especificação por Exemplo ajuda as equipes a criar um sistema de documentação vivo, uma descrição relevante e confiável da funcionalidade que é atualizada automaticamente com o código da linguagem de programação.
- As práticas funcionam melhor com métodos de desenvolvimento iterativos curtos (Scrum, XP) ou baseados em fluxo (Kanban). Algumas ideias também são aplicáveis ao RUP ou Cascata.



Principais Padrões de Processo

Os principais padrões de processo de Especificação por Exemplo são:



Derivando o escopo das metas

O escopo de implementação oferece uma solução para um problema de negócio ou um meio para atingir uma meta de negócios. Muitas equipes esperam que um cliente, um proprietário do produto ou um usuário comercial decida sobre o escopo do trabalho antes do início da implementação (tudo o que ocorre antes da implementação é geralmente ignorado pela equipe de desenvolvimento de software).

Depois que os usuários de negócios especificam exatamente o que desejam, a equipe de entrega de software o implementa. Isso é supostamente o que deixará os clientes satisfeitos. Na verdade, é

aí que começam os problemas com a construção do produto certo. Ao contar com os clientes para fornecer uma lista de histórias de usuários, casos de uso ou outras informações relevantes, **as equipes de entrega de software estão pedindo a seus clientes que projetem uma solução.**

Mas os usuários de negócios não são designers de software. Se os clientes definem o escopo, o projeto não se beneficia do conhecimento das pessoas da equipe de entrega. Isso resulta em um software que faz o que o cliente pediu, mas não o que ele realmente queria. Em vez de aceitar cegamente os requisitos de software como uma solução para um problema desconhecido, as equipes bem-sucedidas obtêm o escopo dos objetivos.

Eles começam com a meta de negócios de um cliente. **Em seguida, eles colaboram para definir o escopo que atingirá esse objetivo.** A equipe trabalha com os usuários de negócios para determinar a solução. Os usuários de negócios se concentram em comunicar a intenção do recurso desejado e o valor que esperam obter dele. Isso ajuda todos a entender o que é necessário. A equipe pode então sugerir uma solução que seja mais barata, rápida e fácil de fornecer ou manter do que os usuários de negócios criariam por conta própria.

Especificando Colaborativamente

Se os desenvolvedores e testadores não estiverem envolvidos na criação de especificações, essas especificações devem ser comunicadas separadamente à equipe. Na prática, isso deixa muitas oportunidades para mal-entendidos; detalhes podem se perder na tradução. Como consequência, os usuários de negócios precisam validar o software após a entrega e as equipes precisam voltar e fazer alterações se ele falhar na validação. Isso tudo é retrabalho desnecessário.

Em vez de depender de uma única pessoa para obter as especificações corretas isoladamente, as equipes de entrega bem-sucedidas colaboram com os usuários de negócios para especificar a solução. Pessoas de origens diferentes têm ideias diferentes e usam suas próprias técnicas baseadas na experiência para resolver problemas. Especialistas técnicos sabem como fazer melhor uso da infraestrutura subjacente ou como as tecnologias emergentes podem ser aplicadas.

Os testadores sabem onde procurar possíveis problemas e a equipe deve trabalhar para evitar esses problemas. Todas essas informações precisam ser capturadas ao projetar especificações. Especificar de forma colaborativa nos permite aproveitar o conhecimento e a experiência de toda a equipe. Também cria uma propriedade coletiva das especificações, tornando todos mais engajados no processo de entrega.

Ilustrando Usando Exemplos

A linguagem natural é ambígua e depende do contexto. Requisitos escritos em tal linguagem sozinhos não podem fornecer um contexto completo e inequívoco para desenvolvimento ou teste. Os desenvolvedores e testadores precisam interpretar os requisitos para produzir software e scripts de teste, e pessoas diferentes podem interpretar conceitos complicados de maneira diferente. Isso



é especialmente problemático quando algo que parece óbvio, na verdade, requer experiência no domínio ou conhecimento do jargão para ser totalmente compreendido.

Pequenas diferenças de entendimento têm um efeito cumulativo, muitas vezes levando a problemas que exigem retrabalho após a entrega. Isso causa atrasos desnecessários. Em vez de esperar que as especificações sejam expressas precisamente pela primeira vez em uma linguagem de programação durante a implementação, as equipes bem-sucedidas ilustram as especificações usando exemplos.

A equipe trabalha com os usuários de negócios para identificar os principais exemplos que descrevem a funcionalidade esperada. Durante esse processo, desenvolvedores e testadores geralmente sugerem exemplos adicionais que ilustram casos extremos ou abordam áreas do sistema que são particularmente problemáticas. **Isso elimina lacunas e inconsistências funcionais e garante que todos os envolvidos tenham uma compreensão compartilhada do que precisa ser entregue, evitando retrabalho resultante de má interpretação e tradução.**

Se o sistema funcionar corretamente para todos os exemplos-chave, ele atenderá à especificação com a qual todos concordaram. Os principais exemplos definem efetivamente o que o software precisa fazer. Eles são o alvo do desenvolvimento e um critério de avaliação objetivo para verificar se o desenvolvimento foi feito. **Se os principais exemplos forem fáceis de entender e comunicar, eles podem ser efetivamente usados como requisitos inequívocos e detalhados.**

Refinando as Especificações

Uma discussão aberta durante a colaboração cria um entendimento compartilhado do domínio, mas os exemplos resultantes geralmente apresentam mais detalhes do que o necessário. Por exemplo, os usuários corporativos pensam sobre a perspectiva da interface do usuário, então eles oferecem exemplos de como algo deve funcionar ao clicar em links e preencher campos. **Essas descrições detalhadas restringem o sistema; detalhar como algo deve ser feito em vez do que é necessário é um desperdício.**

O excesso de detalhes torna os exemplos mais difíceis de comunicar e entender. Os principais exemplos devem ser concisos para serem úteis. Ao refinar a especificação, as equipes bem-sucedidas removem informações estranhas e criam um contexto concreto e preciso para desenvolvimento e teste. Eles definem o alvo com a quantidade certa de detalhes para implementá-lo e verificá-lo. Eles identificam o que o software deve fazer, não como ele faz.

Exemplos refinados podem ser usados como critérios de aceitação para entrega; o desenvolvimento não é feito até que o sistema funcione corretamente para todos os exemplos. Depois de fornecer informações adicionais para facilitar a compreensão dos principais exemplos, as equipes criam especificações com exemplos, que são uma especificação de trabalho, um teste de aceitação e um teste de regressão funcional futuro.



Automatizando Validação Sem Alterar Especificações

Depois que uma equipe concorda com as especificações com exemplos e as refina, a equipe pode usá-las como um alvo para implementação e um meio para validar o produto. O sistema será validado várias vezes com esses testes durante o desenvolvimento para garantir que atenda ao objetivo. Executar essas verificações manualmente introduziria atrasos desnecessários e o feedback seria lento.

O feedback rápido é uma parte essencial do desenvolvimento de software em iterações curtas ou em modo de fluxo, portanto, precisamos tornar o processo de validação do sistema barato e eficiente. Uma solução óbvia é a automação. Mas essa automação é conceitualmente diferente da automação usual do desenvolvedor ou do testador.

Se automatizarmos a validação dos principais exemplos usando ferramentas tradicionais de automação de programação (unidade) ou ferramentas tradicionais de automação de teste funcional, corremos o risco de apresentar problemas se os detalhes se perderem entre a especificação de negócios e a automação técnica. **As especificações tecnicamente automatizadas se tornarão inacessíveis aos usuários corporativos.**

Quando os requisitos mudarem (e é quando, não se) ou quando os desenvolvedores ou testadores precisarem de mais esclarecimentos, não poderemos usar a especificação que automatizamos anteriormente. Poderíamos manter os principais exemplos como testes e em uma forma mais legível, como documentos do Word ou páginas da web, mas assim que houver mais de uma versão da verdade, teremos problemas de sincronização. **É por isso que a documentação em papel nunca é ideal.**

Para obter o máximo dos exemplos-chave, as equipes bem-sucedidas automatizam a validação sem alterar as informações. **Eles literalmente mantêm tudo na especificação igual durante a automação - não há risco de tradução incorreta.** Como eles automatizam a validação sem alterar as especificações, os principais exemplos parecem quase iguais aos de um quadro branco: compreensíveis e acessíveis a todos os membros da equipe.

Uma especificação automatizada com exemplos compreensíveis e acessíveis a todos os membros da equipe torna-se uma especificação executável. Podemos usá-lo como alvo de desenvolvimento e verificar facilmente se o sistema cumpre o que foi acordado, e podemos usar esse mesmo documento para obter esclarecimentos dos usuários de negócios. Se precisarmos alterar a especificação, teremos que fazê-lo em apenas um lugar.

Validando Frequentemente

Para oferecer suporte eficiente a um sistema de software, precisamos saber o que ele faz e por quê. **Em muitos casos, a única maneira de fazer isso é detalhar o código de programação ou encontrar alguém que possa fazer isso por nós.** O código geralmente é a única coisa em que



realmente podemos confiar; a maioria da documentação escrita está desatualizada antes da entrega do projeto. Programadores são oráculos de conhecimento e gargalos de informação.

As especificações executáveis podem ser facilmente validadas no sistema. **Se essa validação for frequente, podemos ter tanta confiança nas especificações do executável quanto no código.** Ao verificar com frequência todas as especificações executáveis, as equipes com quem conversei descobrem rapidamente quaisquer diferenças entre o sistema e as especificações.

Como as especificações executáveis são fáceis de entender, as equipes podem discutir as mudanças com seus usuários de negócios e decidir como lidar com os problemas. Eles sincronizam constantemente seus sistemas e especificações executáveis.

Evoluindo um Sistema de Documentação

As equipes mais bem-sucedidas não ficam satisfeitas com um conjunto de especificações executáveis frequentemente validadas. **Eles garantem que as especificações sejam bem organizadas, fáceis de encontrar e acessar e consistentes.** À medida que seus projetos evoluem, a compreensão das equipes sobre o domínio muda. As oportunidades de mercado também causam mudanças nos modelos de domínio de negócios.

As equipes que tiram o máximo proveito da Especificação por Exemplo atualizam suas especificações para refletir essas mudanças, desenvolvendo um sistema de documentação vivo. A documentação viva é uma fonte confiável e autorizada de informações sobre a funcionalidade do sistema que qualquer pessoa pode acessar. **É tão confiável quanto o código, mas muito mais fácil de ler e entender.**

A equipe de suporte pode usá-lo para descobrir o que o sistema faz e por quê. Os desenvolvedores podem usá-lo como um alvo para o desenvolvimento. Os testadores podem usá-lo para testes. Os analistas de negócios podem usá-lo como ponto de partida ao analisar o impacto de uma alteração de funcionalidade solicitada. Ele também fornece testes de regressão gratuitos.



DÉBITO TÉCNICO

Conceitos Básicos

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXA

Imagine que você seja um cara bastante procrastinador (muito comum entre concurseiros) e tenha uma tarefa para fazer, mas decide deixá-la para depois porque está ocupado com outras coisas. **Esse adiamento pode gerar uma dívida para você, que terá que lidar com a tarefa mais tarde e possivelmente em um momento menos conveniente.** De maneira semelhante, o débito técnico no desenvolvimento de software é como uma dívida do desenvolvedor.

O desenvolvedor assume ao deixar de realizar tarefas importantes, como refatorar o código, realizar testes adequados ou atualizar bibliotecas. Essas omissões podem levar a problemas futuros, como bugs, mau desempenho ou problemas de segurança. Assim como uma dívida financeira, o débito técnico precisa ser pago mais tarde, muitas vezes com juros, na forma de correções de emergência, retrabalho ou atrasos no cronograma.

É importante que os desenvolvedores e equipes de software gerenciem e controlem o débito técnico para garantir que o software seja robusto, de alta qualidade e fácil de manter. Isso envolve identificar as áreas de dívida técnica, priorizar o pagamento de débitos e investir em práticas de desenvolvimento saudáveis para minimizar a criação de novas dívidas. No meu trabalho, nós mantemos um backlog dos principais débitos técnicos para ir “pagando” sempre que possível.

Enfim, o débito técnico é basicamente o custo a longo prazo de desenvolver um software com baixa qualidade. Quando você escreve um código de má qualidade ou deixa de seguir boas práticas de programação, você acumula um débito técnico. Mais cedo ou mais tarde, você precisará corrigir esses problemas para manter o software funcionando corretamente ou adicionar novas funcionalidades.

As consequências do débito técnico são muitas e variadas. **Quando você acumula débito técnico, o software se torna mais difícil de entender, de modificar e de manter.** Isso pode levar a problemas de desempenho, segurança e escalabilidade, além de dificultar a adição de novas funcionalidades no futuro. Logo, é importante destacar a relação intrínseca entre débito técnico no desenvolvimento de software e refatoração de software.

Além disso, acumular débito técnico pode ser muito caro a longo prazo. A correção de problemas de qualidade geralmente é demorada e cara, o que pode afetar negativamente o orçamento e o cronograma do projeto. Por isso, é importante gerenciar o débito técnico de forma eficaz. Identificar, priorizar e corrigir o débito técnico acumulado pode ajudar a melhorar a qualidade do software, a reduzir custos e a garantir que o software esteja preparado para as demandas futuras.

Identificar o débito técnico pode ser um pouco complicado, mas existem algumas formas de se fazer isso. Geralmente, o débito técnico pode ser identificado a partir de sintomas comuns, como



atrasos no projeto, problemas de qualidade, bugs frequentes, entre outros. **Além disso, uma das melhores maneiras de identificar o débito técnico é realizar revisões regulares do código, seja por meio de revisões de código (code review) ou testes de software.**

Durante essas revisões, é possível encontrar problemas comuns de qualidade de software, tais como código duplicado, falta de documentação, uso inadequado de variáveis e funções, entre outros. Quanto às categorias de débito técnico, existem várias maneiras de categorizar o débito técnico, mas uma das mais comuns é a divisão entre débito técnico "intencional" e "não intencional".

O débito técnico intencional ocorre quando você toma uma decisão consciente de priorizar a entrega rápida do software em detrimento da qualidade. Por outro lado, o débito técnico não intencional ocorre quando você não percebe que está acumulando débito técnico, geralmente por falta de conhecimento ou tempo limitado. **Também é importante medir o débito técnico para ter uma ideia clara da quantidade de trabalho necessário para corrigi-lo.**

Existem várias ferramentas que podem ajudar a medir o débito técnico, como o SonarQube e o CodeClimate, que analisam o código-fonte em busca de problemas comuns e geram relatórios sobre o débito técnico acumulado. **A métrica mais comum para medir o débito técnico é o tempo necessário para corrigir os problemas encontrados, geralmente medido em dias ou semanas.** Gerenciar o débito técnico também é uma parte essencial do desenvolvimento de software.

Para priorizar o tratamento do débito técnico, você deve primeiro avaliar os riscos associados a cada problema identificado. **Problemas mais críticos, como problemas de segurança ou problemas que afetam o desempenho do software, devem ser tratados com mais urgência do que problemas menos críticos.** Outra forma de priorizar o tratamento do débito técnico é avaliar o impacto que cada problema tem no projeto como um todo.

Problemas que afetam mais áreas do software ou que afetam a capacidade de adicionar novas funcionalidades devem ter uma prioridade maior do que problemas que afetam apenas uma parte específica do software. Para planejar e executar a correção do débito técnico, é importante ter um processo claro e bem definido. **Isso envolve identificar os problemas, avaliar a prioridade de cada problema e planejar as etapas necessárias para corrigi-los.**

Uma das melhores práticas para gerenciar o débito técnico é estabelecer um processo contínuo de revisão e correção. Isso significa que você deve realizar revisões regulares do código, identificar os problemas e corrigi-los o mais rápido possível. Além disso, é importante envolver toda a equipe no processo de gerenciamento do débito técnico, para garantir que todos estejam cientes dos problemas e trabalhem juntos para resolvê-los.

Outra prática importante é manter um registro de todos os problemas de débito técnico identificados e corrigidos. Isso pode ajudar a identificar padrões e tendências ao longo do tempo e a avaliar a eficácia do processo de gerenciamento do débito técnico. **Por fim, é importante ter em**



mente que o gerenciamento do débito técnico é um processo contínuo e nunca termina: sempre haverá novos problemas e desafios a serem enfrentados.

No entanto, com um processo claro e uma equipe comprometida, é possível gerenciar o débito técnico de forma eficaz e garantir a qualidade e a escalabilidade do software ao longo do tempo. **Prevenir a acumulação de débito técnico é a melhor forma de garantir que seu software seja eficiente, escalável e fácil de manter a longo prazo.** Aqui estão algumas estratégias para evitar o acúmulo de débito técnico:

ESTRATÉGIAS	DESCRIÇÃO
ESTABELEÇA PADRÕES DE CÓDIGO E BOAS PRÁTICAS DE DESENVOLVIMENTO	Ter padrões de código claros e boas práticas de desenvolvimento estabelecidos desde o início é uma ótima maneira de garantir que o código seja claro, fácil de entender e fácil de manter.
FAÇA REVISÕES DE CÓDIGO REGULARES	Revisões de código regulares ajudam a identificar problemas de qualidade do código antes que eles se tornem problemas maiores. Além disso, elas promovem a colaboração da equipe e ajudam a garantir que todos estejam trabalhando dentro dos mesmos padrões e práticas.
INVISTA EM TESTES DE QUALIDADE	Testes automatizados e manuais são uma ótima maneira de garantir que o software esteja funcionando corretamente e atendendo às necessidades dos usuários.
PLANEJE PARA ESCALABILIDADE	Ao desenvolver um software, é importante pensar em como ele pode ser escalável no futuro. Isso significa pensar em como o software pode lidar com grandes quantidades de dados e usuários, bem como garantir que ele possa ser facilmente mantido e atualizado.
USE FERRAMENTAS DE AUTOMAÇÃO	Ferramentas de automação podem ajudar a reduzir o tempo necessário para realizar tarefas repetitivas e propensas a erros. Isso pode incluir ferramentas de integração contínua, ferramentas de análise de código e ferramentas de teste automatizado.
MANTENHA UM REGISTRO DE DÍVIDA TÉCNICA	Manter um registro de dívida técnica pode ajudar a garantir que os problemas sejam identificados e tratados o mais rápido possível.

(Câmara de Goiânia/GO – 2018) Leia o texto a seguir extraído da Internet.

Se o débito técnico não é pago, ele pode acumular, tornando mais difícil implementar mudanças posteriores.

No contexto desta informação, o débito técnico:

- a) pode ser eliminado durante a construção de software sem dependência do projeto (design) do software.
- b) pode ser eliminado por alteração no projeto (design) sem repercussão na implementação.



- c) é uma questão de projeto (design) com repercussão na funcionalidade do software.
- e) tem impacto na evolução do software.

Comentários: no contexto desta informação, o débito técnico tem impacto na evolução do software. Quando o débito técnico não é tratado, ele se acumula e pode tornar mais difícil a implementação de mudanças posteriores. Isso pode afetar negativamente a evolução do software, levando a atrasos no lançamento, custos adicionais e, possivelmente, um produto final de menor qualidade. Logo, é importante gerenciar o débito técnico de maneira eficaz para garantir que o software possa evoluir de maneira consistente e sem problemas (Letra D).

(TJ/PE – 2012) No contexto de programação ágil XP, um débito técnico é descrito como o:

- a) número de pontos funcionais não entregues no último período.
- b) custo homem/hora da equipe técnica para um determinado projeto.
- c) método de modificação do código fonte, com alteração do seu comportamento, porém sem alteração de seu significado.
- d) dispêndio relacionado ao desenvolvimento, teste ou entrega da parte funcional do sistema.
- e) total de desenvolvimento feito de maneira rápida e simples sem, às vezes, levar em consideração testes e arquitetura do sistema.

Comentários: o débito técnico em XP é entendido como uma dívida técnica que é adquirida quando o desenvolvimento é realizado de forma rápida e simplificada, muitas vezes sem levar em consideração os testes e a arquitetura adequados do sistema. Essa dívida técnica pode se acumular e, se não for tratada, pode levar a problemas futuros no projeto. Logo, é importante gerenciar o débito técnico para garantir que ele não se acumule a ponto de afetar negativamente o projeto (Letra E).



ÁGIL EM ESCALA

Conceitos Básicos

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXÍSSIMA

Ágil Escalado refere-se à aplicação de princípios ágeis em um ambiente de alta escala, particularmente em grandes projetos, programas e portfólios, ou em organizações inteiras que envolvem múltiplas equipes trabalhando simultaneamente em diferentes componentes de um produto/serviço. O objetivo é manter a entrega rápida de valor, resposta às mudanças e adaptabilidade mesmo à medida que o escopo do trabalho e o tamanho da organização aumentam.

Por que o ágil precisa eventualmente ser escalado? Bem, à medida que as organizações crescem e seus projetos se tornam mais complexos, surgem novos desafios que não podem ser abordados efetivamente apenas pelos métodos ágeis em nível de equipe, como Scrum ou Kanban, que são mais adequados para pequenas equipes. Nesse sentido, a agilidade precisa ser de certa forma escalada para:

- **Coordenar Múltiplas Equipes:** garantir que todas as equipes estejam alinhadas com a visão geral do produto e os objetivos da organização, evitando esforços duplicados e garantindo que o trabalho de uma equipe complemente o das outras;
- **Gerenciar Complexidade:** projetos grandes e complexos podem envolver múltiplos componentes interdependentes, requerendo uma coordenação detalhada entre as equipes para garantir a entrega coesa do produto.
- **Sustentar Agilidade em Escala:** preservar os princípios ágeis, como a capacidade de responder rapidamente a mudanças, mesmo em uma grande organização com processos potencialmente mais rígidos.

Escalar práticas ágeis apresenta vários desafios que precisam ser superados para **manter a eficácia da metodologia em grandes organizações:**

DESAFIOS	DESCRIÇÃO
COMUNICAÇÃO E COORDENAÇÃO	Assegurar comunicação eficaz e coordenação entre múltiplas equipes ágeis, especialmente quando estão distribuídas geograficamente, é um desafio significativo. Isso inclui manter todos na mesma página em relação a objetivos, progresso e mudanças.
INTEGRAÇÃO E ENTREGA CONTÍNUA	Integrar e entregar trabalho de forma contínua de múltiplas equipes em um único produto coeso pode ser complexo, exigindo práticas robustas de CI/CD (Integração Contínua/Entrega Contínua).
CULTURA E MENTALIDADE	Mudar a cultura organizacional para adotar completamente os princípios ágeis em todos os níveis da organização, especialmente em níveis de gestão que podem estar acostumados a abordagens mais tradicionais de gerenciamento de projetos.



**GESTÃO DE
DEPENDÊNCIAS**

Identificar e gerenciar dependências entre as equipes e seus entregáveis é crucial para evitar atrasos e garantir uma entrega suave.

**PADRONIZAÇÃO X
FLEXIBILIDADE**

Encontrar o equilíbrio certo entre padronizar práticas ágeis para garantir alinhamento e consistência, enquanto se mantém flexível o suficiente para permitir que as equipes adaptem práticas às suas necessidades específicas.



Principais Frameworks

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXÍSSIMA

Os frameworks de Ágil Escalado são projetados para ajudar organizações a aplicarem práticas ágeis além do nível da equipe, permitindo a agilidade em projetos, programas e portfólios maiores. Cada framework tem seus próprios princípios, práticas e ferramentas projetadas para facilitar a coordenação entre equipes, garantir alinhamento estratégico, e promover uma cultura de melhoria contínua em toda a organização. Vejamos...

SAFe (Scaled Agile Framework)

SAFe é um framework abrangente que oferece uma estrutura detalhada para escalar ágil em todos os níveis da organização, incluindo equipe, programa, valor de solução e portfólio. Tende a ser mais prescritivo, com várias camadas e roles bem definidos, processos e artefatos. Isso o torna adequado para organizações muito grandes que necessitam de uma estrutura formal para coordenar muitas equipes e projetos.

Nexus

Nexus é um framework desenvolvido pela Scrum.org, projetado para escalar o Scrum para projetos que envolvem 3 a 9 equipes Scrum trabalhando no mesmo produto. É menos prescritivo e complexo que o SAFe, focando principalmente em como coordenar o trabalho entre múltiplas equipes Scrum. Ele adiciona o mínimo de roles, eventos e artefatos necessários para facilitar a escalabilidade.

LeSS (Large Scale Scrum)

LeSS é um framework que estende o Scrum para múltiplas equipes trabalhando no mesmo produto. Ela foca em simplicidade, tentando aplicar os princípios do Scrum em larga escala com o mínimo de adição de novos elementos. LeSS enfatiza a importância de ter menos roles, menos artefatos e menos processos. Existem duas variantes: LeSS para até 8 equipes e LeSS Huge para mais de 8 equipes.

DaD (Disciplined Agile Delivery)

DaD é um framework de processo decisório que fornece uma abordagem pragmática para a entrega ágil de projetos. Ela é mais abrangente que Scrum, cobrindo todas as fases do ciclo de vida do projeto, desde a concepção até a entrega. DaD enfatiza a flexibilidade e a capacidade de escolha, oferecendo várias opções para práticas de gerenciamento de projetos, desenvolvimento de software, e outras áreas, permitindo que as organizações customizem sua abordagem ágil.



Scrum@Scale

Desenvolvido pelo co-criador do Scrum, Jeff Sutherland, Scrum@Scale é uma framework para escalar o Scrum através de uma organização inteira. Ela é projetada para adaptar-se a qualquer tamanho de organização e a qualquer indústria. Scrum@Scale consiste em dois ciclos: o Ciclo de Scrum Master, focado em como as equipes trabalham juntas, e o Ciclo de Product Owner, focado em como os backlogs são priorizados entre todas as equipes.



NEXUS

Conceitos Básicos

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXÍSSIMA

Nexus é um framework para desenvolvimento e sustentação de iniciativas de entrega de produtos e de softwares em escala. Ele usa o Scrum como alicerce para sua construção e possui um guia que contém a sua definição. Esta definição consiste nos papéis, eventos, artefatos e regras do Nexus que colocam esses elementos juntos. Ken Schwaber e a Scrum.org desenvolveram o Nexus, sendo o Guia do Nexus escrito e fornecido por eles.

Em primeiro lugar, é importante mencionar que a palavra “nexus” significa um relacionamento ou conexão entre pessoas ou coisas. **Nesse sentido, Nexus é um framework constituído de papéis, eventos, artefatos e regras que os unem e entrelaçam junto o trabalho de aproximadamente três a nove Times Scrum em um único Backlog do Produto para construir um incremento integrado que alcance uma meta.**

A entrega de software é complexa e a integração do trabalho em um software funcional tem muitos artefatos e atividades que precisam ser coordenados para se criar um resultado “Pronto”. **O trabalho precisa ser organizado, sequenciado, ter as dependências resolvidas e os resultados faseados.** Muitos desenvolvedores de software têm usado o framework Scrum para trabalhar coletivamente para desenvolver e entregar um incremento de software funcional.

No entanto, se mais de um Time Scrum está trabalhando no mesmo Backlog do Produto e no mesmo repositório de código para um produto, dificuldades frequentemente emergem. *Se os desenvolvedores não estão fisicamente lado a lado no mesmo time, como eles poderão se comunicar quando estiverem fazendo um trabalho que afete um ao outro? Se eles trabalharem em times diferentes, como integrarão seu trabalho e testarão o incremento integrado?*

Estes desafios aparecem quando dois times estão integrando seus trabalhos em um mesmo incremento, e tornam significativamente mais difíceis quando três ou mais times Scrum integram seu trabalho em um único incremento. **Existem muitas dependências que emergem entre o trabalho de múltiplos times que colaboram para criar um incremento completo e “Pronto” pelo menos a cada Sprint.** Essas dependências são relacionadas a:

DEPENDÊNCIA	DESCRIÇÃO
REQUERIMENTOS	O escopo dos requerimentos pode se sobrepor, e a maneira no qual eles são implementados podem também afetar um ao outro. Este conhecimento pode ser considerado na ordenação do Backlog do Produto e na seleção de itens do Backlog do Produto.
DOMÍNIO DE CONHECIMENTO	As pessoas nos times têm conhecimento de vários negócios e sistemas de computadores. Este conhecimento pode ser distribuído entre os Times Scrum para garantir que os times tenham o



	conhecimento que eles precisam para fazer seu trabalho, e minimizar interrupções entre os times durante uma Sprint.
SOFTWARE E ARTEFATOS DE TESTE	Os requerimentos são ou serão instanciados no software.

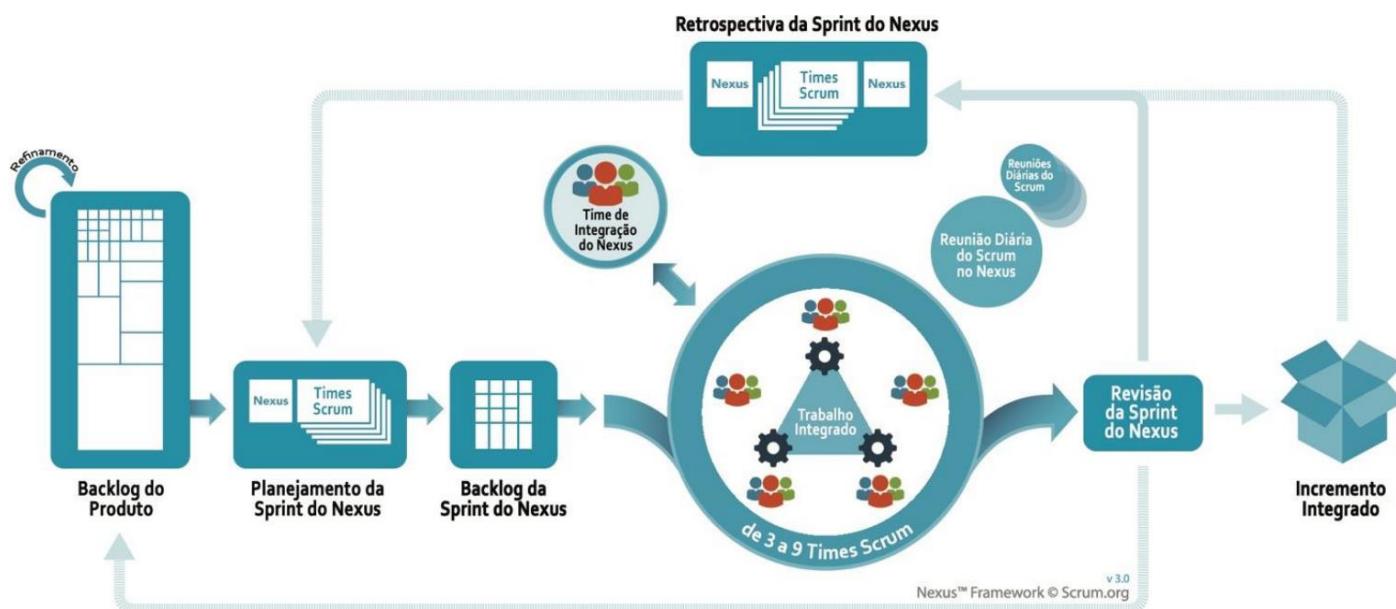
À medida que os requerimentos, o conhecimento dos membros do time, e os artefatos de software são mapeados para os mesmos Times Scrum, os times **podem reduzir o número de dependências entre eles**. Quando o desenvolvimento utilizando Scrum é escalado, essas dependências de requerimentos, domínio de conhecimento, e artefatos de software podem direcionar a organização dos Times de Desenvolvimento. À medida que isso ocorre, a produtividade vai sendo otimizada.



Framework Nexus

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXÍSSIMA

Nexus é um framework de processo para múltiplos Times Scrum trabalharem juntos para criarem um Incremento Integrado. Ele é consistente com o Scrum e suas partes serão familiares para aqueles que tem usado Scrum. A diferença é que mais atenção é dada para as dependências e interoperação entre os Times Scrum, entregando pelo menos um Incremento Integrado e “Pronto” a cada Sprint.



Como mostrado no gráfico, o Nexus consiste em:

COMPONENTES	DESCRIÇÃO
PAPEIS	Um novo papel, o Time de Integração do Nexus, este existe para coordenar, treinar e supervisionar a aplicação do Nexus e a operação do Scrum para que os melhores resultados sejam obtidos. O Time de Integração do Nexus consiste em um Product Owner, um Scrum Master e os Membros do Time de Integração do Nexus.
ARTEFATOS	Todos os Times Scrum usam o mesmo e único Backlog do Produto. Assim que os Itens do Backlog do Produto são refinados e estão “Preparados”, indicadores de qual time irá fazer o trabalho na Sprint se tornam transparentes. Um novo artefato, o Backlog da Sprint do Nexus, existe para auxiliar com a transparência durante a Sprint. Todos os Times Scrum mantem seu Backlog da Sprint individual.
EVENTOS	Eventos são anexados, colocados em volta, ou substituem (no caso da Revisão da Sprint) os eventos normais do Scrum para ampliá-los. Uma vez modificados, eles atendem tanto o esforço geral de todos os Times Scrum no Nexus, quanto de cada time individualmente.



Fluxo de Processo

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXÍSSIMA

Conforme já vimos, o Nexus consiste em múltiplos Times Scrum multifuncionais trabalhando juntos para entregar um potencial incremento integrado e possível de ser entregue pelo menos até o final de cada Sprint. **Baseado nas dependências, os times podem selecionar os membros mais apropriados para fazer um trabalho específico.** Dito isso, vejamos a seguir o fluxo de processo do Nexus:

FLUXO DE PROCESSO	DESCRIÇÃO
REFINAR O PRODUCT BACKLOG	O Product Backlog precisa ser decomposto para que as dependências sejam identificadas, removidas ou minimizadas. Os Itens do Backlog do Produto são refinados em pequenos pedaços de funcionalidades e o provável time para fazer o trabalho deve ser identificado.
PLANEJAMENTO DE SPRINT DO NEXUS	Representantes apropriados de cada Time Scrum se reúnem para discutir e revisar o refinamento do Backlog do Produto. Eles selecionam os Itens do Backlog do Produto para cada time. Cada Time Scrum então planeja sua própria Sprint, interagindo com os outros times quando apropriado. O resultado é um conjunto de Metas de Sprint alinhadas à Meta global da Sprint do Nexus, o Backlog da Sprint de cada Time Scrum e um único Backlog da Sprint do Nexus. O Backlog da Sprint do Nexus torna transparente o trabalho de todos os itens selecionados do Backlog do Produto dos Times Scrum, assim como qualquer dependência.
TRABALHO DE DESENVOLVIMENTO	Todos os times frequentemente integram seu trabalho em um ambiente comum que pode ser testado para garantir que a integração está feita.
REUNIÃO DIÁRIA	Representantes apropriados de cada Time de Desenvolvimento se encontram diariamente para identificar se existe alguma questão de integração. Se identificado, essa informação é transferida de volta para cada Reunião Diária dos Times Scrum. Os Times Scrum então usam sua Reunião Diária para criar um plano para o dia, estando certos de trabalharem as questões de integração que emergiram durante a Reunião Diária do Nexus.
REVISÃO DA SPRINT	A Revisão de Sprint do Nexus é feita no final da Sprint para promover comentários e opiniões sobre o incremento integrado que um Nexus construiu através da Sprint. Todos os Times Scrum individualmente se encontram com as partes interessadas para revisarem o Incremento Integrado. Ajustes podem ser feitos no Backlog do Produto.
RETROSPECTIVA DA SPRINT	Representantes apropriados de cada Time Scrum se encontram para identificar os desafios compartilhados. Então, cada Time Scrum realiza sua Reunião de Retrospectiva do Scrum individualmente. Representantes apropriados de cada time se encontram novamente para discutir quaisquer ações necessárias baseadas nos desafios compartilhados a fim de fornecer inteligência de baixo para cima.



Papeis do Nexus

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXÍSSIMA

Os papéis do Nexus, eventos, e artefatos herdam os atributos de propósito e intenção dos seus correspondentes papéis, eventos, e artefatos do Scrum conforme documentado no Guia do Scrum.

Time de Integração

O Time de Integração do Nexus é responsável por garantir que um Incremento Integrado (o trabalho combinado e completado pelo Nexus) seja produzido pelo menos a cada Sprint. Os Times Scrum são responsáveis por entregar incrementos “Prontos” de produto potencialmente possíveis de serem entregues, como indicado no Scrum. Todos os papeis para os membros dos Times Scrum são prescritos no Guia do Scrum. O Time de Integração do Nexus é composto de:

- O Product Owner
- Um Scrum Master
- Um ou mais Membros do Time de Integração do Nexus.

Membros do Time de Integração Nexus são frequentemente membros de um Time Scrum Individual daquele Nexus. Se este for o caso, eles devem dar prioridade para seu trabalho no Time de Integração do Nexus; a participação no Time de Integração do Nexus tem precedência em relação à participação individual no Time Scrum. Essa preferência ajuda a garantir que o trabalho que resolva questões que afetem muitos times tenha prioridade.

A composição do Time de Integração Nexus pode mudar ao longo do tempo para refletir as necessidades do Nexus. **Atividades comuns que o Time de Integração do Nexus pode realizar incluem mentoria, consultoria, e destacar o conhecimento de dependências e problemas entre os times.** Este time pode também realizar trabalho do Backlog do Produto. O Time Scrum endereça questões de integração dentro do Nexus.

O Time de Integração do Nexus provê um ponto focal de integração para o Nexus. **Esta Integração inclui resolver qualquer restrição técnica ou não técnica entre os times que possa impedir a habilidade do Nexus de entregar constantemente um Incremento Integrado.** Eles podem usar a inteligência de baixo para cima do Nexus para alcançar a solução. Falemos agora sobre o Product Owner.

Product Owner (PO)

Um Nexus trabalha um único Backlog do Produto, e assim como descrito no framework Scrum, um Backlog do Produto possui um único Product Owner que possui a última palavra sobre o conteúdo do Backlog. **O Product Owner é responsável por maximizar o valor do produto e do trabalho desempenhado e integrado pelos Times Scrum no Nexus.** O Product Owner é um membro do Time de Integração do Nexus.



O Product Owner é responsável por gerenciar o Backlog do Produto para que o máximo de valor seja derivado através do Incremento Integrado criado pelo Nexus. Como isso é feito pode variar amplamente entre organizações, Nexus, Times Scrum e indivíduos.

Scrum Master

O Scrum Master no Time de Integração do Nexus possui a responsabilidade geral de garantir que o framework Nexus seja entendido e publicado oficialmente. **Este Scrum Master pode também ser o Scrum Master de um ou mais times Scrum naquele Nexus.**

Membros do Time de Integração

O Time de Integração do Nexus consiste em profissionais que são capacitados no uso de ferramentas, várias práticas e nas áreas gerais de engenharia de sistemas. O Time de Integração do Nexus garante que os Times Scrum dentro do Nexus entendam e implementem as práticas e ferramentas necessárias para detectar dependências e frequentemente integrar todos os artefatos à definição de "Pronto".

Os Membros do Time de Integração do Nexus são responsáveis por treinar e orientar os Times Scrum no Nexus para que adquiram, implementem e aprendam essas práticas e ferramentas. Adicionalmente, o Time de Integração do Nexus treina os Times Scrum individuais no desenvolvimento, infraestrutura e padrões de arquitetura necessários e requeridos pela organização para garantir o desenvolvimento de Incrementos Integrados de qualidade.

Se suas responsabilidades primárias estão satisfeitas, os Membros do Time de Integração podem também trabalhar como membros do Time de Desenvolvimento em um ou mais Times Scrum.



Eventos

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXÍSSIMA

A duração dos eventos do Nexus é guiada pelos tamanhos dos seus eventos correspondentes no Guia do Scrum. **Eles são time-boxes também de seus eventos correspondentes no Scrum.**

Refinamento

Refinamento do Backlog do Produto em escala serve para dois propósitos. Ajudar os Times Scrum a preverem qual time irá entregar cada item do Backlog do Produto, e identificar dependências entre esses times. Esta transparência permite que os times monitorem e minimizem dependências. **O refinamento dos Itens do Backlog do Produto continua até que eles estejam suficientemente independentes para serem trabalhados por um único Time Scrum sem conflitos excessivos.**

O número, frequência, duração e participantes do Refinamento são baseados nas dependências e incertezas herdadas do Backlog do Produto. Os Itens do Backlog do Produto passam por diferentes níveis de decomposição desde requisições muito grandes e vagas até o trabalho acionável que um único Time Scrum possa entregar dentro de uma Sprint. **O Refinamento é contínuo ao longo da Sprint quando necessário e apropriado.**

Ele irá continuar dentro de cada Time Scrum a fim de que os Itens do Backlog do Produto estejam preparados para seleção no evento de Planejamento do Nexus.

Planejamento da Sprint

O propósito da Reunião de Planejamento Nexus é coordenar as atividades de todos os Times Scrum no Nexus para uma única Sprint. O Product Owner provê domínio de conhecimento e guia a seleção e a priorização das decisões. O Backlog do Produto deve ser adequadamente refinado com as dependências identificadas e removidas ou minimizadas antes do Planejamento da Sprint do Nexus.

Durante o Planejamento da Sprint do Nexus, representantes apropriados de cada Time Scrum validam e fazem os ajustes na ordenação do trabalho criado durante os eventos de Refinamento. Todos os membros dos Times Scrum devem participar para minimizar os problemas de comunicação. **O Product Owner discute a Meta da Sprint do Nexus durante o Planejamento da Sprint do Nexus.**

A Meta da Sprint do Nexus descreve o propósito que será alcançado pelos Times Scrum durante a Sprint. **Uma vez que o trabalho geral para o Nexus é entendido, o Planejamento da Sprint do Nexus continua com cada Time Scrum realizando seu próprio Planejamento da Sprint separadamente.** Os Times Scrum devem continuar compartilhando novas dependências encontradas com outros Times Scrum no Nexus.



O Planejamento da Sprint do Nexus está completa quando cada time tiver terminado seus eventos de Planejamento da Sprint individuais. Novas dependências podem emergir durante o Planejamento da Sprint. Estas devem ser transparentes e minimizadas. A sequência do trabalho entre os times pode também ser ajustada. Um refinamento adequado do Backlog do Produto minimizará o surgimento de novas dependências durante o Planejamento da Sprint.

Todos os itens do Backlog do Produto selecionados para a Sprint e suas dependências devem ser transparentes no Backlog da Sprint do Nexus.

Meta da Sprint

A Meta da Sprint do Nexus é um objetivo definido para a Sprint. **Ela é a soma de todo o trabalho e Metas das Sprints dos Times Scrum do Nexus.** O Nexus deve demonstrar a funcionalidade que ele tem desenvolvida “Pronta” para alcançar a Meta da Sprint do Nexus na Revisão da Sprint do Nexus com a finalidade de receber comentários e observações do stakeholder.

Reunião Diária

A Reunião Diária do Nexus é um evento para os representantes adequados dos Times de Desenvolvimento individuais **inspecionarem a atual situação do Incremento Integrado e para identificarem questões de integração ou recentes descobertas sobre as dependências ou impactos entre os times.** Durante a Reunião Diária do Nexus, os participantes devem focar no impacto de cada time no Incremento Integrado e discutir:

- *O trabalho do dia anterior foi integrado com sucesso? Se não, por que não?*
- *Que novas dependências ou impactos foram identificadas?*
- *Que informações precisam ser compartilhadas entre as equipes no Nexus?*

Os Times de Desenvolvimento usam a Reunião Diária do Nexus para inspecionar o progresso em direção à Meta da Sprint. Pelo menos a cada Reunião Diária, o Backlog da Sprint deve ser ajustado para refletir o atual entendimento do trabalho dos Times Scrum dentro do Nexus. Os times Scrum individuais então pegam de volta as questões e trabalhos identificados durante a Reunião Diária para seus Times Scrum individuais planejarem dentro das suas Reuniões Diárias individuais.

Revisão da Sprint

A Revisão da Sprint do Nexus é mantida no final da Sprint e proporciona retorno do incremento integrado que o Nexus construiu ao longo da Sprint e para adaptar o Backlog do Produto se necessário. A Revisão da Sprint do Nexus substitui as Reuniões individuais de Revisão do Scrum, porque todo o incremento integrado é o foco para capturar o retorno das partes interessadas. Pode não ser possível mostrar todo o trabalho completado em detalhe.



Técnicas podem ser necessárias para maximizar o retorno das partes interessadas. O resultado da Revisão da Sprint do Nexus é o Backlog do Produto revisado.

Retrospectiva da Sprint

A Retrospectiva da Sprint do Nexus é uma oportunidade formal para um Nexus inspecionar e adaptar a si mesmo e criar um plano para que melhorias entrem em vigor na próxima Sprint para garantir melhoria contínua. A Retrospectiva da Sprint do Nexus ocorre depois da Revisão da Sprint do Nexus e antes do próximo Planejamento da Sprint do Nexus. Consiste basicamente em três partes:

1. A primeira parte é a oportunidade para os representantes adequados de todo o Nexus conhecerem e identificarem questões que tem impacto além de um único time. O propósito é fazer com que todas as questões compartilhadas sejam transparentes para todos os times Scrum.
2. A segunda parte consiste em cada time Scrum manter sua própria Retrospectiva da Sprint como descrito no Framework Scrum. Eles podem usar as questões levantadas na primeira parte da Retrospectiva do Nexus como entrada para as discussões do time. Os Times Scrum individuais devem formar ações para endereçar estas questões durante suas Retrospectivas da Sprint dos Times Scrum individuais.
3. No final, a terceira parte é a oportunidade para os representantes adequados dos Times Scrum se reunirem novamente e chegarem a um acordo sobre como monitorar e controlar as ações identificadas.

Porque são disfunções comuns de escala, toda Retrospectiva deve pautar os seguintes assuntos:

- *Foi deixado de realizar algum trabalho? O Nexus gerou débito técnico?*
- *Todos os artefatos, em particular os códigos, foram com frequência (quantas vezes por dia) integrados com sucesso?*
- *O software foi construído com sucesso, testado e implantado com a frequência suficiente para impedir o acúmulo esmagador de dependências não resolvidas?*

Para as questões acima, aponte se necessário:

- *Por que isso aconteceu?*
- *Como pode ser resolvido o débito técnico?*
- *Como a recorrência pode ser evitada*



Artefatos

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXÍSSIMA

Artefatos representam o trabalho ou valor que fornece transparência e oportunidades para inspeção e adaptação, assim como descrito no Guia do Scrum.

Backlog do Produto

Há um único Backlog do Produto para todo o Nexus e todos os Times Scrum. O Product Owner é o responsável pelo Backlog do Produto, incluindo seu conteúdo, disponibilidade e ordenação. Em escala, o Backlog do Produto deve ser entendido em um nível onde as dependências possam ser detectadas e minimizadas. Para suportar a resolução de questões, os itens do Backlog do Produto são decompostos em uma granularidade chamada funcionalidades “finamente fatiadas”.

Os itens do Backlog do Produto são considerados “preparados” para a Reunião de Planejamento da Sprint quando os Times Scrum podem selecionar itens para serem feitos pelos sem ou com uma dependência mínima de outros Times Scrum.

Backlog da Sprint

O Backlog da Sprint do Nexus é composto pelos itens de Backlog do Produto dos Backlogs das Sprints dos Times Scrum individuais. Este é usado para destacar as dependências e o fluxo de trabalho durante a Sprint. Este é atualizado pelo menos uma vez ao dia, frequentemente como parte da Reunião Diária do Nexus.

Incremento Integrado

Um incremento integrado representa a soma atual de todos os trabalhos integrados completados para o Nexus. Um Incremento Integrado deve ser utilizável e potencialmente possível de ser entregue que significa que este deve atender a definição de “Pronto”. Um Incremento Integrado é inspecionado na Revisão da Sprint do Nexus.



Transparência do Artefato

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXÍSSIMA

Assim como seu elemento de base, Scrum, o Nexus é baseado na transparência. **O Time de Integração do Nexus trabalha com os Times Scrum dentro de um Nexus e da organização para garantir que a transparência é aparente em todos os artefatos e que o estado integrado dos incrementos é amplamente compreendido.** As decisões tomadas com base no estado dos artefatos do Nexus só são eficazes com o nível de transparência do artefato.

Informações incompletas ou parciais levam a decisões incorretas ou defeituosas. O impacto destas decisões pode ser ampliado na escala do Nexus. Software deve ser desenvolvido de modo que as dependências sejam detectadas e resolvidas antes que o débito técnico se torne inaceitável para o Nexus. A falta de uma completa transparência tornará impossível guiar o Nexus eficazmente a fim de minimizar o risco e maximizar o valor.

Definição de Pronto

O Time de Integração é responsável pela definição de "Pronto" que pode ser aplicado para o incremento integrado desenvolvido em cada sprint. Todos os Times Scrum aderem a esta definição de "Pronto". O incremento é "Pronto" somente quando é integrado, utilizável e potencialmente possível de ser entregue pelo Product Owner. Times Scrum individuais podem escolher por aplicar uma definição de "Pronto" mais rigorosa dentro de seus próprios times, mas não podem aplicar critérios menos rigorosos do que os acordados para o incremento.

Obs: o Nexus é gratuito e, assim como acontece com o Scrum, papéis, artefatos, eventos e regras do Nexus são imutáveis. É possível implementar partes do Nexus, mas o resultado **não é Nexus**.

O Nexus é frequentemente utilizado em ambientes onde múltiplos times Scrum precisam trabalhar juntos para entregar um produto complexo. Um exemplo real de utilização do Nexus poderia ser no desenvolvimento de um grande sistema de software para uma instituição financeira, como um novo sistema de banking online que requer integração com sistemas de back-end existentes, cumprimento de normas de segurança rígidas, e uma interface de usuário amigável e acessível.

Neste cenário, diversos times Scrum poderiam ser responsáveis por diferentes componentes do sistema, como desenvolvimento de frontend, integração de back-end, segurança da informação, e compliance. **O Nexus seria empregado para coordenar o trabalho desses times, garantindo que todas as partes do sistema se integrem harmoniosamente e que o produto final seja entregue de forma coesa e dentro do prazo.**

O Time de Integração do Nexus, incluindo um PO, um SM e Membros do Time de Integração, coordenaria as atividades de integração, ajudaria a resolver dependências entre os times, e garantiria que um Incremento Integrado "Pronto" seja produzido a cada sprint. Isso pode incluir a



coordenação de atividades de teste de integração, a priorização de itens no Backlog do Produto que afetam múltiplos times, e o suporte à resolução de impedimentos que possam afetar a entrega.



QUESTÕES COMENTADAS

1. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) O Nexus é um framework que permite a colaboração de até nove Times Scrum em um único Backlog de Produto para construir um incremento integrado.

Comentários:

O Nexus é um framework projetado para entrelaçar o trabalho de aproximadamente três a nove Times Scrum em um único Backlog do Produto, com o objetivo de construir um incremento integrado que atenda a uma meta. Isso facilita a colaboração e integração entre múltiplos times trabalhando no mesmo projeto.

Gabarito: Correto

2. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A palavra "nexus" não tem relação com a natureza do framework, sendo apenas um nome escolhido arbitrariamente.

Comentários:

A palavra "nexus" significa um relacionamento ou conexão entre pessoas ou coisas, o que reflete diretamente a essência do framework Nexus. Ele é projetado para conectar e coordenar o trabalho de múltiplos Times Scrum em um projeto compartilhado, o que está em alinhamento direto com o significado da palavra.

Gabarito: Errado

3. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) O Nexus elimina completamente as dependências entre os times trabalhando em um incremento integrado.

Comentários:

Enquanto o Nexus é projetado para ajudar a gerenciar e coordenar o trabalho de múltiplos Times Scrum, ele não elimina completamente as dependências entre os times. O framework ajuda a identificar, organizar e resolver essas dependências, especialmente aquelas relacionadas a requerimentos, domínio de conhecimento e artefatos de software, mas a existência dessas dependências é inerente à natureza do trabalho colaborativo em escala.

Gabarito: Errado

4. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) No Nexus, não há necessidade de organizar e sequenciar o trabalho, uma vez que múltiplos times Scrum trabalham de forma independente.



Comentários:

Existe a complexidade da entrega de software, especialmente quando múltiplos times Scrum trabalham juntos em um mesmo Backlog do Produto. Há uma necessidade explícita de organizar, sequenciar o trabalho, resolver dependências e fasear os resultados para criar um incremento "Pronto". O Nexus provê uma estrutura para essa coordenação, sublinhando a importância de tais práticas para o sucesso da integração de trabalhos em software funcional.

Gabarito: Errado

5. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A distribuição do conhecimento do domínio entre os Times Scrum é uma estratégia do Nexus para minimizar interrupções durante uma Sprint.

Comentários:

Uma das dependências identificadas no Nexus é o domínio de conhecimento. Distribuir esse conhecimento entre os Times Scrum é uma forma de garantir que os times tenham as informações necessárias para realizar seu trabalho eficientemente, minimizando as interrupções entre os times durante uma Sprint. Isso facilita a colaboração e aumenta a produtividade ao otimizar a utilização dos recursos de conhecimento disponíveis.

Gabarito: Correto

6. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) O Time de Integração do Nexus é responsável apenas por supervisionar a aplicação do Nexus.

Comentários:

O Time de Integração do Nexus tem responsabilidades que vão além de apenas supervisionar a aplicação do Nexus. Este time também é encarregado de coordenar e treinar os Times Scrum na aplicação do Nexus e na operação do Scrum, visando garantir que os melhores resultados sejam alcançados.

Gabarito: Errado

7. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) No Nexus, cada Time Scrum trabalha com seu próprio e exclusivo Backlog do Produto.

Comentários:

No Nexus, todos os Times Scrum trabalham a partir do mesmo e único Backlog do Produto. Isso é feito para assegurar que, à medida que os Itens do Backlog são refinados e preparados para a Sprint,



fica claro qual time será responsável por trabalhar em determinados itens, promovendo transparência e colaboração entre os times.

Gabarito: Errado

8. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A Revisão da Sprint no Nexus é realizada de forma idêntica ao Scrum tradicional, sem modificações.

Comentários:

No Nexus, eventos como a Revisão da Sprint são modificados ou adaptados para atender tanto ao esforço geral de todos os Times Scrum dentro do Nexus quanto de cada time individualmente. Isso implica que a Revisão da Sprint no Nexus pode ser alterada para abranger as necessidades de integração e colaboração entre múltiplos Times Scrum.

Gabarito: Errado

9. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) O Backlog da Sprint do Nexus é um artefato que substitui os Backlogs da Sprint individuais de cada Time Scrum.

Comentários:

O Backlog da Sprint do Nexus não substitui os Backlogs da Sprint individuais de cada Time Scrum. Em vez disso, ele existe para complementar esses Backlogs, auxiliando na transparência e coordenação durante a Sprint. Cada Time Scrum mantém seu próprio Backlog da Sprint, além de contribuir para e interagir com o Backlog da Sprint do Nexus.

Gabarito: Errado

10. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) O Time de Integração do Nexus consiste exclusivamente de Membros do Time de Integração.

Comentários:

O Time de Integração do Nexus inclui não apenas os Membros do Time de Integração, mas também um Product Owner e um Scrum Master. Essa composição reflete a necessidade de um esforço coordenado e especializado para gerenciar as complexidades e desafios de integrar o trabalho de múltiplos Times Scrum, garantindo que os princípios e práticas do Scrum sejam adequadamente aplicados dentro do contexto do Nexus.

Gabarito: Errado



11. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) O Time de Integração do Nexus tem a função exclusiva de realizar trabalho técnico, sem envolver-se na coordenação ou supervisão dos Times Scrum.

Comentários:

O Time de Integração do Nexus possui um escopo de responsabilidades muito mais amplo do que apenas realizar trabalho técnico. Além de potencialmente realizar trabalho do Backlog do Produto, este time é crucial para coordenar, supervisionar e garantir a integração eficaz entre os Times Scrum, resolvendo restrições técnicas e não técnicas e facilitando a colaboração e comunicação entre os times para a entrega de um Incremento Integrado a cada Sprint.

Gabarito: Errado

12. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) O Product Owner dentro do Nexus não tem influência sobre o Backlog do Produto, visto que as decisões são tomadas coletivamente por todos os membros do Nexus.

Comentários:

O Product Owner, dentro do contexto do Nexus, mantém a responsabilidade singular de gerenciar o Backlog do Produto, assegurando que o máximo valor seja extraído do trabalho realizado pelos Times Scrum. Essa posição confere ao Product Owner a autoridade final sobre o conteúdo do Backlog do Produto, alinhando-se com a intenção de maximizar o valor do produto e do trabalho integrado entregue pelo Nexus.

Gabarito: Errado

13. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Os membros do Time de Integração do Nexus podem simultaneamente fazer parte de um Time Scrum individual e priorizar suas responsabilidades no Time Scrum sobre o trabalho no Time de Integração do Nexus.

Comentários:

Quando membros do Time de Integração do Nexus também fazem parte de um Time Scrum individual, eles devem priorizar seu trabalho no Time de Integração do Nexus sobre suas responsabilidades no Time Scrum individual. Essa priorização ajuda a assegurar que questões afetando múltiplos times sejam resolvidas de maneira eficaz, facilitando a entrega de Incrementos Integrados de qualidade.

Gabarito: Errado

14. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) O Scrum Master no Time de Integração do Nexus tem como única função a de facilitar reuniões Scrum para os Times Scrum no Nexus.



Comentários:

O Scrum Master no Time de Integração do Nexus tem responsabilidades que vão além de simplesmente facilitar reuniões Scrum. Este papel envolve garantir que o framework Nexus seja compreendido e implementado corretamente, além de potencialmente servir como Scrum Master para um ou mais Times Scrum dentro do Nexus. Isso inclui promover o entendimento e a adoção de práticas que suportem a integração e colaboração efetivas entre os times.

Gabarito: Errado

15. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Uma vez designados para o Time de Integração do Nexus, os membros permanecem nessa função indefinidamente para manter a consistência.

Comentários:

A composição do Time de Integração do Nexus pode mudar ao longo do tempo para refletir as necessidades do Nexus. Isso significa que os membros podem alternar entre o Time de Integração e os Times Scrum individuais, conforme necessário, para garantir que o Nexus permaneça adaptável e capaz de atender às demandas dinâmicas do projeto e da organização. Tal flexibilidade ajuda a manter o Nexus ágil e responsivo às mudanças.

Gabarito: Errado

16. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) O Refinamento do Backlog do Produto em um contexto Nexus tem como único propósito preparar os itens para serem trabalhados por um único Time Scrum.

Comentários:

O Refinamento do Backlog do Produto em um contexto Nexus serve para dois propósitos principais: ajudar os Times Scrum a preverem qual time irá entregar cada item do Backlog do Produto e identificar dependências entre esses times, além de preparar os itens para serem trabalhados por um único Time Scrum. Este processo visa garantir a transparência e minimizar dependências, tornando os itens do Backlog suficientemente independentes para serem trabalhados sem conflitos excessivos.

Gabarito: Errado

17. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Durante o Planejamento da Sprint do Nexus, apenas os representantes apropriados de cada Time Scrum devem participar para minimizar problemas de comunicação.



Comentários:

Durante o Planejamento da Sprint do Nexus, todos os membros dos Times Scrum devem participar. Esta prática ajuda a minimizar os problemas de comunicação, já que envolve a validação e ajustes na ordenação do trabalho por representantes apropriados de cada Time Scrum, além de discutir a Meta da Sprint do Nexus e as dependências entre os times.

Gabarito: Errado

18.(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A Meta da Sprint do Nexus é definida de forma independente pelas Metas das Sprints dos Times Scrum individuais.

Comentários:

A Meta da Sprint do Nexus não é definida de forma independente pelas Metas das Sprints dos Times Scrum individuais; ela é a soma de todo o trabalho e Metas das Sprints dos Times Scrum dentro do Nexus. Isso significa que a Meta da Sprint do Nexus reflete um objetivo comum que será alcançado coletivamente pelos Times Scrum durante a Sprint.

Gabarito: Errado

19.(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A Reunião Diária do Nexus é um evento exclusivamente para os Scrum Masters dos Times de Desenvolvimento discutirem o progresso em direção à Meta da Sprint.

Comentários:

A Reunião Diária do Nexus é um evento para os representantes adequados dos Times de Desenvolvimento (não exclusivamente para os Scrum Masters) inspecionarem a atual situação do Incremento Integrado e identificarem questões de integração ou descobertas sobre as dependências ou impactos entre os times. O foco está no impacto de cada time no Incremento Integrado e na comunicação de novas dependências ou informações que precisam ser compartilhadas entre as equipes no Nexus.

Gabarito: Errado

20.(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A Retrospectiva da Sprint do Nexus é realizada antes da Revisão da Sprint do Nexus e tem como único propósito discutir as melhorias para os processos do Nexus.

Comentários:



A Retrospectiva da Sprint do Nexus é realizada após a Revisão da Sprint do Nexus e antes do próximo Planejamento da Sprint do Nexus, não antes da Revisão. Seu propósito vai além de discutir apenas as melhorias para os processos do Nexus; ela serve como uma oportunidade formal para o Nexus inspecionar e adaptar a si mesmo, criar um plano de melhorias que serão implementadas na próxima Sprint, e garantir melhoria contínua. A Retrospectiva consiste em três partes, envolvendo a identificação de questões que impactam além de um único time, a realização de Retrospectivas individuais pelos Times Scrum, e a reunião final para acordo sobre ações de melhoria.

Gabarito: Errado

21. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) No Nexus, o Backlog do Produto é gerenciado exclusivamente por um único Product Owner, responsável por seu conteúdo, disponibilidade e ordenação.

Comentários:

Há um único Backlog do Produto para todo o Nexus, e que o Product Owner é o responsável por este, incluindo seu conteúdo, disponibilidade e ordenação. Isso ressalta a importância de uma gestão centralizada do Backlog do Produto em um ambiente Nexus.

Gabarito: Correto

22. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A Reunião Diária do Nexus não desempenha um papel na atualização do Backlog da Sprint do Nexus.

Comentários:

O Backlog da Sprint do Nexus é atualizado pelo menos uma vez ao dia, frequentemente como parte da Reunião Diária do Nexus. Isso indica que a Reunião Diária do Nexus é um momento crucial para a atualização do Backlog da Sprint do Nexus, destacando dependências e fluxo de trabalho.

Gabarito: Errado

23. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Um Incremento Integrado no Nexus não precisa ser utilizável nem atender à definição de "Pronto" para ser considerado completo.

Comentários:

Um Incremento Integrado deve ser utilizável e potencialmente possível de ser entregue, significando que deve atender à definição de "Pronto". Isso sublinha a exigência de que todo incremento integrado seja de alta qualidade e pronto para entrega.

Gabarito: Errado



24.(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A definição de "Pronto" no Nexus pode variar entre os diferentes Times Scrum que compõem o Nexus.

Comentários:

O Time de Integração é responsável por estabelecer a definição de "Pronto" para o incremento integrado desenvolvido em cada sprint, e todos os Times Scrum devem aderir a essa definição. Isso implica que não pode haver variações na definição de "Pronto" entre os diferentes Times Scrum dentro de um Nexus.

Gabarito: Errado

25.(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) No Nexus, os Times Scrum individuais podem aplicar uma definição de "Pronto" mais rigorosa do que a definida para o incremento integrado, se assim escolherem.

Comentários:

Times Scrum individuais aplicam uma definição de "Pronto" mais rigorosa dentro de seus próprios times, mas proíbe a aplicação de critérios menos rigorosos do que os acordados para o incremento integrado. Isso proporciona flexibilidade aos times para manter ou elevar os padrões de qualidade.

Gabarito: Correto

26.(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Implementar apenas partes do Nexus ainda resulta na aplicação efetiva do framework Nexus.

Comentários:

Apesar de ser possível implementar partes do Nexus, o resultado não é considerado Nexus. Isso destaca a importância da integridade do framework e a necessidade de adotar todos os seus componentes para uma implementação eficaz.

Gabarito: Errado



LISTA DE QUESTÕES

1. **(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** O Nexus é um framework que permite a colaboração de até nove Times Scrum em um único Backlog de Produto para construir um incremento integrado.
2. **(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** A palavra "nexus" não tem relação com a natureza do framework, sendo apenas um nome escolhido arbitrariamente.
3. **(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** O Nexus elimina completamente as dependências entre os times trabalhando em um incremento integrado.
4. **(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** No Nexus, não há necessidade de organizar e sequenciar o trabalho, uma vez que múltiplos times Scrum trabalham de forma independente.
5. **(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** A distribuição do conhecimento do domínio entre os Times Scrum é uma estratégia do Nexus para minimizar interrupções durante uma Sprint.
6. **(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** O Time de Integração do Nexus é responsável apenas por supervisionar a aplicação do Nexus.
7. **(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** No Nexus, cada Time Scrum trabalha com seu próprio e exclusivo Backlog do Produto.
8. **(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** A Revisão da Sprint no Nexus é realizada de forma idêntica ao Scrum tradicional, sem modificações.
9. **(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** O Backlog da Sprint do Nexus é um artefato que substitui os Backlogs da Sprint individuais de cada Time Scrum.
10. **(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** O Time de Integração do Nexus consiste exclusivamente de Membros do Time de Integração.
11. **(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** O Time de Integração do Nexus tem a função exclusiva de realizar trabalho técnico, sem envolver-se na coordenação ou supervisão dos Times Scrum.
12. **(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** O Product Owner dentro do Nexus não tem influência sobre o Backlog do Produto, visto que as decisões são tomadas coletivamente por todos os membros do Nexus.
13. **(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** Os membros do Time de Integração do Nexus podem simultaneamente fazer parte de um Time Scrum individual e priorizar suas responsabilidades no Time Scrum sobre o trabalho no Time de Integração do Nexus.



14. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) O Scrum Master no Time de Integração do Nexus tem como única função a de facilitar reuniões Scrum para os Times Scrum no Nexus.
15. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Uma vez designados para o Time de Integração do Nexus, os membros permanecem nessa função indefinidamente para manter a consistência.
16. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) O Refinamento do Backlog do Produto em um contexto Nexus tem como único propósito preparar os itens para serem trabalhados por um único Time Scrum.
17. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Durante o Planejamento da Sprint do Nexus, apenas os representantes apropriados de cada Time Scrum devem participar para minimizar problemas de comunicação.
18. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A Meta da Sprint do Nexus é definida de forma independente pelas Metas das Sprints dos Times Scrum individuais.
19. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A Reunião Diária do Nexus é um evento exclusivamente para os Scrum Masters dos Times de Desenvolvimento discutirem o progresso em direção à Meta da Sprint.
20. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A Retrospectiva da Sprint do Nexus é realizada antes da Revisão da Sprint do Nexus e tem como único propósito discutir as melhorias para os processos do Nexus.
21. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) No Nexus, o Backlog do Produto é gerenciado exclusivamente por um único Product Owner, responsável por seu conteúdo, disponibilidade e ordenação.
22. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A Reunião Diária do Nexus não desempenha um papel na atualização do Backlog da Sprint do Nexus.
23. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Um Incremento Integrado no Nexus não precisa ser utilizável nem atender à definição de "Pronto" para ser considerado completo.
24. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A definição de "Pronto" no Nexus pode variar entre os diferentes Times Scrum que compõem o Nexus.
25. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) No Nexus, os Times Scrum individuais podem aplicar uma definição de "Pronto" mais rigorosa do que a definida para o incremento integrado, se assim escolherem.



26.(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Implementar apenas partes do Nexus ainda resulta na aplicação efetiva do framework Nexus.



GABARITO

1. CORRETO
2. ERRADO
3. ERRADO
4. ERRADO
5. CORRETO
6. ERRADO
7. ERRADO
8. ERRADO
9. ERRADO
10. ERRADO
11. ERRADO
12. ERRADO
13. ERRADO
14. ERRADO
15. ERRADO
16. ERRADO
17. ERRADO
18. ERRADO
19. ERRADO
20. ERRADO
21. CORRETO
22. ERRADO
23. ERRADO
24. ERRADO
25. CORRETO
26. ERRADO



SAFe

Conceitos Básicos

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXÍSSIMA

SAFe é um dos frameworks de Ágil em Escala mais amplamente adotadas, conhecida por sua abrangência e estrutura detalhada. Ela fornece um guia para escalar práticas ágeis em toda a empresa, abrangendo equipe, programa, e níveis de portfólio. SAFe inclui princípios para liderança Lean-Agile, práticas para desenvolvimento de software Lean, e diretrizes para implementar Ágil em larga escala. Ela é dividida em quatro níveis: Equipe, Programa, Valor de Solução e Portfólio.

BENEFÍCIOS	DESCRIÇÃO
TEMPO DE MERCADO MAIS RÁPIDO (TIME-TO-MARKET)	Um dos benefícios do Ágil Escalado com SAFe é o aumento do time-to-market. Ao alinhar equipes multifuncionais de equipes ágeis em torno do valor, as empresas líderes podem atender às necessidades dos clientes mais rapidamente. Aproveitar o poder do Scaled Agile Framework os ajuda a tomar decisões mais rápidas, se comunicar de forma mais eficaz, simplificar as operações e manter o foco no cliente.
MELHORIAS NA QUALIDADE	A qualidade é um dos principais valores da SAFe. Ela destaca a importância de integrar a qualidade em todas as etapas do ciclo de desenvolvimento. Dessa forma, o Ágil Escalado com o SAFe beneficia as organizações, mudando a qualidade para a responsabilidade de todos.
AUMENTO DE PRODUTIVIDADE	O SAFe fornece melhorias mensuráveis na produtividade, capacitando equipes de alto desempenho e equipes de equipes para eliminar o trabalho desnecessário, identificar e remover atrasos, melhorar continuamente e garantir que estejam construindo as coisas certas.
MELHOR ENGAJAMENTO DOS FUNCIONÁRIOS	Melhores formas de trabalhar rendem funcionários mais felizes e engajados. Um benefício do Ágil Escalado é ajudar os trabalhadores a alcançarem autonomia, domínio e propósito, que são os fatores-chave para desbloquear a motivação intrínseca. As organizações que praticam o SAFe têm as ferramentas para minimizar o burnout e aumentar a satisfação dos funcionários.

Temos também quatro valores fundamentais que orientam organizações na implementação de práticas ágeis em escala. Vejamos:

VALORES	DESCRIÇÃO
ALINHAMENTO	O alinhamento é crucial para o SAFe. Isso envolve comunicar claramente a visão, missão e estratégia da organização, de forma que todos possam compreendê-las. Também é importante conectar a estratégia à execução, garantindo que todos os esforços estejam alinhados aos objetivos de negócio. Utilizar uma linguagem comum e verificar constantemente o entendimento asseguram que todos estejam na mesma página. Compreender o cliente é fundamental para atender às suas necessidades e expectativas.
TRANSPARÊNCIA	A transparência cria um ambiente baseado na confiança. Isso significa comunicar-se de forma direta, aberta e honesta, sem ocultar informações relevantes. Transformar erros em



	momentos de aprendizado promove uma cultura de melhoria contínua. Visualizar o trabalho, por meio de quadros ou outras ferramentas, facilita o acompanhamento e a compreensão do progresso. Além disso, fornecer acesso fácil às informações necessárias para realizar o trabalho ajuda a evitar atrasos e facilita a colaboração
RESPEITO PELAS PESSOAS	No SAFe, valorizar o que significa ser humano é fundamental. Isso envolve valorizar a diversidade de pessoas e opiniões, reconhecendo que cada indivíduo traz perspectivas valiosas para a equipe. Desenvolver as pessoas por meio de orientação e mentoria permite que elas cresçam e se aprimorem profissionalmente. Abraçar a ideia de que "seu cliente é qualquer pessoa que consome o seu trabalho" enfatiza a importância de satisfazer as necessidades de todos os envolvidos. Construir parcerias de longo prazo baseadas em benefícios mútuos fortalece a colaboração e o sucesso compartilhado.
MELHORIA INCESSANTE	A busca pela melhoria contínua é um pilar do SAFe. Isso implica em criar uma sensação constante de urgência para impulsionar a evolução e a inovação. Cultivar uma cultura de resolução de problemas encoraja as equipes a identificar e solucionar obstáculos de forma proativa. Refletir e adaptar-se frequentemente permite ajustes e otimizações contínuas. No SAFe, as decisões são guiadas por fatos e dados, evitando a tomada de decisões baseadas em suposições. Fornecer tempo e espaço para a inovação estimula a criatividade e o desenvolvimento de soluções inovadoras.

Por fim, alguns princípios formam a espinha dorsal do SAFe, fornecendo uma base sólida para escalar práticas ágeis e lean dentro das organizações:

PRINCÍPIOS	DESCRIÇÃO
ADOTAR UMA VISÃO ECONÔMICA	Prioriza decisões que otimizam o valor do sistema como um todo, levando em consideração o custo de atraso, ciclo de vida do desenvolvimento, e uma compreensão de economia para tomada de decisão.
APLICAR PENSAMENTO SISTÊMICO	Reconhece que o sucesso de qualquer componente do sistema depende de sua relação com outros componentes e com o sistema como um todo, enfatizando a importância de entender os processos, as limitações e as interações dentro do ambiente de trabalho.
ASSUMIR A VARIABILIDADE; E PRESERVAR OPÇÕES	Incorpora a inovação e o desenvolvimento exploratório no início do processo de desenvolvimento para explorar soluções alternativas, permitindo que as decisões sejam tomadas com base em informações mais completas e reduzindo riscos.
CONSTRUIR DE FORMA INCREMENTAL COM CICLOS DE FEEDBACK RÁPIDOS E INTEGRADOS	Encoraja o desenvolvimento e a entrega de pequenos incrementos de valor, permitindo ciclos de feedback rápidos que informam decisões futuras e melhorias contínuas.
BASEAR MARCOS EM AVALIAÇÃO OBJETIVA DE SISTEMAS EM FUNCIONAMENTO	Defende a avaliação do progresso com base em sistemas tangíveis e funcionais, não apenas em documentações ou promessas, garantindo que os marcos reflitam o verdadeiro estado do projeto.
FAZER O VALOR FLUIR SEM INTERRUPÇÕES	Promove práticas que ajudam a identificar e eliminar gargalos, melhorando o fluxo de trabalho através do sistema de produção e aumentando a eficiência.



APLICAR CADÊNCIA, SINCRONIZAR COM O PLANEJAMENTO ENTRE DOMÍNIOS	Defende a importância de uma cadência regular e previsível para o trabalho, junto com a sincronização de planejamentos entre diferentes domínios, para garantir alinhamento e colaboração eficazes.
DESBLOQUEAR A MOTIVAÇÃO INTRÍNSECA DOS TRABALHADORES DO CONHECIMENTO	Reconhece a importância de criar um ambiente de trabalho que cultive a motivação intrínseca, promovendo autonomia, domínio e propósito entre os membros da equipe.
DESCENTRALIZAR A TOMADA DE DECISÕES	Encoraja a tomada de decisão no nível mais baixo possível para agilizar o processo e aproveitar o conhecimento e a experiência dos trabalhadores do conhecimento, ao mesmo tempo em que garante alinhamento e coesão em toda a organização.
ORGANIZAR EM TORNO DO VALOR	Exigir que as empresas se organizem em torno do valor para entregar mais rapidamente. E quando as demandas do mercado e do cliente mudam, a empresa deve se reorganizar rápida e perfeitamente em torno desse novo fluxo de valor.



QUESTÕES COMENTADAS

1. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) SAFe é um framework que se aplica apenas ao nível de equipe dentro de uma organização.

Comentários:

SAFe é conhecido por sua capacidade de escalar práticas ágeis em toda a empresa, abrangendo equipe, programa e níveis de portfólio. Ele é projetado para alinhar equipes multifuncionais em torno de valor em diversos níveis da organização.

Gabarito: Errado

2. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Um dos benefícios do SAFe é a melhoria do time-to-market.

Comentários:

SAFe ajuda as organizações a atender às necessidades dos clientes mais rapidamente, alavancando a agilidade em escala para tomar decisões mais rápidas e manter o foco no cliente, o que resulta em um time-to-market mais rápido.

Gabarito: Correto

3. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) SAFe desencoraja a melhoria contínua e a qualidade no processo de desenvolvimento.

Comentários:

A qualidade é um dos valores principais da SAFe, que enfatiza a integração da qualidade em todas as etapas do ciclo de desenvolvimento, tornando a qualidade uma responsabilidade compartilhada por todos.

Gabarito: Errado

4. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) SAFe reduz a produtividade das equipes ao adicionar mais camadas de gestão.

Comentários:

SAFe na verdade fornece melhorias mensuráveis na produtividade ao capacitar equipes de alto desempenho para eliminar trabalho desnecessário, identificar e remover atrasos, e melhorar continuamente.



Gabarito: Errado

5. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A implementação do SAFe pode resultar em burnout e diminuição da satisfação dos funcionários.

Comentários:

Um dos benefícios do SAFe é o melhor engajamento dos funcionários, proporcionando formas de trabalho que aumentam a satisfação dos funcionários e minimizam o burnout, ajudando-os a alcançar autonomia, domínio e propósito.

Gabarito: Errado

6. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) SAFe é dividido em apenas dois níveis: Equipe e Programa.

Comentários:

SAFe é dividido em quatro níveis: Equipe, Programa, Valor de Solução e Portfólio, permitindo uma aplicação abrangente da agilidade em escala em toda a organização.

Gabarito: Errado

7. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) SAFe enfatiza a tomada de decisão centralizada para manter a consistência em toda a organização.

Comentários:

Embora SAFe promova alinhamento e consistência, ele também valoriza a descentralização da tomada de decisão, permitindo que decisões sejam tomadas no nível mais apropriado para agilizar processos e responder rapidamente a mudanças.

Gabarito: Errado

8. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Um dos princípios do SAFe é mudar a responsabilidade pela qualidade apenas para os times de QA (Quality Assurance).

Comentários:

SAFe promove a ideia de que a qualidade é responsabilidade de todos os membros da equipe, integrando práticas de qualidade em todas as etapas do ciclo de desenvolvimento, ao invés de confinar a responsabilidade pela qualidade a um único departamento ou equipe.



Gabarito: Errado

9. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) SAFe não oferece nenhuma estrutura para gerenciar o portfólio de projetos de uma organização.

Comentários:

SAFe inclui explicitamente um nível de Portfólio, que fornece uma estrutura para gerenciamento de portfólio ágil, garantindo que os investimentos estejam alinhados com a estratégia de negócios e os objetivos organizacionais.

Gabarito: Errado

10. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) SAFe promove uma abordagem de “tamanho único” que não permite personalização.

Comentários:

Embora SAFe forneça uma estrutura detalhada, ele também reconhece a necessidade de adaptação e permite que as organizações ajustem práticas ágeis para atender às suas necessidades específicas, incentivando a flexibilidade dentro de sua estrutura abrangente.

Gabarito: Errado

11. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) No SAFe, a transparência é valorizada apenas em termos de comunicação direta, não sendo necessário visualizar o trabalho ou fornecer fácil acesso às informações.

Comentários:

A transparência no SAFe envolve não apenas a comunicação direta, aberta e honesta, mas também a visualização do trabalho por meio de quadros ou outras ferramentas e o fornecimento de fácil acesso às informações necessárias para realizar o trabalho. Isso ajuda a evitar atrasos e facilita a colaboração.

Gabarito: Errado

12. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) No SAFe, entender o cliente é considerado fundamental para atender às suas necessidades e expectativas.

Comentários:



Compreender o cliente é fundamental dentro do SAFe para atender às suas necessidades e expectativas, conectando isso ao valor de alinhamento, onde conectar a estratégia à execução e compreender o cliente são componentes chave.

Gabarito: Correto

13. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A melhoria incessante no SAFe se foca exclusivamente em cultivar uma cultura de resolução de problemas sem a necessidade de reflexão ou adaptação frequente.

Comentários:

A melhoria incessante no SAFe não se limita apenas a cultivar uma cultura de resolução de problemas; também inclui a importância de refletir e adaptar-se frequentemente, o que permite ajustes e otimizações contínuas, além de ser guiada por fatos e dados.

Gabarito: Errado

14. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) No SAFe, o respeito pelas pessoas é demonstrado através da valorização da diversidade e do desenvolvimento de pessoas por meio de orientação e mentoria.

Comentários:

O respeito pelas pessoas é um valor fundamental no SAFe, o qual envolve valorizar a diversidade de pessoas e opiniões e desenvolver pessoas através de orientação e mentoria, enfatizando a importância de cada indivíduo e suas perspectivas valiosas para a equipe.

Gabarito: Correto

15. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Segundo o SAFe, o alinhamento organizacional é alcançado principalmente pela competição interna e a segregação de informações entre os times.

Comentários:

O alinhamento é crucial para o SAFe e é alcançado comunicando claramente a visão, missão e estratégia da organização, garantindo que todos os esforços estejam alinhados aos objetivos de negócio, utilizando uma linguagem comum e verificando constantemente o entendimento, o que contradiz a noção de competição interna e segregação de informações.

Gabarito: Errado

16. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A tomada de decisão no SAFe é guiada por fatos e dados, evitando suposições.



Comentários:

Dentro do valor de melhoria incessante no SAFe, as decisões são guiadas por fatos e dados, o que enfatiza a importância de evitar a tomada de decisões baseadas em suposições, promovendo uma abordagem mais objetiva e fundamentada.

Gabarito: Correto

17. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) O princípio de adotar uma visão econômica no SAFe ignora o custo de atraso nas decisões de projeto.

Comentários:

O princípio de adotar uma visão econômica no SAFe enfatiza a importância de levar em consideração o custo de atraso, o ciclo de vida do desenvolvimento, e uma compreensão de economia na tomada de decisão. Portanto, este princípio não ignora, mas prioriza decisões que otimizam o valor do sistema como um todo, incluindo o custo de atraso.

Gabarito: Errado

18. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) No SAFe, aplicar o pensamento sistêmico significa que o sucesso de um componente é independente de sua relação com outros componentes e com o sistema como um todo.

Comentários:

Aplicar o pensamento sistêmico, de acordo com o SAFe, reconhece que o sucesso de qualquer componente do sistema depende de sua relação com outros componentes e com o sistema como um todo. Este princípio enfatiza a importância de entender os processos, as limitações, e as interações dentro do ambiente de trabalho.

Gabarito: Errado

19. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Assumir a variabilidade e preservar opções é um princípio do SAFe que incentiva a exploração de soluções alternativas no início do processo de desenvolvimento.

Comentários:

Este princípio incorpora a inovação e o desenvolvimento exploratório no início do processo de desenvolvimento para explorar soluções alternativas. Isso permite que as decisões sejam tomadas com base em informações mais completas e ajuda a reduzir riscos.



Gabarito: Correto

20. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) O SAFe promove a construção de forma incremental sem a necessidade de ciclos de feedback rápidos e integrados.

Comentários:

O princípio de construir de forma incremental com ciclos de feedback rápidos e integrados é fundamental no SAFe. Ele encoraja o desenvolvimento e a entrega de pequenos incrementos de valor, permitindo ciclos de feedback rápidos que informam decisões futuras e promovem melhorias contínuas.

Gabarito: Errado

21. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Basear marcos em avaliação objetiva de sistemas em funcionamento é um princípio que defende a avaliação do progresso com base em documentações e promessas ao invés de sistemas tangíveis e funcionais.

Comentários:

Este princípio defende exatamente o oposto, enfatizando a avaliação do progresso com base em sistemas tangíveis e funcionais, não apenas em documentações ou promessas. Ele garante que os marcos reflitam o verdadeiro estado do projeto.

Gabarito: Errado

22. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Descentralizar a tomada de decisões no SAFe encoraja a tomada de decisão no nível mais baixo possível para agilizar o processo e aproveitar o conhecimento local.

Comentários:

Este princípio encoraja a tomada de decisão no nível mais baixo possível para agilizar o processo e aproveitar o conhecimento e a experiência dos trabalhadores do conhecimento. Ele visa garantir alinhamento e coesão em toda a organização, aproveitando o conhecimento local.

Gabarito: Correto



LISTA DE QUESTÕES

1. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) SAFe é um framework que se aplica apenas ao nível de equipe dentro de uma organização.
2. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Um dos benefícios do SAFe é a melhoria do time-to-market.
3. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) SAFe desencoraja a melhoria contínua e a qualidade no processo de desenvolvimento.
4. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) SAFe reduz a produtividade das equipes ao adicionar mais camadas de gestão.
5. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A implementação do SAFe pode resultar em burnout e diminuição da satisfação dos funcionários.
6. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) SAFe é dividido em apenas dois níveis: Equipe e Programa.
7. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) SAFe enfatiza a tomada de decisão centralizada para manter a consistência em toda a organização.
8. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Um dos princípios do SAFe é mudar a responsabilidade pela qualidade apenas para os times de QA (Quality Assurance).
9. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) SAFe não oferece nenhuma estrutura para gerenciar o portfólio de projetos de uma organização.
10. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) SAFe promove uma abordagem de “tamanho único” que não permite personalização.
11. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) No SAFe, a transparência é valorizada apenas em termos de comunicação direta, não sendo necessário visualizar o trabalho ou fornecer fácil acesso às informações.
12. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) No SAFe, entender o cliente é considerado fundamental para atender às suas necessidades e expectativas.
13. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A melhoria incessante no SAFe se foca exclusivamente em cultivar uma cultura de resolução de problemas sem a necessidade de reflexão ou adaptação frequente.



- 14. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** No SAFe, o respeito pelas pessoas é demonstrado através da valorização da diversidade e do desenvolvimento de pessoas por meio de orientação e mentoria.
- 15. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** Segundo o SAFe, o alinhamento organizacional é alcançado principalmente pela competição interna e a segregação de informações entre os times.
- 16. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** A tomada de decisão no SAFe é guiada por fatos e dados, evitando suposições.
- 17. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** O princípio de adotar uma visão econômica no SAFe ignora o custo de atraso nas decisões de projeto.
- 18. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** No SAFe, aplicar o pensamento sistêmico significa que o sucesso de um componente é independente de sua relação com outros componentes e com o sistema como um todo.
- 19. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** Assumir a variabilidade e preservar opções é um princípio do SAFe que incentiva a exploração de soluções alternativas no início do processo de desenvolvimento.
- 20. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** O SAFe promove a construção de forma incremental sem a necessidade de ciclos de feedback rápidos e integrados.
- 21. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** Basear marcos em avaliação objetiva de sistemas em funcionamento é um princípio que defende a avaliação do progresso com base em documentações e promessas ao invés de sistemas tangíveis e funcionais.
- 22. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** Descentralizar a tomada de decisões no SAFe encoraja a tomada de decisão no nível mais baixo possível para agilizar o processo e aproveitar o conhecimento local.



GABARITO

1. ERRADO
2. CORRETO
3. ERRADO
4. ERRADO
5. ERRADO
6. ERRADO
7. ERRADO
8. ERRADO
9. ERRADO
10. ERRADO
11. ERRADO
12. CORRETO
13. ERRADO
14. CORRETO
15. ERRADO
16. CORRETO
17. ERRADO
18. ERRADO
19. CORRETO
20. ERRADO
21. CORRETO
22. CORRETO



MANAGEMENT 3.0

Conceitos Básicos

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXÍSSIMA

Management 3.0 é uma abordagem de gestão e liderança que se concentra em promover ambientes de trabalho ágeis, adaptativos e inovadores. Essa abordagem busca proporcionar uma resposta eficaz aos desafios enfrentados pelas organizações em um mundo cada vez mais complexo e dinâmico. Ele foi introduzido por Jurgen Appelo, um autor e palestrante internacionalmente reconhecido em temas de liderança, gestão e agilidade.

Ele propôs essa abordagem como uma resposta à necessidade de adaptar os modelos tradicionais de gestão para lidar com a crescente complexidade e mudança nos negócios. **Management 3.0 combina princípios da agilidade, gestão de mudanças, psicologia organizacional e outras disciplinas para criar um conjunto abrangente de práticas de liderança e gestão.** Vejamos alguns princípios que norteiam essa abordagem de gerenciamento:

PRINCÍPIOS	DESCRIÇÃO
FOCO NAS PESSOAS	Management 3.0 reconhece a importância de criar ambientes de trabalho onde as pessoas se sintam motivadas, engajadas e capacitadas. Isso envolve promover uma cultura de confiança, autonomia, colaboração e aprendizado contínuo.
GESTÃO DE MUDANÇAS	A abordagem reconhece a inevitabilidade da mudança e defende uma abordagem adaptativa para gerenciá-la. Os líderes são incentivados a promover uma cultura organizacional que abraça a mudança e esteja preparada para se adaptar rapidamente a novas circunstâncias.
DELEGAÇÃO DE AUTORIDADE	Em vez de concentrar o poder de tomada de decisões em uma hierarquia rígida, Management 3.0 promove a delegação de autoridade para as equipes. Isso permite que as equipes tenham mais autonomia e responsabilidade para tomar decisões que afetam seu trabalho.
FEEDBACK E COMUNICAÇÃO	A abordagem enfatiza a importância do feedback regular e da comunicação aberta e transparente entre líderes, equipes e outras partes interessadas. Isso ajuda a garantir que todos tenham uma compreensão clara dos objetivos, expectativas e desafios da organização.
LIDERANÇA SERVIDORA	Em vez de adotar uma abordagem de comando e controle, Management 3.0 promove a liderança servidora, na qual os líderes estão focados em apoiar e capacitar suas equipes para alcançar seus objetivos. Isso envolve remover obstáculos, fornecer recursos e orientação, e cultivar um ambiente de confiança e respeito mútuo.



Papéis e Responsabilidades

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXÍSSIMA

Em equipes ágeis, a abordagem de papéis e responsabilidades difere significativamente dos modelos tradicionais de gestão hierárquica. Em geral, em equipes ágeis, os papéis e responsabilidades são mais flexíveis, adaptativos e compartilhados do que nos modelos tradicionais de gestão hierárquica. Isso permite uma maior agilidade, autonomia e eficácia na execução de projetos e na entrega de valor ao cliente.

PAPEIS E RESPONSABILIDADES	DESCRIÇÃO
EQUIPES MULTIFUNCIONAIS E AUTO-ORGANIZADAS	Em equipes ágeis, os membros são frequentemente organizados em equipes multifuncionais, onde cada membro contribui com habilidades diversas para alcançar os objetivos do projeto. Essas equipes são auto-organizadas, o que significa que têm autoridade para tomar decisões sobre como realizar o trabalho.
PAPEIS FLEXÍVEIS E ADAPTATIVOS	Os papéis em equipes ágeis tendem a ser mais flexíveis e adaptativos em comparação com os modelos tradicionais. Em vez de ter papéis rigidamente definidos, os membros da equipe podem assumir diferentes papéis conforme necessário para atender às demandas do projeto e do time.
PROPRIEDADE COLETIVA E RESPONSABILIDADE COMPARTILHADA	Em equipes ágeis, há um forte senso de propriedade coletiva e responsabilidade compartilhada pelo sucesso do projeto. Em vez de atribuir responsabilidades a indivíduos específicos, a equipe como um todo é responsável pelo cumprimento dos objetivos e pela entrega de valor ao cliente.
DISTRIBUIÇÃO DE AUTORIDADE E TOMADA DE DECISÕES	A autoridade e a tomada de decisões são distribuídas de forma mais ampla em equipes ágeis. Em vez de centralizar a autoridade em uma única figura de liderança, a autoridade é compartilhada entre os membros da equipe. As equipes são encorajadas a tomar decisões de forma colaborativa e descentralizada, aproveitando o conhecimento e a experiência de todos os membros.
LIDERANÇA SERVIDORA	Em equipes ágeis, os líderes adotam uma abordagem de liderança servidora, onde estão focados em apoiar e capacitar os membros da equipe para alcançar seus objetivos. Isso significa remover obstáculos, fornecer recursos e orientação, e promover um ambiente de confiança e colaboração.
FEEDBACK CONTÍNUO E APRENDIZADO	Em equipes ágeis, o feedback contínuo é fundamental para melhorar o desempenho e o desenvolvimento dos membros da equipe. Os líderes e os membros da equipe fornecem feedback uns aos outros regularmente, ajudando a identificar áreas de melhoria e oportunidades de aprendizado.



Motivação e Engajamento

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXÍSSIMA

A motivação e o engajamento das equipes são aspectos essenciais para criar um ambiente de trabalho produtivo, colaborativo e satisfatório. Ao aplicar essas técnicas e princípios, os líderes e gestores podem criar ambientes de trabalho mais motivadores e engajadores, onde as equipes se sintam inspiradas a alcançar seu pleno potencial e contribuir de forma significativa para o sucesso da organização.

TÉCNICAS	DESCRIÇÃO
PROPÓSITO E VISÃO COMPARTILHADA	Estabelecer um propósito claro e uma visão compartilhada para o trabalho ajuda a alinhar os membros da equipe em direção a objetivos comuns. Compreender o propósito e o impacto do trabalho pode aumentar significativamente a motivação e o engajamento.
AUTONOMIA E EMPODERAMENTO	Dar às equipes autonomia para tomar decisões sobre como realizar o trabalho e resolver desafios pode aumentar o senso de responsabilidade e comprometimento. Permitir que os membros da equipe se sintam capacitados para influenciar e contribuir para o processo de tomada de decisões promove um maior engajamento.
HABILIDADES E OPORTUNIDADES DE CRESCIMENTO	Investir no desenvolvimento profissional dos membros da equipe e oferecer oportunidades de aprendizado e crescimento pode aumentar a motivação e o engajamento. Isso pode incluir treinamentos, workshops, mentorias e atribuição de projetos desafiadores.
FEEDBACK CONTÍNUO E RECONHECIMENTO	Fornecer feedback regular e construtivo sobre o desempenho dos membros da equipe é fundamental para promover o engajamento e a melhoria contínua. Além disso, reconhecer e valorizar as contribuições individuais e coletivas reforça um ambiente de trabalho positivo e motivador.
CULTURA DE CONFIANÇA E COLABORAÇÃO	Promover uma cultura organizacional baseada na confiança, respeito mútuo e colaboração incentiva os membros da equipe a se sentirem mais seguros para expressar suas ideias, assumir riscos e contribuir ativamente para os objetivos da equipe.
TEORIAS DE MOTIVAÇÃO	Esta teoria postula que as pessoas são motivadas quando têm oportunidades de satisfazer três necessidades psicológicas fundamentais: autonomia, competência e relacionamento social. Logo, as técnicas de motivação devem se concentrar em fornecer aos membros da equipe autonomia para controlar suas atividades, oportunidades para desenvolver e demonstrar competências, e interações sociais positivas e significativas.



Feedback e Comunicação

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXÍSSIMA

Dentro do contexto do Management 3.0, o feedback e a comunicação eficaz desempenham um papel fundamental na gestão ágil, promovendo a transparência, a colaboração e a melhoria contínua. Ao implementar essas estratégias de feedback e comunicação eficaz no contexto do Management 3.0, os líderes e gestores podem fortalecer os laços dentro da equipe, melhorar o desempenho e promover uma cultura de aprendizagem e melhoria contínua.

Importância do Feedback e da Comunicação Eficaz

- O feedback é essencial para promover a aprendizagem e o desenvolvimento contínuo das equipes. Ele fornece informações valiosas sobre o desempenho, as práticas de trabalho e as áreas de melhoria, permitindo que as equipes façam ajustes e aprimoramentos necessários;
- A comunicação eficaz é fundamental para alinhar expectativas, compartilhar informações relevantes e promover um ambiente de trabalho colaborativo. Ela ajuda a garantir que membros da equipe estejam na mesma página e compreendam objetivos, desafios e planos de ação.

Estratégias para Fornecer Feedback Construtivo

- **Seja específico:** ao fornecer feedback, seja específico sobre os comportamentos observados ou os resultados alcançados.
- **Foque no comportamento, não na pessoa:** concentre-se no comportamento ou nas ações observadas, em vez de fazer críticas pessoais.
- **Seja equilibrado:** forneça feedback positivo e reconhecimento pelo bom trabalho, bem como sugestões de melhoria.
- **Seja oportuno:** forneça feedback regularmente e no momento apropriado, para que seja mais relevante e útil para a pessoa ou equipe.
- **Solicite feedback:** encoraje a cultura de feedback bidirecional, onde todos os membros da equipe se sintam à vontade para compartilhar suas opiniões e contribuições.

Estratégias para Facilitar a Comunicação Aberta e Transparente:

- **Estabeleça canais de comunicação claros:** defina canais de comunicação formais e informais que permitam que as informações fluam livremente dentro da equipe.
- **Promova reuniões regulares:** realize reuniões regulares, como reuniões diárias, retrospectivas e revisões, para discutir o progresso, desafios e próximos passos.
- **Crie um ambiente seguro:** promova uma cultura onde os membros da equipe se sintam seguros para expressar suas opiniões, ideias e preocupações sem medo de retaliação ou julgamento.
- **Pratique a escuta ativa:** esteja presente e ouça atentamente as contribuições dos membros da equipe, demonstrando interesse genuíno e respeito por suas opiniões.



- **Compartilhe informações de forma transparente:** compartilhe informações transparentes sobre o projeto, objetivos organizacionais e decisões para promover confiança e colaboração.



Cultura Organizacional

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXÍSSIMA

Dentro do contexto do Management 3.0, a cultura organizacional desempenha um papel crucial na promoção de ambientes de trabalho ágeis, adaptativos e inovadores. Ao criar e sustentar uma cultura organizacional ágil baseada nesses valores e princípios, as organizações podem promover ambientes de trabalho que são adaptativos, inovadores e centrados nas pessoas, permitindo que elas sejam mais ágeis e eficazes na realização de seus objetivos.

CONSIDERAÇÕES	DESCRIÇÃO
DEFINIÇÃO DE VALORES E PRINCÍPIOS	O primeiro passo para criar uma cultura organizacional ágil é definir claramente os valores e princípios que guiarão o comportamento e as práticas dentro da organização. Isso pode incluir valores como transparência, autonomia, colaboração, respeito mútuo e foco no cliente.
LIDERANÇA EXEMPLAR	A liderança desempenha um papel fundamental na criação e sustentação de uma cultura organizacional ágil. Os líderes devem exemplificar os valores e princípios da cultura ágil em seu próprio comportamento e tomada de decisões, servindo como modelos a serem seguidos pelos membros da equipe.
PROMOÇÃO DA AUTONOMIA E EMPODERAMENTO	Uma cultura ágil valoriza a autonomia e o empoderamento dos indivíduos e equipes. Isso envolve dar às equipes a liberdade para tomar decisões sobre como realizar o trabalho e resolver desafios, promovendo assim um maior senso de responsabilidade e comprometimento.
FOMENTO DA COLABORAÇÃO	Uma cultura ágil promove a colaboração e o compartilhamento de conhecimento entre os membros da equipe. Isso pode ser facilitado por meio de práticas como pair programming, revisões de código, sessões de brainstorming e reuniões regulares de compartilhamento de conhecimento.
INCENTIVO AO FEEDBACK E À MELHORIA CONTÍNUA	Uma cultura ágil incentiva o feedback regular e construtivo entre os membros da equipe, promovendo assim a melhoria contínua. Os líderes devem criar um ambiente seguro e encorajador onde os membros da equipe se sintam à vontade para compartilhar suas opiniões, ideias e preocupações.
FLEXIBILIDADE E ADAPTAÇÃO	Uma cultura ágil valoriza a flexibilidade e a capacidade de adaptação às mudanças no ambiente de negócios. Isso envolve encorajar a experimentação, a inovação e a disposição para ajustar planos e estratégias conforme necessário para alcançar os objetivos organizacionais.
RECONHECIMENTO E CELEBRAÇÃO DE CONQUISTAS	Uma cultura ágil reconhece e celebra as conquistas individuais e coletivas, promovendo assim um ambiente de trabalho positivo e motivador. Isso pode incluir práticas como premiações, reconhecimento público e celebrações de marcos alcançados.



Gestão de Mudanças

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXÍSSIMA

Dentro do contexto do Management 3.0, a gestão de mudanças é uma área crucial, uma vez que as organizações ágeis estão constantemente se adaptando e evoluindo para enfrentar os desafios do ambiente de negócios em constante mudança. Vejamos algumas estratégias para gerenciar e liderar mudanças organizacionais, juntamente com abordagens para superar a resistência à mudança:

ESTRATÉGIAS	DESCRIÇÃO
COMUNICAÇÃO TRANSPARENTE	Comunique claramente os motivos para a mudança, os benefícios esperados e o impacto nos membros da equipe e na organização como um todo. É essencial fornecer informações detalhadas e honestas para promover a compreensão e o alinhamento com os objetivos da mudança.
ENVOLVIMENTO E PARTICIPAÇÃO	Envolver os membros da equipe no processo de mudança, permitindo que contribuam com ideias, sugestões e preocupações. Isso promove um senso de propriedade e comprometimento com a mudança, reduzindo a resistência e aumentando o apoio à implementação.
FORNECER APOIO E RECURSOS	Garantir que os membros da equipe tenham acesso aos recursos necessários, como treinamento, suporte técnico e orientação, para se adaptarem à mudança com sucesso. Isso ajuda a reduzir a ansiedade e a incerteza associadas à mudança, aumentando a confiança e a capacidade de enfrentar os desafios.
FOCO NOS BENEFÍCIOS E VALORES	Destaque os benefícios e valores da mudança, concentrando-se em como ela ajudará a organização a alcançar seus objetivos estratégicos e a melhorar a experiência dos clientes, dos membros da equipe e de outras partes interessadas. Isso ajuda a criar um senso de propósito e direção durante o processo de mudança.
GERENCIAR A RESISTÊNCIA	Reconheça e valide preocupações e resistências dos membros da equipe em relação à mudança. Procure entender as razões por trás da resistência e aborde-as de maneira empática. Compartilhe exemplos de sucesso e histórias inspiradoras para demonstrar os benefícios da mudança e incentivar uma atitude mais positiva em relação a ela.
PROMOVER CULTURA DE APRENDIZADO	Cultive uma cultura organizacional que valorize a aprendizagem contínua e a adaptação às mudanças. Encoraje a experimentação, a inovação e a disposição para ajustar abordagens e estratégias conforme necessário para alcançar os objetivos organizacionais.



Gestão de Conflitos

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXÍSSIMA

A gestão de conflitos é uma habilidade essencial para promover um ambiente de trabalho saudável e produtivo. Ao aplicar essas técnicas e abordagens no contexto do Management 3.0, os líderes e gestores podem promover a resolução construtiva de conflitos e fortalecer os relacionamentos dentro da equipe, criando assim um ambiente de trabalho mais harmonioso, colaborativo e produtivo.

Vejamos algumas técnicas para lidar com conflitos de forma construtiva e promover a resolução de conflitos e a construção de relacionamentos saudáveis dentro da equipe:

TÉCNICAS	DESCRIÇÃO
COMUNICAÇÃO ABERTA E TRANSPARENTE	Promova uma cultura de comunicação aberta e transparente, onde os membros da equipe se sintam à vontade para expressar suas opiniões, preocupações e ideias. Uma comunicação clara ajuda a evitar mal-entendidos que podem levar a conflitos.
PRÁTICA DA ESCUTA ATIVA	Desenvolva a habilidade de ouvir ativamente os pontos de vista dos outros. Isso envolve prestar atenção genuína ao que está sendo dito, sem interromper, julgar ou pensar em respostas enquanto o outro está falando.
EMPATIA E PERSPECTIVA	Desenvolva empatia ao tentar compreender o ponto de vista e os sentimentos da outra pessoa. Tente ver a situação a partir da perspectiva dela para ganhar insights sobre as razões por trás de suas ações ou pontos de vista.
RESOLUÇÃO COLABORATIVA DE PROBLEMAS	Encoraje a resolução de problemas de forma colaborativa, onde os membros da equipe trabalham juntos para encontrar soluções que atendam às necessidades de todas as partes envolvidas. Isso promove o senso de colaboração e trabalho em equipe.
MEDIAÇÃO E FACILITAÇÃO	Em situações em que conflitos são mais complexos ou intensos, considere envolver um mediador neutro para facilitar a comunicação e encontrar soluções mutuamente aceitáveis. Um mediador pode ajudar a reduzir as tensões e promover um diálogo construtivo.
FOCO NOS INTERESSES COMUNS	Em vez de se concentrar nas posições ou demandas das partes envolvidas, concentre-se nos interesses comuns subjacentes. Identificar interesses compartilhados pode ajudar a encontrar soluções que atendam às necessidades de todas as partes envolvidas.
APRENDIZADO E CRESCIMENTO	Encoraje os membros da equipe a verem os conflitos como oportunidades de aprendizado e crescimento. Os conflitos bem gerenciados podem levar a insights, inovação e fortalecimento dos relacionamentos dentro da equipe.



Melhoria Contínua

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXÍSSIMA

A melhoria contínua é um princípio fundamental que visa promover o aprimoramento constante dos processos, práticas e resultados dentro da organização. Ao adotar essas práticas e metodologias, as organizações podem criar uma cultura de melhoria contínua que promova a inovação, a eficiência e a excelência operacional, permitindo que se adaptem rapidamente às mudanças no ambiente de negócios e alcancem um desempenho excepcional ao longo do tempo.

TÉCNICAS	DESCRIÇÃO
KAIZEN	Kaizen é uma filosofia japonesa que significa "melhoria contínua". Ele enfatiza a ideia de que pequenas mudanças incrementais ao longo do tempo podem levar a melhorias significativas e sustentáveis nos processos e resultados organizacionais. Práticas Kaizen geralmente envolvem a participação de todos os membros da equipe na identificação de oportunidades de melhoria, o estabelecimento de metas alcançáveis e a implementação de soluções de baixo custo e baixo risco.
PDCA	O PDCA (Plan, Do, Check, Act) é um ciclo de melhoria contínua composto por quatro etapas, que são repetidas continuamente para impulsionar melhorias contínuas nos processos e resultados. Na etapa de Planejar, são estabelecidos objetivos claros e definidos, identificando as ações necessárias para alcançá-los. Na etapa de Executar, as ações planejadas são implementadas. Na etapa de Verificar, os resultados são avaliados em relação aos objetivos estabelecidos. Na etapa de Agir, são tomadas medidas corretivas e preventivas para garantir que as melhorias sejam mantidas e ampliadas.
BRAINSTORMING E WORKSHOPS	Realize sessões de brainstorming e workshops de melhoria com a participação de membros da equipe de diferentes áreas e níveis hierárquicos. Isso pode gerar uma variedade de ideias criativas para aprimorar processos e resolver problemas existentes.
ANÁLISE DE CAUSA RAIZ	Use técnicas de análise de causa raiz para identificar as causas fundamentais de problemas e falhas nos processos. Isso permite que as equipes abordem os problemas em sua origem e implementem soluções eficazes para evitar sua recorrência.
MÉTRICAS DE DESEMPENHO	Estabeleça métricas e indicadores de desempenho claros e mensuráveis para monitorar o progresso em direção aos objetivos de melhoria. O acompanhamento regular dessas métricas permite avaliar o impacto das mudanças implementadas e identificar áreas adicionais para melhoria.
CULTURA DE EXPERIMENTAÇÃO	Promova uma cultura organizacional que valorize a experimentação e o aprendizado contínuo. Incentive os membros da equipe a tentarem novas abordagens, a aprender com os resultados e a compartilhar conhecimentos e experiências com os colegas.



Liderança Servidora

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXÍSSIMA

A liderança servidora é um estilo de liderança que se concentra em servir e apoiar os membros da equipe para alcançar seus objetivos, promovendo um ambiente de trabalho colaborativo e de confiança mútua. Ao adotar esses princípios e práticas, os líderes podem criar um ambiente de trabalho inspirador e motivador, onde as equipes se sintam valorizadas, apoiadas e capacitadas para alcançar o sucesso coletivo.

PRINCÍPIOS	DESCRIÇÃO
SERVIÇOS AOS OUTROS	O cerne da liderança servidora é a ideia de que os líderes estão lá para servir às necessidades dos membros da equipe, em vez de serem servidos por eles. Isso envolve colocar as necessidades, interesses e desenvolvimento dos membros da equipe em primeiro lugar.
EMPATIA E COMPREENSÃO	Os líderes servidores praticam a empatia e a compreensão, buscando entender as necessidades, preocupações e perspectivas dos membros da equipe. Isso cria um ambiente onde os membros da equipe se sentem valorizados e apoiados.
CAPACITAÇÃO E DESENVOLVIMENTO	Os líderes servidores capacitam e desenvolvem os membros da equipe, fornecendo-lhes os recursos, oportunidades e suporte necessários para alcançar seu pleno potencial. Isso pode incluir fornecer treinamento, orientação, feedback e oportunidades de aprendizado.
PROMOÇÃO DA AUTONOMIA	Os líderes servidores promovem a autonomia e a responsabilidade dos membros da equipe, permitindo que tenham voz nas decisões que afetam seu trabalho e dando-lhes liberdade para tomar iniciativas e resolver problemas de forma independente.
■ AMBIENTE DE CONFIANÇA	Os líderes servidores cultivam um ambiente de confiança e respeito mútuo, onde os membros da equipe se sintam seguros para expressar suas opiniões, assumir riscos e cometer erros sem medo de retaliação ou julgamento.
PODER E RECONHECIMENTO	Os líderes servidores compartilham o poder e o reconhecimento com os membros da equipe, valorizando suas contribuições e celebrando seus sucessos. Isso promove um senso de propriedade e pertencimento à equipe.
COMPORTAMENTOS POSITIVOS	Os líderes servidores servem como modelos de comportamentos positivos e éticos, demonstrando integridade, humildade, empatia e comprometimento com os valores e objetivos da equipe.
ESCUITA ATIVA	Os líderes servidores praticam a escuta ativa e fornecem feedback construtivo aos membros da equipe, demonstrando interesse genuíno em suas preocupações e oferecendo orientação para o seu desenvolvimento.



Gestão de Desempenho

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXÍSSIMA

A gestão de desempenho e avaliação assume uma abordagem mais adaptativa e orientada para o desenvolvimento em comparação com os métodos tradicionais de avaliação de desempenho.

Dessa forma, organizações podem promover um ambiente de trabalho mais dinâmico, centrado nas pessoas e orientado para o crescimento e sucesso sustentável. Isso permite que as equipes alcancem seu pleno potencial e contribuam para os objetivos organizacionais.

CARACTERÍSTICAS	DESCRIÇÃO
AValiação CONTÍNUA	Em vez de depender de avaliações formais anuais, adote uma abordagem contínua de avaliação de desempenho, onde o feedback é fornecido regularmente ao longo do tempo. Isso permite que os membros da equipe recebam orientação oportuna e façam ajustes conforme necessário.
FOCO EM OBJETOS E RESULTADOS	Baseie a avaliação de desempenho em objetivos claros e mensuráveis, alinhados com os objetivos estratégicos da organização. Avalie o desempenho com base nos resultados alcançados e no impacto das contribuições individuais para o sucesso da equipe e da organização.
MÉTRICAS E INDICADORES ÁGEIS	Utilize métricas e indicadores de desempenho relevantes para equipes ágeis, como velocidade de entrega, qualidade do produto, satisfação do cliente, e capacidade de resposta a mudanças. Essas métricas fornecem uma visão holística do desempenho da equipe e podem orientar o processo de melhoria contínua.
AUTOAVALIAÇÃO E AVALIAÇÃO POR PARES	Incentive a autoavaliação e a avaliação por pares como parte do processo de avaliação de desempenho. Isso promove a responsabilidade individual e o desenvolvimento de habilidades de autogerenciamento e feedback entre os membros da equipe.
DESENVOLVIMENTO PROFISSIONAL	Além de avaliar o desempenho passado, concentre-se no desenvolvimento e crescimento profissional contínuo dos membros da equipe. Identifique oportunidades de aprendizado e desenvolvimento que ajudem os membros da equipe a expandir suas habilidades e competências para alcançar seus objetivos de carreira.
ABORDAGEM JUSTA E EQUITATIVA	Garanta que o processo de avaliação de desempenho seja justo, transparente e equitativo para todos os membros da equipe. Evite vieses e avalie o desempenho com base em critérios objetivos e relevantes.
APRENDIZADO E MELHORIA CONTÍNUA	Encare a avaliação de desempenho como uma oportunidade de aprendizado e melhoria contínua, tanto para os indivíduos quanto para a equipe como um todo. Use os insights obtidos durante o processo de avaliação para identificar áreas de força e oportunidades de desenvolvimento.



QUESTÕES COMENTADAS

1. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Em equipes ágeis, os líderes geralmente têm autoridade centralizada para tomar decisões importantes.

Comentários:

Em equipes ágeis, a autoridade e a tomada de decisões são distribuídas entre os membros da equipe, promovendo uma abordagem descentralizada e colaborativa.

Gabarito: Errado

2. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A delegação de autoridade em equipes ágeis geralmente resulta em mais autonomia para os membros da equipe.

Comentários:

A delegação de autoridade em equipes ágeis promove maior autonomia para os membros da equipe, permitindo que tenham mais controle sobre suas atividades e decisões relacionadas ao trabalho.

Gabarito: Correto

3. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Em uma cultura de confiança e colaboração, os membros da equipe são menos propensos a expressar suas opiniões e assumir riscos.

Comentários:

Em uma cultura de confiança e colaboração, os membros da equipe se sentem mais seguros para expressar suas opiniões, ideias e assumir riscos, pois sabem que serão ouvidos e apoiados pela equipe.

Gabarito: Errado

4. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Na abordagem de Liderança Servidora, os líderes estão mais preocupados em exercer controle e autoridade do que em apoiar e capacitar suas equipes.

Comentários:

Na abordagem de Liderança Servidora, os líderes estão focados em apoiar e capacitar suas equipes para alcançar seus objetivos, promovendo um ambiente de trabalho colaborativo e de confiança mútua.



Gabarito: Errado

5. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Feedback regular e reconhecimento das contribuições individuais não têm impacto significativo no engajamento das equipes.

Comentários:

O feedback regular e o reconhecimento das contribuições individuais são fundamentais para promover o engajamento das equipes, pois reforçam um ambiente de trabalho positivo e motivador.

Gabarito: Errado

6. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A teoria de motivação postula que as pessoas são motivadas principalmente pela remuneração financeira.

Comentários:

A teoria de motivação postula que as pessoas são motivadas quando têm oportunidades de satisfazer necessidades psicológicas fundamentais, como autonomia, competência e relacionamento social.

Gabarito: Errado

7. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Em equipes ágeis, os papéis e responsabilidades dos membros da equipe são flexíveis e adaptativos.

Comentários:

Em equipes ágeis, os papéis e responsabilidades dos membros da equipe tendem a ser mais flexíveis e adaptativos, permitindo que assumam diferentes papéis conforme necessário para atender às demandas do projeto e do time.

Gabarito: Correto

8. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Na gestão de desempenho em um contexto ágil, a ênfase é colocada principalmente em métricas quantitativas, ignorando aspectos qualitativos do trabalho.

Comentários:



Na gestão de desempenho em um contexto ágil, a ênfase é colocada tanto em métricas quantitativas quanto qualitativas, pois ambas são importantes para avaliar o progresso e o impacto do trabalho da equipe.

Gabarito: Errado

9. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A delegação de autoridade em equipes ágeis geralmente resulta em uma tomada de decisão mais lenta e ineficiente.

Comentários:

A delegação de autoridade em equipes ágeis promove uma tomada de decisão mais rápida e eficiente, pois capacita os membros da equipe a tomar decisões de forma descentralizada e colaborativa.

Gabarito: Errado

10. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Em uma cultura de confiança e colaboração, os conflitos entre os membros da equipe são menos prováveis de ocorrer.

Comentários:

Em uma cultura de confiança e colaboração, os conflitos entre os membros da equipe podem ocorrer, mas são abordados de forma construtiva e respeitosa, promovendo o aprendizado e o crescimento da equipe.

Gabarito: Errado

11. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A comunicação aberta e transparente é uma estratégia eficaz para lidar com conflitos, mas pode não resolver conflitos de longa data entre membros da equipe.

Comentários:

Embora a comunicação aberta e transparente seja essencial para resolver conflitos, conflitos de longa data podem exigir abordagens mais complexas e intervenção externa, como mediação ou facilitação.

Gabarito: Correto

12. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A prática da escuta ativa é útil para promover a empatia entre membros da equipe, mas pode não resolver conflitos interpessoais profundos.



Comentários:

A escuta ativa é fundamental para promover a empatia e compreender os sentimentos e perspectivas dos outros, o que pode ser crucial para resolver conflitos interpessoais profundos.

Gabarito: Errado

13. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A resolução colaborativa de problemas é uma técnica eficaz para lidar com conflitos, mas pode ser prejudicada quando as partes envolvidas estão focadas apenas em suas próprias posições.

Comentários:

A resolução colaborativa de problemas depende da disposição das partes envolvidas em colaborar e buscar soluções que atendam aos interesses comuns, em vez de se concentrarem apenas em suas próprias posições.

Gabarito: Correto

14. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A mediação e facilitação são abordagens semelhantes para resolver conflitos, mas a mediação geralmente envolve a presença de uma autoridade hierárquica para tomar decisões finais.

Comentários:

Tanto a mediação quanto a facilitação envolvem a presença de uma terceira parte neutra para ajudar a facilitar o diálogo e encontrar soluções, mas na mediação, o mediador pode ter autoridade para tomar decisões finais, enquanto na facilitação, o objetivo é facilitar o processo de tomada de decisão sem impor uma solução específica.

Gabarito: Errado

15. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A concentração nos interesses comuns é uma abordagem eficaz para resolver conflitos, pois ajuda a identificar áreas de convergência e encontrar soluções mutuamente aceitáveis.

Comentários:

Ao concentrar-se nos interesses comuns, as partes envolvidas podem encontrar soluções que atendam às necessidades de todos, promovendo assim a resolução construtiva de conflitos.

Gabarito: Correto



16.(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A aprendizagem e o crescimento são frequentemente resultados positivos de conflitos bem gerenciados, pois podem levar a insights, inovação e fortalecimento dos relacionamentos dentro da equipe.

Comentários:

Conflitos bem gerenciados podem levar a aprendizado e crescimento, pois podem estimular a criatividade, levar a insights e promover um entendimento mais profundo entre os membros da equipe.

Gabarito: Errado

17.(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A liderança servidora promove a autonomia dos membros da equipe, enquanto a gestão de desempenho tradicional tende a ser mais autoritária.

Comentários:

A liderança servidora valoriza a autonomia e a responsabilidade dos membros da equipe, enquanto a gestão de desempenho tradicional muitas vezes é baseada em diretrizes e supervisão mais rígidas.

Gabarito: Correto

18.(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) O feedback regular e construtivo é uma prática comum tanto na liderança servidora quanto na gestão de desempenho, mas sua ênfase pode ser diferente, sendo mais centrada no desenvolvimento pessoal na liderança servidora e mais voltada para resultados na gestão de desempenho.

Comentários:

Embora o feedback seja importante em ambos os contextos, na liderança servidora, o foco pode estar mais no crescimento pessoal e no desenvolvimento dos membros da equipe, enquanto na gestão de desempenho tradicional, pode estar mais na avaliação do cumprimento de metas e resultados.

Gabarito: Correto

19.(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A cultura de experimentação é mais prevalente na gestão de desempenho do que na melhoria contínua, uma vez que se concentra em encontrar novas abordagens para atingir objetivos organizacionais.

Comentários:



A cultura de experimentação é essencial tanto na melhoria contínua quanto na gestão de desempenho, pois ambas buscam constantemente maneiras de melhorar e alcançar resultados mais eficazes.

Gabarito: Errado

20. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A análise de causa raiz é uma técnica comumente usada na gestão de desempenho para identificar as origens de problemas de desempenho individual, mas raramente é aplicada na melhoria contínua de processos organizacionais.

Comentários:

A análise de causa raiz é uma técnica valiosa tanto na gestão de desempenho quanto na melhoria contínua, pois ajuda a identificar as verdadeiras causas de problemas e falhas, permitindo que sejam abordadas de maneira eficaz e preventiva.

Gabarito: Errado

21. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A cultura organizacional pode influenciar tanto a eficácia da liderança servidora quanto o sucesso da gestão de desempenho, pois afeta a forma como os membros da equipe percebem e respondem aos líderes e aos processos de avaliação.

Comentários:

A cultura organizacional desempenha um papel fundamental na maneira como os líderes são percebidos e como os processos de avaliação são recebidos pelos membros da equipe, impactando diretamente a eficácia da liderança servidora e da gestão de desempenho.

Gabarito: Correto



LISTA DE QUESTÕES

1. **(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** Em equipes ágeis, os líderes geralmente têm autoridade centralizada para tomar decisões importantes.
2. **(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** A delegação de autoridade em equipes ágeis geralmente resulta em mais autonomia para os membros da equipe.
3. **(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** Em uma cultura de confiança e colaboração, os membros da equipe são menos propensos a expressar suas opiniões e assumir riscos.
4. **(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** Na abordagem de Liderança Servidora, os líderes estão mais preocupados em exercer controle e autoridade do que em apoiar e capacitar suas equipes.
5. **(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** Feedback regular e reconhecimento das contribuições individuais não têm impacto significativo no engajamento das equipes.
6. **(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** A teoria de motivação postula que as pessoas são motivadas principalmente pela remuneração financeira.
7. **(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** Em equipes ágeis, os papéis e responsabilidades dos membros da equipe são flexíveis e adaptativos.
8. **(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** Na gestão de desempenho em um contexto ágil, a ênfase é colocada principalmente em métricas quantitativas, ignorando aspectos qualitativos do trabalho.
9. **(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** A delegação de autoridade em equipes ágeis geralmente resulta em uma tomada de decisão mais lenta e ineficiente.
10. **(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** Em uma cultura de confiança e colaboração, os conflitos entre os membros da equipe são menos prováveis de ocorrer.
11. **(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** A comunicação aberta e transparente é uma estratégia eficaz para lidar com conflitos, mas pode não resolver conflitos de longa data entre membros da equipe.
12. **(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** A prática da escuta ativa é útil para promover a empatia entre membros da equipe, mas pode não resolver conflitos interpessoais profundos.



- 13. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** A resolução colaborativa de problemas é uma técnica eficaz para lidar com conflitos, mas pode ser prejudicada quando as partes envolvidas estão focadas apenas em suas próprias posições.
- 14. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** A mediação e facilitação são abordagens semelhantes para resolver conflitos, mas a mediação geralmente envolve a presença de uma autoridade hierárquica para tomar decisões finais.
- 15. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** A concentração nos interesses comuns é uma abordagem eficaz para resolver conflitos, pois ajuda a identificar áreas de convergência e encontrar soluções mutuamente aceitáveis.
- 16. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** A aprendizagem e o crescimento são frequentemente resultados positivos de conflitos bem gerenciados, pois podem levar a insights, inovação e fortalecimento dos relacionamentos dentro da equipe.
- 17. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** A liderança servidora promove a autonomia dos membros da equipe, enquanto a gestão de desempenho tradicional tende a ser mais autoritária.
- 18. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** O feedback regular e construtivo é uma prática comum tanto na liderança servidora quanto na gestão de desempenho, mas sua ênfase pode ser diferente, sendo mais centrada no desenvolvimento pessoal na liderança servidora e mais voltada para resultados na gestão de desempenho.
- 19. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** A cultura de experimentação é mais prevalente na gestão de desempenho do que na melhoria contínua, uma vez que se concentra em encontrar novas abordagens para atingir objetivos organizacionais.
- 20. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** A análise de causa raiz é uma técnica comumente usada na gestão de desempenho para identificar as origens de problemas de desempenho individual, mas raramente é aplicada na melhoria contínua de processos organizacionais.
- 21. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** A cultura organizacional pode influenciar tanto a eficácia da liderança servidora quanto o sucesso da gestão de desempenho, pois afeta a forma como os membros da equipe percebem e respondem aos líderes e aos processos de avaliação.



GABARITO

1. ERRADO
2. CORRETO
3. ERRADO
4. ERRADO
5. ERRADO
6. ERRADO
7. CORRETO
8. ERRADO
9. ERRADO
10. ERRADO
11. CORRETO
12. ERRADO
13. CORRETO
14. ERRADO
15. CORRETO
16. ERRADO
17. CORRETO
18. CORRETO
19. ERRADO
20. ERRADO
21. CORRETO



TÉCNICAS DE PRIORIZAÇÃO DE BACKLOG

Conceitos Básicos

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXA

A priorização do backlog do produto é uma atividade crítica no gerenciamento ágil de projetos, ajudando a garantir que a equipe se concentre nas tarefas mais importantes que agregam valor ao produto final. Galera, quem já trabalhou com projeto de software sabe como é difícil, custoso, complexo, trabalhoso, chato, árduo e ingrato fazer com que o cliente consiga priorizar suas necessidades. Em geral, clientes acreditam que absolutamente tudo é importante!

MoSCoW

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXA



O Método MoSCoW é uma técnica de priorização que ajuda equipes de projeto a categorizar itens do backlog ou requisitos do projeto em quatro categorias distintas, baseadas em sua importância e urgência para a entrega do projeto. Essas categorias são: Must Have (Deve Ter), Should Have (Deveria Ter), Could Have (Poderia Ter) e Won't Have (Não Terá Desta Vez). Vamos ver um determinado contexto para explicar melhor cada categoria.

EXEMPLO CONCRETO

Imagine que uma equipe de desenvolvimento de software esteja trabalhando em um projeto para criar um novo aplicativo de gerenciamento de projetos. Durante a fase de planejamento do projeto, eles usam o Método MoSCoW para priorizar os recursos e funcionalidades que o aplicativo deve ter. Nos parágrafos seguintes, nós vamos ver a definição de cada uma das categorias e veremos exemplos dessas categorias no exemplo da equipe de desenvolvimento de software.



MUST HAVE [DEVE TER]

Itens classificados como "Must Have" são essenciais para o sucesso do projeto. Sem eles, o projeto não pode ser considerado completo ou bem-sucedido. Esses itens são críticos e não negociáveis.

- **Criação e Gerenciamento de Tarefas:** capacidade de criar, atribuir e gerenciar tarefas dentro de projetos.
- **Controle de Prazos e Calendário:** ferramentas para definir prazos e visualizar tarefas em um calendário.
- **Sistema de Notificações:** notificações para alertar os usuários sobre prazos iminentes e mudanças nas tarefas.

SHOULD HAVE [DEVERIA TER]

Itens "Should Have" são importantes, mas não críticos. São recursos ou requisitos que agregam valor significativo ao projeto, mas sua ausência não inviabiliza o lançamento do produto ou serviço.

- **Relatórios de Progresso do Projeto:** funcionalidade para gerar relatórios visuais sobre o progresso do projeto.
- **Integração com E-mails:** capacidade de enviar atualizações de tarefas e notificações diretamente por e-mail.

COULD HAVE [PODERIA TER]

Itens classificados como "Could Have" são desejáveis, mas menos importantes e com menor impacto imediato no projeto. Geralmente, são incluídos se o tempo e os recursos permitirem.

- **Relatórios de Progresso do Projeto:** funcionalidade para gerar relatórios visuais sobre o progresso do projeto.
- **Integração com E-mails:** capacidade de enviar atualizações de tarefas e notificações diretamente por e-mail.

WON'T HAVE [NÃO TERÁ DESTA VEZ]

Itens "Won't Have" são aqueles que foram identificados e reconhecidos como de menor prioridade para o ciclo atual do projeto. São excluídos da entrega iminente, mas podem ser reconsiderados em fases futuras.

- **Relatórios de Progresso do Projeto:** funcionalidade para gerar relatórios visuais sobre o progresso do projeto.
- **Integração com E-mails:** capacidade de enviar atualizações de tarefas e notificações diretamente por e-mail.

Ao categorizar as funcionalidades usando o Método MoSCoW, a equipe de desenvolvimento pode claramente identificar quais recursos são essenciais para o lançamento inicial do aplicativo e quais podem ser adiados para versões futuras. **Isso ajuda a equipe a focar seus esforços nos aspectos mais críticos do aplicativo, garantindo que o produto final atenda às necessidades básicas dos usuários enquanto permanece dentro do orçamento e do cronograma do projeto.**



Além disso, ajuda na comunicação com as partes interessadas, oferecendo uma visão clara do que esperar no lançamento e o que pode ser incluído em atualizações futuras.



Scorecard

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXA

A técnica de Scorecard para priorização de backlog é um método estruturado que ajuda equipes a avaliar e priorizar itens de backlog com base em um conjunto de critérios pré-definidos. Diferentemente de abordagens mais subjetivas, o Scorecard atribui valores numéricos ou pontuações a cada item do backlog segundo critérios específicos, facilitando comparações objetivas entre diferentes tarefas ou histórias de usuário.

Definição de Critérios: primeiramente, a equipe define critérios relevantes para a avaliação dos itens do backlog. Esses critérios podem incluir:

DEFINIÇÃO DE CRITÉRIOS	Primeiramente, a equipe define critérios relevantes para a avaliação dos itens do backlog. Esses critérios podem incluir: valor para o cliente; objetivos do negócio; esforço ou complexidade; risco; e dependências.
ATRIBUIÇÃO DE PONTUAÇÕES	Cada item de backlog é avaliado contra os critérios definidos, com pontuações atribuídas de acordo com o grau em que o item atende a cada critério. As pontuações podem ser simples (Ex: de 1 a 5) ou baseadas em uma escala mais complexa.
CÁLCULO DA PONTUAÇÃO	Após avaliar todos os itens contra cada critério e considerar os pesos atribuídos, calcula-se a pontuação total para cada item. Isso é feito multiplicando a pontuação de cada critério pelo seu peso correspondente e somando os resultados.
RESULTADO DA PRIORIZAÇÃO	Os itens do backlog são então classificados com base em suas pontuações totais, do mais alto ao mais baixo, permitindo à equipe identificar quais itens devem ser priorizados para desenvolvimento ou ação.

EXEMPLO CONCRETO

Imaginemos uma equipe de desenvolvimento de software que está trabalhando em um novo aplicativo de finanças pessoais. Com muitas ideias para funcionalidades, a equipe precisa priorizar o backlog de produto de maneira eficaz. Eles decidem usar a técnica de Scorecard para ajudar na priorização. **Na Definição de Critérios, a equipe define os seguintes critérios, cada um com uma escala de 1 a 5, onde 5 indica a maior importância ou impacto, e 1 a menor:**

Definição de Critérios | A equipe define os seguintes critérios, cada um com uma escala de 1 a 5, onde 5 indica a maior importância ou impacto, e 1 a menor:

- **Valor para o Cliente/Usuário:** o quanto a funcionalidade agrega valor ou resolve um problema para o usuário final;
- **Alinhamento Estratégico:** como a funcionalidade se alinha com os objetivos de longo prazo da empresa;
- **Viabilidade Técnica:** trata-se da facilidade ou dificuldade técnica de implementar a funcionalidade;
- **Impacto no Mercado:** o potencial da funcionalidade em aumentar a participação de mercado ou atrair novos usuários;



- **Risco:** os riscos associados à implementação da funcionalidade, incluindo riscos técnicos e de negócios.

Itens do Backlog para Priorização | A equipe seleciona três funcionalidades para avaliação:

- **Funcionalidade A:** implementação de um recurso de orçamento automatizado;
- **Funcionalidade B:** adição de uma ferramenta de investimento com inteligência artificial;
- **Funcionalidade C:** integração de pagamentos móveis;

Atribuição e Cálculo da Pontuação | A equipe avalia cada funcionalidade contra os critérios definidos e faz a conta total:

CRITÉRIO/CATEGORIA	FUNCIONALIDADE A	FUNCIONALIDADE B	FUNCIONALIDADE C
VALOR PARA O CLIENTE	5	4	3
ALINHAMENTO ESTRATÉGICO	4	3	5
VIABILIDADE TÉCNICA	3	2	4
IMPACTO NO MERCADO	3	5	4
RISCO	2	4	3
TOTAL	17	18	19

Resultado da Priorização | Com base nas pontuações totais, a Funcionalidade C (Integração de pagamentos móveis) é a mais alta prioridade, seguida pela Funcionalidade B (ferramenta de investimento com IA) e, por último, a Funcionalidade A (recurso de orçamento automatizado).

Este exemplo mostra como a técnica de Scorecard pode ser usada para avaliar objetivamente diferentes funcionalidades contra critérios relevantes, ajudando a equipe a tomar decisões informadas sobre a priorização do backlog. **Essa abordagem garante que os itens mais valiosos e estratégicos sejam priorizados, levando em conta não apenas o valor para o cliente, mas também a viabilidade, o impacto no mercado e os riscos associados.**



BUC

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXA

O BUC (Benefício x Custo x Urgência) é uma técnica estruturada que ajuda as equipes a avaliar e classificar itens do backlog de um projeto com base em três critérios principais: **Benefício, Custo e Urgência**. Essa metodologia proporciona uma visão equilibrada sobre quais funcionalidades ou tarefas devem ser priorizadas, considerando não apenas o valor que elas trazem, mas também os recursos necessários para sua implementação e a importância do tempo.

BENEFÍCIO	Este critério avalia o valor ou o impacto positivo que a implementação de um item do backlog trará para o projeto, a organização, os usuários finais ou os clientes. Itens que oferecem maiores benefícios geralmente recebem uma priorização mais alta.
CUSTO	Refere-se aos recursos necessários para implementar um item do backlog. Isso pode incluir tempo de desenvolvimento, esforço da equipe, custos financeiros, entre outros. Itens que exigem menos recursos (custo menor) podem ser mais atraentes para implementação rápida.
URGÊNCIA	Este critério considera o quão crítico é implementar um item do backlog dentro de um determinado período de tempo. Itens urgentes podem ser aqueles que são necessários para cumprir prazos legais, de mercado ou internos específicos.

Vejamos as etapas do processo de priorização do BUC:

AVALIAÇÃO	Cada item do backlog é avaliado em relação a cada um dos três critérios. Isso geralmente é feito através de discussões em equipe, podendo-se utilizar escalas numéricas para quantificar cada critério.
PONTUAÇÃO E COMPARAÇÃO	Após a avaliação, cada item recebe uma pontuação geral que combina os três critérios. Há maneiras de combinar essas pontuações, incluindo fórmulas matemáticas simples ou modelos ponderados que dão mais importância a critérios específicos.
PRIORIZAÇÃO	Os itens contidos do backlog são – portanto – classificados com base em suas pontuações totais. Dessa forma, é possível ajudar a equipe a identificar quais devem ser abordados primeiro.

O sucesso da aplicação do BUC depende da capacidade da equipe de avaliar precisamente cada um dos critérios e de aplicar consistentemente essas avaliações em todo o backlog. Além disso, a técnica requer um equilíbrio cuidadoso entre os critérios para evitar sobrevalorizar um em detrimento dos outros, garantindo que as decisões de priorização se alinhem estrategicamente com os objetivos de longo prazo do projeto.

EXEMPLO CONCRETO

Imaginemos uma equipe de desenvolvimento de software encarregada de criar um novo sistema de gerenciamento de Recursos Humanos (RH) para uma grande empresa. O backlog do projeto está cheio de funcionalidades sugeridas, mas a equipe precisa priorizá-las para o próximo



ciclo de desenvolvimento. Para fazer isso, eles decidem aplicar a técnica BUC. Vejamos a definição dos Critérios BUC:

BENEFÍCIO [B]	O impacto positivo que a funcionalidade terá na eficiência operacional do departamento de RH e na satisfação dos funcionários.
URGÊNCIA [U]	A necessidade de implementar a funcionalidade para atender a prazos legais ou de negócios.
CUSTO [C]	Os recursos necessários para desenvolver a funcionalidade, incluindo tempo, mão de obra e outros custos associados.

Dito isso, vamos considerar que temos os seguintes itens do backlog para priorização:

1. Portal do Funcionário para Autoatendimento
2. Integração com Software de Folha de Pagamento
3. Sistema de Rastreamento de Candidatos

Agora para cada item, nós vamos fazer a Avaliação BUC e Priorização:

1. Portal do Funcionário para Autoatendimento

BENEFÍCIO	ALTO [5]	Melhorará significativamente a satisfação dos funcionários e reduzirá a carga de trabalho administrativo do RH.
URGÊNCIA	MÉDIO [3]	Importante para a satisfação dos funcionários, mas não existe um prazo legal.
CUSTO	MÉDIO [3]	Significa que requer uma quantidade relativamente moderada de desenvolvimento.

2. Integração com Software de Folha de Pagamento

BENEFÍCIO	ALTO [5]	Eliminação de processos manuais e redução de erros.
URGÊNCIA	ALTO [5]	Necessário para cumprir os novos regulamentos fiscais.
CUSTO	ALTO [4]	Complexidade técnica e tempo necessário são consideráveis.

3. Sistema de Rastreamento de Candidatos

BENEFÍCIO	MÉDIO [3]	Melhora o processo de recrutamento, mas não afeta diretamente a maioria dos funcionários existentes.
URGÊNCIA	BAIXO [2]	Não há prazos imediatos ou regulamentações que exijam essa funcionalidade.
CUSTO	BAIXO [2]	Relativamente simples de implementar, usando soluções de mercado.



Com base na Avaliação BUC, a equipe poderá decidir priorizar as funcionalidades da seguinte forma:

- **Integração com Software de Folha de Pagamento:** devido à sua alta urgência e benefício significativo, apesar do custo alto.
- **Portal do Funcionário para Autoatendimento:** devido ao seu alto benefício e custo moderado, apesar da urgência média.
- **Sistema de Rastreamento de Candidatos:** devido ao seu benefício e urgência mais baixos, junto com um custo baixo.

Este exemplo demonstra como a Técnica BUC permite à equipe fazer escolhas estratégicas e informadas sobre a priorização do backlog, considerando uma visão equilibrada de benefício, urgência e custo para cada funcionalidade proposta. **Por meio dessa técnica, garante-se que recursos limitados sejam alocados de maneira eficaz para maximizar o valor entregue pelo projeto.**



Testes de Suposição

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXA

A técnica de Testes de Suposição para a priorização de backlog é uma abordagem que se concentra na validação de hipóteses ou suposições subjacentes aos itens do backlog, especialmente em contextos em que a incerteza é alta. Esta técnica é particularmente relevante para projetos que adotam metodologias ágeis e Lean Startup, onde o aprendizado rápido e a adaptação com base em feedback real são valorizados.

O objetivo é identificar quais funcionalidades devem ser priorizadas para teste ou desenvolvimento, com base na necessidade de validar suposições críticas para o sucesso do projeto. As etapas são:

ETAPAS	DESCRIÇÃO
IDENTIFICAÇÃO DE SUPOSIÇÕES	A equipe lista as suposições importantes que estão por trás de cada item do backlog. Essas suposições podem estar relacionadas ao valor que um recurso oferecerá aos usuários, à viabilidade técnica de uma funcionalidade ou à demanda do mercado por um produto.
AValiação DE RISCO E IMPACTO	Para cada suposição, a equipe avalia o risco associado (a probabilidade de a suposição estar errada) e o impacto potencial no projeto se a suposição for incorreta. Itens com suposições de alto risco e alto impacto são candidatos prioritários para testes.
DESIGN DE TESTES	Para as suposições identificadas como prioritárias, a equipe projeta experimentos ou testes mínimos viáveis para validar rapidamente essas suposições. Isso pode incluir protótipos, pesquisas com usuários, análises de dados de mercado ou outros métodos de feedback rápido.
EXECUÇÃO E APRENDIZADO	A equipe executa os testes projetados e coleta dados que ajudam a validar ou refutar as suposições. Com base nos resultados, ajustes são feitos no backlog e na estratégia do projeto conforme necessário.

Essa técnica ajuda a identificar e mitigar riscos no início do processo de desenvolvimento, focando na validação de suposições críticas. Ela também garante que o esforço de desenvolvimento esteja focado em funcionalidades que oferecem valor real aos usuários e ao negócio, evitando desperdício de recursos. Por fim, ela promove uma cultura de aprendizado e adaptação contínua, essencial para ambientes dinâmicos e incertos.

Por outro lado, essa técnica também requer uma cultura organizacional que valorize a experimentação e esteja confortável com a falha como uma forma de aprendizado. É importante gerenciar as expectativas das partes interessadas sobre o processo de teste e os ajustes que podem ser necessários no projeto com base nos resultados dos testes. Dito isso, vamos ver um exemplo concreto de uso dessa técnica.

EXEMPLO CONCRETO

Imaginemos uma startup que está desenvolvendo um novo aplicativo móvel para ajudar pessoas a encontrar companheiros de corrida locais. A equipe tem várias ideias sobre funcionalidades que poderiam tornar o aplicativo valioso para seus usuários, mas antes de se



comprometerem com um desenvolvimento extenso, eles decidem usar a técnica de Testes de Suposição para validar suas ideias principais. Vejamos as suposições do projeto:

SUPOSIÇÃO A	Usuários estão dispostos a pagar por funcionalidades premium, como análise avançada do desempenho em corridas.
SUPOSIÇÃO B	Existe uma demanda significativa por um sistema de matchmaking que conecte corredores com habilidades similares e interesses em corridas.
SUPOSIÇÃO C	Os usuários utilizarão ativamente a funcionalidade de eventos para organizar e participar de corridas locais.

Agora fazemos uma avaliação de Risco/Impacto:

SUPOSIÇÃO A	ALTO RISCO/ ALTO IMPACTO	Se os usuários não estiverem dispostos a pagar, o modelo de receita previsto pode falhar.
SUPOSIÇÃO B	MÉDIO RISCO/ ALTO IMPACTO	Essencial para a proposta de valor do aplicativo, mas alternativas de validação são viáveis.
SUPOSIÇÃO C	BAIXO RISCO/ MÉDIO IMPACTO	Contribui para a retenção de usuários, mas não é crucial para o lançamento inicial.

Feito isso, agora vamos falar sobre Design de Testes:

PARA A SUPOSIÇÃO A	A equipe decide criar uma pesquisa online direcionada aos potenciais usuários do aplicativo, questionando sobre a disposição de pagar por funcionalidades premium e quais funcionalidades seriam mais valiosas.
PARA A SUPOSIÇÃO B	A equipe desenvolve um protótipo mínimo viável (MVP) do sistema de matchmaking e convida um pequeno grupo de usuários locais para testá-lo, observando a frequência de uso e coletando feedback direto.
PARA A SUPOSIÇÃO C	Decide-se postergar testes mais elaborados até que as duas suposições mais críticas sejam validadas, usando inicialmente feedback de fóruns e grupos de corrida online para medir o interesse.

Finalizado, vamos falar sobre Execução e Aprendizado:

SUPOSIÇÃO A	A pesquisa revela que a maioria dos usuários potenciais não está disposta a pagar por funcionalidades premium, preferindo um modelo suportado por anúncios. A equipe ajusta o modelo de receita.
SUPOSIÇÃO B	O teste do MVP mostra que os usuários estão muito engajados com o sistema de matchmaking, validando a demanda por essa funcionalidade. A equipe prioriza o desenvolvimento completo dessa funcionalidade.
SUPOSIÇÃO C	Feedback preliminar indica interesse na funcionalidade de eventos, mas com menor prioridade do que o sistema de matchmaking.

Ao aplicar Testes de Suposição, a equipe foi capaz de validar suas ideias críticas de forma eficaz, ajustar suas estratégias com base em dados reais e priorizar o desenvolvimento de



funcionalidades que oferecem o maior valor para seus usuários. Isso permitiu que a startup utilizasse seus recursos de forma mais eficiente e aumentasse as chances de sucesso do aplicativo no mercado.



Valor de Negócio x Risco

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXA

Essa técnica de priorização de backlog é um método estratégico utilizado para classificar e priorizar itens de backlog com base em dois critérios principais: o valor que cada item traz para o negócio e o risco associado à sua implementação. Essa abordagem ajuda as equipes a tomar decisões informadas sobre quais funcionalidades ou tarefas devem ser desenvolvidas primeiro, equilibrando potenciais benefícios com os desafios ou incertezas envolvidos. *E como funciona?*

ETAPAS	DESCRIÇÃO
AVALIAÇÃO DO VALOR DE NEGÓCIO	O valor de negócio é determinado considerando o impacto que a implementação de um item do backlog terá sobre os objetivos estratégicos da empresa, a satisfação do cliente, a receita, a eficiência operacional, entre outros fatores. Itens que são considerados de alto valor são aqueles que contribuem significativamente para o sucesso e crescimento do negócio.
AVALIAÇÃO DO RISCO	O risco envolve avaliar as incertezas e desafios associados à implementação de um item do backlog. Isso pode incluir riscos técnicos, riscos de mercado, dependências de outras tarefas ou funcionalidades, e qualquer outro fator que possa impactar a entrega ou o sucesso do item. Itens com riscos altos requerem atenção especial e podem necessitar de mais recursos ou preparação.

E como ocorre o processo de priorização? Após avaliar cada item do backlog em termos de valor de negócio e risco, a equipe utiliza essas informações para priorizar o trabalho. Isso geralmente é feito de forma a maximizar o valor entregue, minimizando ao mesmo tempo os riscos para o projeto. Uma forma comum de visualizar isso é através de uma matriz 2x2, onde um eixo representa o valor de negócio e o outro o risco.

Itens de alto valor e baixo risco são priorizados, enquanto itens de baixo valor e alto risco podem ser reavaliados ou adiados. Essa técnica tem os seguintes benefícios:

- **Foco no Valor:** garante que a equipe se concentre em itens que oferecem o maior retorno sobre o investimento.
- **Gerenciamento de Riscos:** ajuda a identificar e mitigar riscos no início do ciclo de desenvolvimento.
- **Alocação Eficiente de Recursos:** direciona recursos para áreas que proporcionam o maior impacto positivo no negócio, ao mesmo tempo em que considera os desafios envolvidos.
- **Decisões Informadas:** fornece uma base sólida para tomada de decisões sobre o que incluir em sprints ou iterações futuras.

Embora essa técnica ofereça uma abordagem equilibrada para a priorização do backlog, ela requer uma compreensão clara dos objetivos estratégicos do negócio e uma avaliação precisa tanto do valor quanto do risco. Além disso, é importante revisar e ajustar a priorização regularmente à medida que novas informações se tornam disponíveis ou quando mudanças ocorrem no ambiente de negócios ou tecnológico.



EXEMPLO CONCRETO

Vamos considerar uma empresa de software que está desenvolvendo uma nova plataforma de e-commerce destinada a pequenas e médias empresas (PMEs). O backlog do projeto está repleto de funcionalidades propostas, mas a equipe de desenvolvimento precisa priorizá-las para garantir que o produto final atenda às necessidades do mercado de forma eficaz, dentro do orçamento e do prazo estabelecidos. A equipe decide aplicar a técnica, começando pela definição dos critérios:

DEFINIÇÃO DOS CRITÉRIOS	DESCRIÇÃO
VALOR DE NEGÓCIO	Contribuição de cada funcionalidade para os objetivos estratégicos da empresa, como aumentar a base de clientes, melhorar a satisfação do cliente, aumentar a receita, etc.
RISCO	Considerações incluem complexidade técnica, incertezas de desenvolvimento, dependências externas, e potenciais impactos no prazo e custo.

ITENS DO BACKLOG PARA PRIORIZAÇÃO	DESCRIÇÃO
INTEGRAÇÃO C/ SISTEMAS DE PAGAMENTO POPULARES	Permitir que os usuários escolham entre múltiplos sistemas de pagamento.
SISTEMA DE RECOMENDAÇÃO DE PRODUTOS BASEADO EM IA	Recomendar produtos aos usuários com base em seu histórico de navegação e compra.
FERRAMENTA DE ANÁLISE DE DADOS DE VENDAS	Oferecer aos vendedores análises detalhadas de suas vendas e tendências do mercado.

INTEGRAÇÃO C/ SISTEMAS DE PAGAMENTO POPULARES	DESCRIÇÃO
VALOR DE NEGÓCIO	Alto: essencial para facilitar as vendas e melhorar a experiência do cliente.
RISCO	Baixo: existem muitas soluções prontas que podem ser integradas com esforço técnico moderado.

SISTEMA DE RECOMENDAÇÃO DE PRODUTOS BASEADO EM IA	DESCRIÇÃO
VALOR DE NEGÓCIO	Médio: pode aumentar as vendas por meio de compras impulsivas e melhorar a experiência do usuário.
RISCO	Alto: requer um desenvolvimento complexo e pode envolver questões de privacidade dos dados.

FERRAMENTA DE ANÁLISE DE DADOS DE VENDAS	DESCRIÇÃO
VALOR DE NEGÓCIO	Médio: útil para vendedores, mas não essencial para operações do dia a dia.



RISCO

Médio: desenvolvimento técnico é desafiador, mas existem bibliotecas e ferramentas que podem ser utilizadas.

Com base nesta análise, a equipe decide priorizar as funcionalidades da seguinte maneira:

PRIORIZAÇÃO BASEADA EM VALOR DE NEGÓCIO X RISCO	DESCRIÇÃO
INTEGRAÇÃO C/ SISTEMAS DE PAGAMENTO POPULARES	Devido ao seu alto valor de negócio e baixo risco, é escolhida como a prioridade mais alta para garantir uma entrada suave no mercado e uma ótima experiência do usuário desde o lançamento.
SISTEMA DE RECOMENDAÇÃO DE PRODUTOS BASEADO EM IA	Embora o valor de negócio seja considerado médio, o risco técnico moderado torna esta funcionalidade uma segunda prioridade, fornecendo valor adicional aos vendedores sem um risco excessivo.
FERRAMENTA DE ANÁLISE DE DADOS DE VENDAS	Apesar de seu potencial para aumentar as vendas, o alto risco associado a complexidades técnicas e questões de privacidade faz com que seja priorizado por último. A equipe pode optar por revisitar esta funcionalidade após avaliar o feedback do usuário e considerar abordagens para mitigar os riscos.



QUESTÕES COMENTADAS

1. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) O Método MoSCoW pode ser usado para identificar funcionalidades que são essenciais para o lançamento inicial de um produto.

Comentários:

O Método MoSCoW é eficazmente utilizado para identificar funcionalidades que são essenciais para o lançamento inicial de um produto, categorizando-as como "Must Have". Este processo ajuda a garantir que o foco esteja nas funcionalidades críticas que precisam estar presentes para que o produto seja viável e atenda aos requisitos básicos dos usuários e do negócio.

Gabarito: Correto

2. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Itens classificados como "Should Have" no Método MoSCoW são essenciais para o sucesso do projeto e não podem ser omitidos.

Comentários:

No Método MoSCoW, itens classificados como "Should Have" são importantes para o projeto, mas não são essenciais no mesmo sentido que os itens "Must Have". Os itens "Should Have" são aqueles que deveriam ser incluídos se possível, mas podem ser omitidos se necessário, sem inviabilizar o projeto. Eles são priorizados abaixo dos "Must Have", que são críticos e essenciais para o sucesso do projeto. Portanto, embora importantes, os itens "Should Have" podem ser adiados ou omitidos se restrições de tempo, recursos ou outras prioridades mais críticas surgirem.

Gabarito: Errado

3. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) No Scorecard para priorização de backlog, a atribuição de pontuações é feita sem considerar critérios pré-definidos.

Comentários:

No Scorecard para priorização de backlog, a atribuição de pontuações é feita justamente considerando critérios pré-definidos. Cada item do backlog é avaliado e pontuado com base em um conjunto de critérios estabelecidos pela equipe, que podem incluir fatores como valor de negócio, complexidade técnica, impacto no usuário, e urgência, entre outros. Essa abordagem estruturada e baseada em critérios é essencial para garantir avaliações objetivas e consistentes dos itens do backlog.

Gabarito: Errado



4. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A técnica de Scorecard permite comparações objetivas entre diferentes tarefas ao atribuir valores numéricos a cada item do backlog.

Comentários:

A técnica de Scorecard permite comparações objetivas entre diferentes tarefas ao atribuir valores numéricos a cada item do backlog com base em critérios previamente definidos. Essa abordagem quantitativa ajuda as equipes a avaliar e priorizar itens de forma sistemática e transparente, facilitando a tomada de decisões informadas sobre quais tarefas devem ser abordadas primeiro.

Gabarito: Correto

5. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) No BUC, itens com maior urgência sempre recebem a prioridade mais alta, independentemente de seu benefício ou custo.

Comentários:

No método BUC (Benefício, Urgência, Custo), itens com maior urgência não recebem automaticamente a prioridade mais alta, independentemente de seu benefício ou custo. A priorização é determinada pela avaliação balanceada de todos os três critérios. Embora a urgência seja um fator importante, ela é considerada em conjunto com o benefício que o item traz para o negócio e o custo ou recursos necessários para sua implementação. Itens que oferecem um alto benefício com urgência moderada e custo razoável podem, em muitos casos, ser priorizados sobre itens urgentes, mas com benefício limitado ou custo proibitivo.

Gabarito: Errado

6. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) O critério de Benefício no BUC avalia o impacto positivo que a implementação de um item do backlog trará para o projeto.

Comentários:

O critério de Benefício no método BUC efetivamente avalia o impacto positivo que a implementação de um item do backlog trará para o projeto, considerando aspectos como a contribuição para os objetivos do negócio, a melhoria na experiência do usuário, o aumento na eficiência operacional, entre outros. Esse critério ajuda a identificar quais funcionalidades ou tarefas oferecem o maior valor agregado, facilitando a priorização com base no potencial de retorno sobre o investimento.

Gabarito: Correto

7. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A técnica de Testes de Suposição foca exclusivamente na viabilidade técnica das funcionalidades, ignorando seu valor para os usuários.



Comentários:

A técnica de Testes de Suposição não se foca exclusivamente na viabilidade técnica das funcionalidades; ela também considera seu valor para os usuários, entre outros fatores críticos. O objetivo dos Testes de Suposição é validar hipóteses abrangentes sobre o projeto, que podem incluir suposições sobre a demanda do usuário, o impacto no mercado, além da viabilidade técnica. Portanto, essa técnica busca uma compreensão holística que engloba tanto aspectos técnicos quanto o valor oferecido aos usuários.

Gabarito: Errado

8. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Testes de Suposição priorizam funcionalidades para desenvolvimento com base na necessidade de validar hipóteses críticas para o sucesso do projeto.

Comentários:

Os Testes de Suposição priorizam funcionalidades para desenvolvimento justamente com base na necessidade de validar hipóteses críticas para o sucesso do projeto. Essa abordagem permite que as equipes identifiquem e testem suposições fundamentais o mais cedo possível, focando no desenvolvimento de funcionalidades que necessitam de validação para garantir que o projeto esteja no caminho certo e alinhado com as necessidades reais dos usuários e objetivos do negócio.

Gabarito: Correto

9. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) No Método MoSCoW, "Won't Have" indica itens que são imperativos para a entrega atual do projeto.

Comentários:

No Método MoSCoW, "Won't Have" refere-se a itens que não são considerados necessários para a entrega atual do projeto. Esses itens são identificados como de menor prioridade ou como melhorias que podem ser adiadas para versões futuras do projeto. Portanto, ao contrário da afirmação, "Won't Have" indica itens que não são imperativos para a entrega atual.

Gabarito: Errado

10. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A técnica de Valor de Negócio x Risco ajuda a balancear o potencial de retorno com os desafios associados à implementação de itens do backlog.

Comentários:



A técnica de "Valor de Negócio x Risco" efetivamente ajuda a balancear o potencial de retorno com os desafios associados à implementação de itens do backlog. Ao avaliar itens com base no valor que proporcionam ao negócio contra os riscos de sua implementação, as equipes podem tomar decisões mais informadas sobre quais itens priorizar. Isso assegura que os recursos sejam alocados de maneira eficiente, maximizando o retorno sobre o investimento (ROI) enquanto se gerenciam os riscos de forma proativa.

Gabarito: Correto

11. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Itens "Could Have" no Método MoSCoW são tratados como prioritários sobre os itens "Should Have".

Comentários:

No Método MoSCoW, itens "Could Have" não são tratados como prioritários sobre os itens "Should Have". Na verdade, a prioridade é justamente o oposto: os itens "Should Have" são considerados mais importantes e prioritários do que os itens "Could Have". A hierarquia de prioridades no Método MoSCoW segue a ordem de Must Have (Deve Ter), Should Have (Deveria Ter), Could Have (Poderia Ter), e Won't Have (Não Terá Desta Vez), com os itens "Should Have" tendo prioridade sobre os "Could Have".

Gabarito: Errado

12. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A avaliação do risco no BUC inclui considerar dependências de outras tarefas ou funcionalidades.

Comentários:

Na avaliação do risco no Método BUC (Benefício, Urgência, Custo), de fato inclui-se a consideração de dependências de outras tarefas ou funcionalidades. Essas dependências podem impactar significativamente a execução de um item do backlog, afetando tanto o seu custo quanto a sua viabilidade de implementação dentro do cronograma projetado. Reconhecer e avaliar essas dependências é crucial para uma gestão de risco eficaz e para a priorização informada dos itens do backlog.

Gabarito: Correto

13. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) No Scorecard, o cálculo da pontuação total de cada item é feito sem levar em conta os pesos atribuídos aos critérios.

Comentários:



No Scorecard, o cálculo da pontuação total de cada item geralmente leva em conta os pesos atribuídos aos critérios. A ponderação permite que a equipe de projeto reflita a importância relativa de cada critério de acordo com os objetivos estratégicos do projeto ou as prioridades da organização. Ao aplicar pesos diferenciados, a equipe pode garantir que os critérios mais críticos tenham um impacto proporcionalmente maior na pontuação total, facilitando uma priorização mais alinhada com os valores e necessidades do negócio.

Gabarito: Errado

14. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A técnica de Testes de Suposição ajuda a equipe a aprender e adaptar-se rapidamente, validando suposições importantes por meio de experimentos.

Comentários:

A técnica de Testes de Suposição de fato ajuda a equipe a aprender e adaptar-se rapidamente, pois foca na validação de suposições importantes através de experimentos. Este método permite identificar rapidamente quais aspectos do projeto ou produto necessitam de ajustes, reduzindo assim o tempo e os recursos desperdiçados em direções que talvez não sejam viáveis ou valiosas. Ao validar suposições críticas desde cedo, as equipes podem fazer iterações em suas abordagens com base em dados reais e feedback do usuário, promovendo uma cultura de aprendizado contínuo e adaptação ágil.

Gabarito: Correto

15. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Itens de alto valor e baixo risco são considerados menos prioritários na técnica de Valor de Negócio x Risco.

Comentários:

Na técnica de "Valor de Negócio x Risco", itens de alto valor e baixo risco são considerados mais prioritários, não menos. Esta abordagem prioriza itens que oferecem o maior benefício para o negócio com o menor risco associado, maximizando assim o retorno sobre o investimento e minimizando potenciais obstáculos para a implementação. Portanto, itens de alto valor e baixo risco são vistos como oportunidades ideais para alcançar impactos positivos significativos no projeto ou no negócio.

Gabarito: Errado

16. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Utilizar o Método MoSCoW ajuda na comunicação com as partes interessadas, oferecendo uma visão clara do que esperar na entrega do projeto.

Comentários:



Utilizar o Método MoSCoW de fato ajuda na comunicação com as partes interessadas, oferecendo uma visão clara do que esperar na entrega do projeto. Ao categorizar as tarefas em Must have, Should have, Could have e Won't have, a equipe de projeto pode comunicar eficazmente as prioridades e estabelecer expectativas realistas sobre os recursos e funcionalidades que serão entregues. Isso facilita o alinhamento entre a equipe de projeto e as partes interessadas, ajudando a gerenciar expectativas e a focar nos aspectos mais críticos do projeto.

Gabarito: Correto

17. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Qual das seguintes afirmações melhor descreve a categoria "Must Have" no Método MoSCoW?

- a) Funcionalidades que podem ser adiadas para versões futuras do projeto.
- b) Funcionalidades que agregam valor significativo, mas não são essenciais.
- c) Funcionalidades essenciais sem as quais o projeto não pode ser considerado completo.
- d) Funcionalidades que não serão incluídas na entrega atual do projeto.
- e) Funcionalidades desejáveis que serão incluídas se o tempo e os recursos permitirem.

Comentários:

(a) Correto. A categoria "Must Have" no Método MoSCoW refere-se a funcionalidades essenciais sem as quais o projeto não pode ser considerado completo. Estes requisitos são críticos para o lançamento do projeto e não podem ser adiados;

(b) Errado. Funcionalidades que podem ser adiadas para versões futuras do projeto são tipicamente classificadas como "Should Have" ou "Could Have", não "Must Have";

(c) Errado. Funcionalidades que agregam valor significativo, mas não são essenciais, geralmente se enquadram nas categorias "Should Have" ou "Could Have";

(d) Errado. Funcionalidades que não serão incluídas na entrega atual do projeto são classificadas como "Won't Have this time";

(e) Errado. Funcionalidades desejáveis que serão incluídas se o tempo e os recursos permitirem são classificadas como "Could Have".

Gabarito: Letra A

18. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) No contexto do Scorecard para priorização de backlog, como as pontuações são atribuídas a cada item?

- a) Com base em preferências pessoais da equipe de desenvolvimento.
- b) Através da comparação direta com itens semelhantes de outros projetos.



- c) Avaliando cada item contra critérios definidos, com pontuações de acordo com o grau de atendimento.
- d) Utilizando uma abordagem de consenso geral sem critérios específicos.
- e) Atribuindo valores aleatórios e ajustando-os conforme o progresso do projeto.

Comentários:

- (a) Errado. As pontuações no contexto do Scorecard para priorização de backlog não são baseadas em preferências pessoais da equipe de desenvolvimento, mas sim em critérios objetivos pré-definidos;
- (b) Errado. Embora a comparação com itens semelhantes de outros projetos possa fornecer insights, as pontuações no Scorecard são atribuídas com base em critérios específicos para o projeto em questão, e não através de comparação direta
- (c) Correto. No Scorecard para priorização de backlog, cada item é avaliado contra um conjunto de critérios definidos. Pontuações são atribuídas com base no grau em que cada item atende a esses critérios, possibilitando uma priorização objetiva e justa;
- (d) Errado. A abordagem de consenso geral pode ser utilizada em algumas técnicas de priorização, mas no Scorecard, as pontuações são atribuídas com base em critérios específicos, não apenas em consenso geral sem critérios definidos;
- (e) Errado. Valores aleatórios não são utilizados na metodologia do Scorecard. As pontuações são cuidadosamente atribuídas com base em como os itens atendem aos critérios estabelecidos, permitindo uma priorização mais objetiva e estratégica.

Gabarito: Letra C

19.(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Qual critério NÃO é comumente utilizado na técnica BUC para avaliação de itens do backlog?

- a) Benefício para o cliente final.
- b) Custo de implementação em termos de recursos.
- c) Urgência baseada em tendências de mercado.
- d) A cor preferida do cliente para a interface do usuário.
- e) Risco associado à implementação do item.

Comentários:

- (a) Errado. O benefício para o cliente final é um critério comumente utilizado na técnica BUC (Benefício, Urgência, Custo) para avaliar itens do backlog, pois foca em maximizar o valor entregue ao cliente;



- (b) Errado. O custo de implementação em termos de recursos é um dos critérios fundamentais na técnica BUC, ajudando a determinar se o retorno justifica o investimento necessário;
- (c) Errado. A urgência baseada em tendências de mercado é outro critério relevante na técnica BUC, uma vez que pode determinar a priorização de itens que aproveitam oportunidades de mercado ou que respondem a necessidades imediatas do negócio;
- (d) Correto. A cor preferida do cliente para a interface do usuário não é um critério utilizado na técnica BUC para avaliação de itens do backlog. A técnica BUC foca em aspectos mais estratégicos e de alto nível, como benefício, urgência e custo, em vez de preferências específicas de design;
- (e) Errado. O risco associado à implementação do item é considerado na técnica BUC, já que pode afetar diretamente o custo e a viabilidade de realizar o item do backlog, bem como seu potencial benefício.

Gabarito: Letra D

20. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) O que a técnica de Testes de Suposição visa validar em um projeto?

- a) A capacidade técnica da equipe de desenvolvimento.
- b) O orçamento total necessário para a conclusão do projeto.
- c) As hipóteses subjacentes aos itens do backlog, especialmente em termos de valor e viabilidade.
- d) O cronograma de entrega para todas as funcionalidades planejadas.
- e) A preferência de cores e design entre os usuários finais.

Comentários:

- (a) Errado. A técnica de Testes de Suposição não se concentra diretamente na avaliação da capacidade técnica da equipe de desenvolvimento, mas sim na validação das suposições feitas durante o planejamento do projeto;
- (b) Errado. Embora o orçamento seja um componente crucial de qualquer projeto, os Testes de Suposição são mais focados em validar as hipóteses relacionadas aos aspectos do projeto, como valor para o cliente e viabilidade técnica, do que em estimar custos
- (c) Correto. A técnica de Testes de Suposição é utilizada para validar as hipóteses subjacentes aos itens do backlog, especialmente em termos de valor para o cliente e viabilidade técnica ou de negócios. Isso ajuda a garantir que o projeto esteja no caminho certo para entregar valor real e mitigar riscos;



(d) Errado. O foco dos Testes de Suposição não está em validar o cronograma de entrega de todas as funcionalidades planejadas, mas sim em testar a validade das suposições feitas sobre o projeto, o que pode, indiretamente, afetar o cronograma;

(e) Errado. Preferências de cores e design entre os usuários finais podem ser importantes, mas os Testes de Suposição visam validar hipóteses mais críticas para o sucesso do projeto, como a necessidade do produto e sua viabilidade, não aspectos específicos de design.

Gabarito: Letra C

21. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Na técnica de priorização de Valor de Negócio x Risco, como os itens são classificados?

- a) Itens de alto risco são sempre priorizados, independentemente de seu valor de negócio.
- b) Itens de baixo valor de negócio e alto risco são priorizados para maximizar o desafio.
- c) Itens de baixo valor de negócio e baixo risco são os primeiros a serem desenvolvidos.
- d) Itens são classificados aleatoriamente para incentivar a inovação.
- e) Itens de alto valor de negócio e baixo risco são priorizados para entrega.

Comentários:

(a) Errado. A técnica de Valor de Negócio x Risco não prioriza itens de alto risco automaticamente; a priorização depende de uma avaliação conjunta do valor de negócio e do risco associado;

(b) Errado. Itens de baixo valor de negócio e alto risco geralmente não são priorizados, pois essa combinação não é ideal para maximizar o retorno sobre o investimento ou mitigar riscos significativos

(c) Errado. Itens de baixo valor de negócio e baixo risco geralmente não são os primeiros a serem desenvolvidos, pois essa abordagem não maximiza o valor para o negócio nem efetivamente utiliza recursos para mitigar riscos importantes;

(d) Errado. A classificação não é feita de maneira aleatória; ela é cuidadosamente determinada com base no valor de negócio e no risco de cada item para garantir uma tomada de decisão estratégica;

(e) Correto. Itens de alto valor de negócio e baixo risco são priorizados para entrega, pois essa combinação maximiza o retorno sobre o investimento e minimiza os riscos, alinhando-se efetivamente com os objetivos estratégicos do negócio.

Gabarito: Letra E

22. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Qual é o objetivo principal do Método MoSCoW na priorização de requisitos de projeto?



- a) Identificar quais requisitos são essenciais para o sucesso do projeto e quais podem ser adiados.
- b) Eliminar completamente o risco associado a cada requisito do projeto.
- c) Assegurar que todos os requisitos sejam tratados como igualmente importantes.
- d) Determinar o orçamento necessário para a implementação de cada requisito.
- e) Estabelecer uma sequência cronológica exata para o desenvolvimento de cada requisito.

Comentários:

(a) Correto. O Método MoSCoW é uma técnica de priorização usada para determinar a importância de cada requisito de projeto, identificando quais são essenciais (Must have) para o sucesso do projeto e quais podem ser adiados (Should have, Could have, Won't have this time). Este método ajuda a focar nos requisitos mais críticos;

(b) Errado. O Método MoSCoW não tem como objetivo eliminar completamente o risco, mas priorizar requisitos com base em sua importância e urgência, não sua associação ao risco;

(c) Errado. Este método especificamente não trata todos os requisitos como igualmente importantes; pelo contrário, classifica os requisitos em categorias de prioridade;

(d) Errado. Determinar o orçamento necessário para a implementação de cada requisito não é o objetivo principal do Método MoSCoW. Este método foca na priorização de requisitos, não no custo diretamente;

(e) Errado. Estabelecer uma sequência cronológica exata para o desenvolvimento de cada requisito não é o foco do Método MoSCoW. O método ajuda a definir a prioridade dos requisitos, mas não especifica a ordem exata de desenvolvimento.

Gabarito: Letra A



LISTA DE QUESTÕES

1. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) O Método MoSCoW pode ser usado para identificar funcionalidades que são essenciais para o lançamento inicial de um produto.
2. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Itens classificados como "Should Have" no Método MoSCoW são essenciais para o sucesso do projeto e não podem ser omitidos.
3. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) No Scorecard para priorização de backlog, a atribuição de pontuações é feita sem considerar critérios pré-definidos.
4. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A técnica de Scorecard permite comparações objetivas entre diferentes tarefas ao atribuir valores numéricos a cada item do backlog.
5. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) No BUC, itens com maior urgência sempre recebem a prioridade mais alta, independentemente de seu benefício ou custo.
6. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) O critério de Benefício no BUC avalia o impacto positivo que a implementação de um item do backlog trará para o projeto.
7. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A técnica de Testes de Suposição foca exclusivamente na viabilidade técnica das funcionalidades, ignorando seu valor para os usuários.
8. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Testes de Suposição priorizam funcionalidades para desenvolvimento com base na necessidade de validar hipóteses críticas para o sucesso do projeto.
9. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) No Método MoSCoW, "Won't Have" indica itens que são imperativos para a entrega atual do projeto.
10. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A técnica de Valor de Negócio x Risco ajuda a balancear o potencial de retorno com os desafios associados à implementação de itens do backlog.
11. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Itens "Could Have" no Método MoSCoW são tratados como prioritários sobre os itens "Should Have".
12. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A avaliação do risco no BUC inclui considerar dependências de outras tarefas ou funcionalidades.
13. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) No Scorecard, o cálculo da pontuação total de cada item é feito sem levar em conta os pesos atribuídos aos critérios.



- 14. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** A técnica de Testes de Suposição ajuda a equipe a aprender e adaptar-se rapidamente, validando suposições importantes por meio de experimentos.
- 15. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** Itens de alto valor e baixo risco são considerados menos prioritários na técnica de Valor de Negócio x Risco.
- 16. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** Utilizar o Método MoSCoW ajuda na comunicação com as partes interessadas, oferecendo uma visão clara do que esperar na entrega do projeto.
- 17. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** Qual das seguintes afirmações melhor descreve a categoria "Must Have" no Método MoSCoW?
- a) Funcionalidades que podem ser adiadas para versões futuras do projeto.
 - b) Funcionalidades que agregam valor significativo, mas não são essenciais.
 - c) Funcionalidades essenciais sem as quais o projeto não pode ser considerado completo.
 - d) Funcionalidades que não serão incluídas na entrega atual do projeto.
 - e) Funcionalidades desejáveis que serão incluídas se o tempo e os recursos permitirem.
- 18. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** No contexto do Scorecard para priorização de backlog, como as pontuações são atribuídas a cada item?
- a) Com base em preferências pessoais da equipe de desenvolvimento.
 - b) Através da comparação direta com itens semelhantes de outros projetos.
 - c) Avaliando cada item contra critérios definidos, com pontuações de acordo com o grau de atendimento.
 - d) Utilizando uma abordagem de consenso geral sem critérios específicos.
 - e) Atribuindo valores aleatórios e ajustando-os conforme o progresso do projeto.
- 19. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** Qual critério NÃO é comumente utilizado na técnica BUC para avaliação de itens do backlog?
- a) Benefício para o cliente final.
 - b) Custo de implementação em termos de recursos.
 - c) Urgência baseada em tendências de mercado.
 - d) A cor preferida do cliente para a interface do usuário.
 - e) Risco associado à implementação do item.
- 20. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** O que a técnica de Testes de Suposição visa validar em um projeto?
- a) A capacidade técnica da equipe de desenvolvimento.
 - b) O orçamento total necessário para a conclusão do projeto.
 - c) As hipóteses subjacentes aos itens do backlog, especialmente em termos de valor e viabilidade.



- d) O cronograma de entrega para todas as funcionalidades planejadas.
- e) A preferência de cores e design entre os usuários finais.

21. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Na técnica de priorização de Valor de Negócio x Risco, como os itens são classificados?

- a) Itens de alto risco são sempre priorizados, independentemente de seu valor de negócio.
- b) Itens de baixo valor de negócio e alto risco são priorizados para maximizar o desafio.
- c) Itens de baixo valor de negócio e baixo risco são os primeiros a serem desenvolvidos.
- d) Itens são classificados aleatoriamente para incentivar a inovação.
- e) Itens de alto valor de negócio e baixo risco são priorizados para entrega.

22. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Qual é o objetivo principal do Método MoSCoW na priorização de requisitos de projeto?

- a) Identificar quais requisitos são essenciais para o sucesso do projeto e quais podem ser adiados.
- b) Eliminar completamente o risco associado a cada requisito do projeto.
- c) Assegurar que todos os requisitos sejam tratados como igualmente importantes.
- d) Determinar o orçamento necessário para a implementação de cada requisito.
- e) Estabelecer uma sequência cronológica exata para o desenvolvimento de cada requisito.



GABARITO

1. CORRETO
2. ERRADO
3. ERRADO
4. CORRETO
5. ERRADO
6. CORRETO
7. ERRADO
8. CORRETO
9. ERRADO
10. CORRETO
11. ERRADO
12. CORRETO
13. ERRADO
14. CORRETO
15. ERRADO
16. CORRETO
17. LETRA A
18. LETRA C
19. LETRA D
20. LETRA C
21. LETRA E
22. LETRA A



TÉCNICAS DE COLABORAÇÃO DE TIMES ÁGEIS

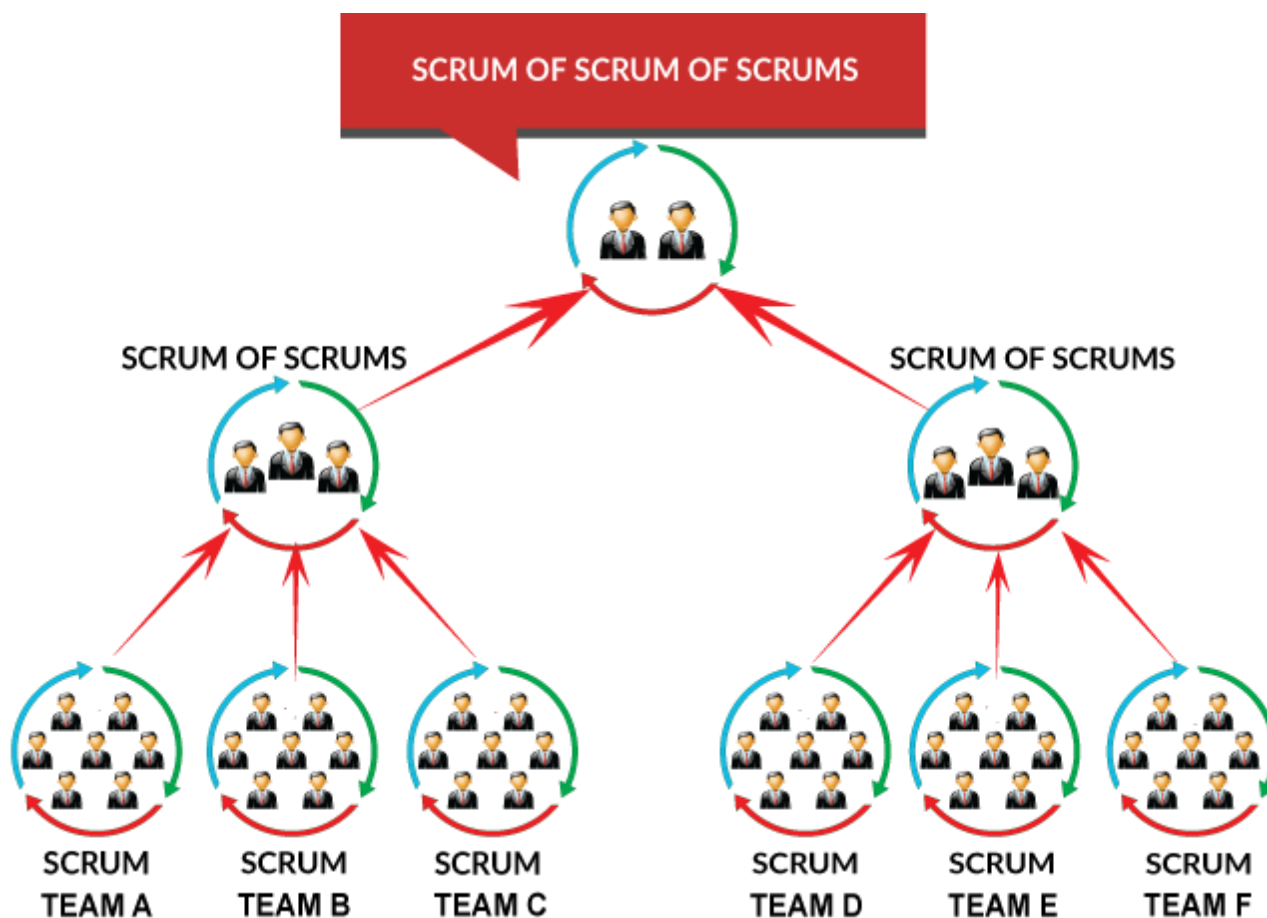
Conceitos Básicos

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXA

Em ambientes ágeis, a colaboração e integração de equipes são fundamentais para o sucesso do projeto. Essas práticas são suportadas por várias técnicas e cerimônias ágeis projetadas para promover comunicação eficaz, alinhamento e entrega contínua de valor. Elas são projetadas para melhorar a colaboração entre os membros da equipe e outras partes interessadas, otimizar o processo de desenvolvimento e garantir que a equipe possa responder rapidamente às mudanças.

Scrum of Scrums (SoS)

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXA



Trata-se de uma técnica projetada para coordenar o trabalho entre múltiplas equipes Scrum que trabalham no mesmo projeto, programa ou produto. À medida que organizações e projetos crescem, a necessidade de sincronização e comunicação entre equipes também aumenta. O SoS atende a essa necessidade, permitindo que representantes de cada equipe se reúnam para discutir progressos, desafios e dependências. Vejamos seus objetivos, características e benefícios:



OBJETIVOS	DESCRIÇÃO
COORDENAÇÃO	Garantir que as equipes estejam alinhadas em termos de objetivos, prazos e entregáveis.
COMUNICAÇÃO	Facilitar a comunicação entre equipes para identificar e resolver impedimentos que possam afetar várias equipes.
IDENTIFICAÇÃO DE DEPENDÊNCIAS	Discutir e gerenciar dependências entre equipes para evitar atrasos e bloqueios.
COMPARTILHAMENTO DE MELHORES PRÁTICAS	Proporcionar um fórum para compartilhar aprendizados e melhores práticas entre as equipes.

CARACTERÍSTICAS	DESCRIÇÃO
FREQUÊNCIA	O SoS geralmente ocorre regularmente, muitas vezes diariamente ou algumas vezes por semana, dependendo da complexidade e das necessidades do projeto.
PARTICIPANTES	Cada equipe Scrum escolhe um representante (geralmente o Scrum Master ou um membro da equipe técnica) para participar do SoS. Este representante é responsável por comunicar as atualizações, desafios e dependências de sua equipe.
FORMATO	As reuniões são mantidas curtas e focadas, seguindo um formato semelhante ao da Daily Meeting, onde cada representante discute o progresso de sua equipe, impedimentos que possam afetar outras equipes e como esses impedimentos serão resolvidos.
DOCUMENTAÇÃO	As discussões e acordos do SoS são documentados e compartilhados com todas as equipes envolvidas, garantindo transparência e comunicação clara.

BENEFÍCIOS	DESCRIÇÃO
MELHORIA DA SINCRONIZAÇÃO	O SoS melhora a coordenação entre equipes, ajudando a sincronizar entregas e marcos importantes.
RESOLUÇÃO DE IMPEDIMENTOS	Facilita a identificação e resolução rápida de impedimentos que afetam múltiplas equipes.
OTIMIZAÇÃO DA COLABORAÇÃO	Promove uma cultura de colaboração e suporte mútuo entre equipes, incentivando a solução conjunta de problemas.

Escolher o representante certo para o Scrum of Scrums é crucial, uma vez que essa pessoa deve ter uma boa visão geral do trabalho da equipe e ser capaz de se comunicar eficazmente com outras equipes. Além disso, manter o Scrum of Scrums focado e dentro do tempo programado pode ser extremamente desafiador, especialmente com múltiplas equipes discutindo diversos tópicos.

O SoS é valioso para projetos ágeis em grande escala, fornecendo um mecanismo eficaz para garantir que equipes diferentes permaneçam alinhadas ao longo do ciclo de vida do projeto.

EXEMPLO CONCRETO



Imaginemos uma empresa de desenvolvimento de software que está trabalhando em um grande projeto de plataforma de comércio eletrônico. O projeto é complexo e envolve várias equipes trabalhando em diferentes componentes do sistema, como interface do usuário, back-end, sistema de pagamento e logística. Para coordenar efetivamente o trabalho entre essas equipes e garantir que o projeto avance de forma coesa, a empresa adota a prática do Scrum of Scrums.

Vejamos a configuração do projeto:

- **Equipe de Interface do Usuário:** responsável pelo desenvolvimento da frente da loja, incluindo design e experiência do usuário.
- **Equipe de Backend:** foca na lógica de negócios, processamento de dados e Application Programming Interface (APIs).
- **Equipe de Sistema de Pagamento:** trabalha na integração de gateways de pagamento e na segurança das transações.
- **Equipe de Logística:** desenvolve soluções para gerenciamento de estoque, envio e rastreamento de pedidos.

Implementação do Scrum of Scrums:

- **Representantes:** Cada equipe seleciona um representante, geralmente o Scrum Master ou um membro técnico com visão geral do trabalho da equipe, para participar do Scrum of Scrums.
- **Frequência das Reuniões:** O Scrum of Scrums ocorre três vezes por semana, permitindo atualizações regulares sem sobrecarregar as equipes com reuniões diárias.
- **Agenda da Reunião:**
 - **Atualizações Rápidas:** cada representante fornece uma atualização sobre o progresso da sua equipe, destacando conquistas e entregas completadas;
 - **Identificação de Dependências:** representantes discutem dependências entre as equipes. Por exemplo, a Equipe de Backend precisa concluir uma API específica para que a Equipe de Sistema de Pagamento possa avançar com sua integração;
 - **Resolução de Impedimentos:** questões ou bloqueios que afetam múltiplas equipes são discutidos. Um impedimento na integração do gateway de pagamento que afeta tanto a Equipe de Sistema de Pagamento quanto a Equipe de Logística é identificado e discutido.



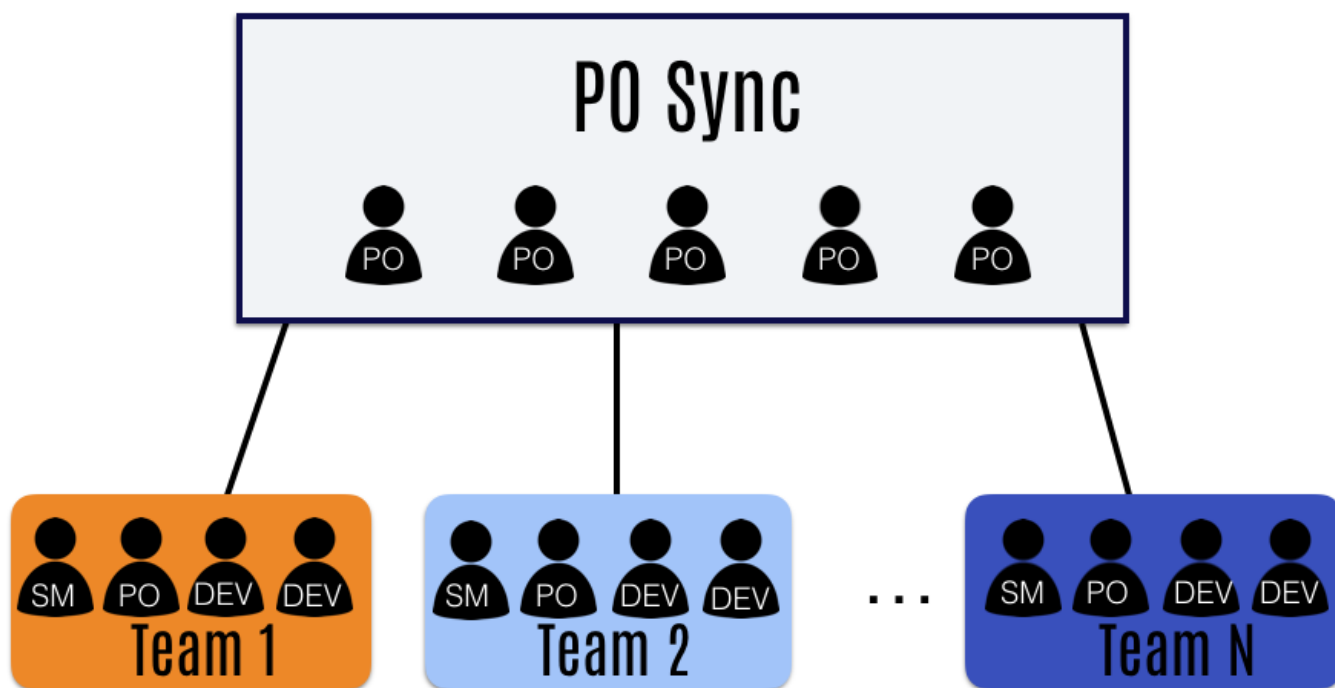
- **Planejamento de Ação Conjunta:** as equipes coordenam esforços para resolver os impedimentos identificados e planejam ações conjuntas para as dependências destacadas.

Dito isso, a prática do Scrum of Scrums melhora significativamente a comunicação entre as equipes, assegurando que todos estejam alinhados com os objetivos gerais do projeto. Ademais, Impedimentos que afetam múltiplas equipes são rapidamente trazidos à tona e resolvidos, minimizando atrasos no projeto. Por fim, as dependências críticas entre as tarefas das equipes são gerenciadas de forma proativa, garantindo um fluxo de trabalho suave e contínuo.



PoSync

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXA



A Product Owner Sync Meeting é uma cerimônia de colaboração em ambientes ágeis que envolve a reunião regular dos Product Owners (POs) de diferentes equipes ou projetos com o propósito de garantir que todos os POs estejam alinhados em relação à visão geral do produto, estratégias, prioridades e roadmaps. **Essa sincronização é crucial em organizações que trabalham com múltiplos produtos/projetos interdependentes.** Seus objetivos são:

OBJETIVOS	DESCRIÇÃO
ALINHAMENTO ESTRATÉGICO	Assegurar que todos os POs estejam alinhados com a visão e os objetivos de negócios da organização.
COORDENAÇÃO DE ROADMAPS	Discutir e coordenar os roadmaps dos produtos para identificar e resolver sobreposições e lacunas, garantindo uma entrega coesa e otimizada.
GERENCIAMENTO DE DEPENDÊNCIAS	Identificar e planejar em torno de dependências cruzadas entre equipes, facilitando a colaboração e minimizando bloqueios.
PRIORIZAÇÃO E PLANEJAMENTO CONTÍNUO	Alinhar sobre a priorização de funcionalidades e recursos, especialmente quando impactam ou são compartilhados entre diferentes produtos ou projetos.
COMPARTILHAMENTO DE CONHECIMENTO	Trocar informações sobre desafios, sucessos, aprendizados e melhores práticas.

A frequência das reuniões pode variar de acordo com as necessidades do projeto ou da organização, podendo ser semanal, quinzenal ou mensal. A duração também é flexível, mas



geralmente é mantida curta para garantir foco e eficiência. Além dos Product Owners, às vezes, membros sêniores da gestão, Scrum Masters, ou outros stakeholders chave podem participar para fornecer insights ou tomar decisões estratégicas. A estrutura típica de uma reunião é:

- **Atualizações Rápidas:** cada PO oferece uma atualização curta sobre o progresso recente, desafios e sucessos do seu produto ou projeto.
- **Discussão de Dependências e Coordenação:** foco na identificação e resolução de dependências entre equipes, bem como na coordenação de esforços onde necessário.
- **Revisão de Roadmap e Prioridades:** avaliação conjunta dos roadmaps para garantir que estão alinhados e que as prioridades estão claramente definidas.
- **Resolução de Problemas:** discussão de problemas específicos que possam afetar múltiplos produtos ou equipes e desenvolvimento de planos de ação.

Essa cerimônia promove uma compreensão compartilhada da direção estratégica e dos objetivos de negócios entre os POs e facilita a tomada de decisão baseada em uma visão completa do portfólio de produtos. **Além disso, ela ajuda a evitar retrabalho e a otimizar o uso de recursos ao coordenar esforços entre equipes e permite alinhar estratégias, priorizar o trabalho e garantir que todos estejam se movendo na mesma direção para atingir os objetivos do negócio.**

EXEMPLO CONCRETO

Imagine uma empresa de software que está desenvolvendo uma suíte integrada de aplicativos de produtividade, incluindo um processador de texto, uma planilha e uma ferramenta de apresentação. O projeto é grande e dividido em várias equipes ágeis, cada uma responsável por um dos aplicativos, mas com o objetivo comum de garantir que os aplicativos funcionem de forma coesa dentro da suíte.

Para coordenar o trabalho entre as equipes e garantir a consistência do produto, a empresa implementa reuniões regulares de Product Owner Synchronization (PoSync). Vejamos o contexto:

- **Equipe do Processador de Texto:** essa equipe se foca no desenvolvimento de um processador de texto robusto e fácil de usar;
- **Equipe da Planilha:** essa equipe trabalha na criação de uma ferramenta de planilha versátil e poderosa;
- **Equipe da Ferramenta de Apresentação:** essa equipe dedica-se ao desenvolvimento de uma solução de apresentação intuitiva e rica em recursos;

Todas as equipes precisam garantir que seus aplicativos não apenas atendam às necessidades específicas dos usuários, mas também ofereçam uma experiência de usuário integrada e uniforme quando usados como parte da suíte de produtividade. As reuniões de PoSync ocorrem



a cada duas semanas, proporcionando um equilíbrio entre o trabalho focado e a necessidade de sincronização. Vejamos a estrutura típica da reunião:

- **Atualizações de Progresso:** cada Product Owner compartilha atualizações sobre o desenvolvimento de seu aplicativo, incluindo novos recursos implementados, desafios enfrentados e vitórias alcançadas;
- **Discussão de Interdependências:** Product Owners discutem dependências entre os aplicativos, como a necessidade de funcionalidades compartilhadas de edição ou formatos de arquivo comuns, e planejam como abordar essas questões de forma colaborativa;
- **Planejamento de Recursos Compartilhados:** decisões sobre a utilização de bibliotecas comuns, componentes de interface do usuário ou serviços de back-end são feitas para garantir consistência e eficiência;
- **Feedback e Melhorias:** compartilhamento de feedback dos usuários e discussão sobre como os insights podem ser utilizados para melhorar a suíte de produtos.

Dessa forma, a suíte de aplicativos oferece uma experiência de usuário consistente, com funcionalidades bem integradas entre os aplicativos. Há também uma redução de esforços duplicados e aproveitamento de componentes comuns, acelerando o desenvolvimento. A capacidade de responder rapidamente a feedbacks dos usuários e ajustar o planejamento do produto de acordo.



PI Planning

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXA

O **PI Planning**, ou **Planejamento Iterativo do Programa**, é uma cerimônia central na metodologia **Scaled Agile Framework (SAFe)**, que é uma abordagem para escalar práticas ágeis em grandes organizações. O PI Planning é um evento de dois dias (geralmente) que serve para alinhar todas as equipes de um Agile Release Train (ART) em torno dos objetivos do programa para a próxima Iteração do Programa (PI), que normalmente abrange um período de 8 a 12 semanas.

OBJETIVOS	DESCRIÇÃO
ALINHAMENTO	Assegurar que todas as equipes no ART estejam alinhadas com a visão do programa e os objetivos de negócios para o próximo PI.
PLANEJAMENTO COLABORATIVO	Facilitar o planejamento colaborativo entre as equipes para identificar dependências e coordenar entregas.
COMPROMISSO COM OBJETIVOS	Permitir que as equipes façam um compromisso coletivo com os objetivos do PI, baseando-se em sua capacidade e nas prioridades do negócio.

Dia 01:

- **Visão do Programa e Contexto:** os líderes do programa ou Product Managers apresentam a visão geral do programa, atualizações de mercado, e objetivos estratégicos para o próximo PI;
- **Apresentações das Equipes:** as equipes recebem informações detalhadas sobre as features e histórias de usuário planejadas para o PI, fornecidas pelos Product Owners;
- **Draft de Planejamento:** as equipes iniciam o planejamento de suas sprints, identificando dependências e discutindo potenciais desafios com outras equipes;

Dia 02:

- **Revisão e Ajuste de Planejamento:** as equipes continuam seu planejamento, ajustando conforme necessário com base em feedback e discussões;
- **Identificação de Riscos e Dependências:** as dependências entre as equipes são discutidas e registradas, e os riscos são identificados e categorizados;
- **Revisão de Planejamento e Comprometimento:** as equipes apresentam seus planos, incluindo objetivos e entregas esperadas, e riscos são discutidos e estratégias de mitigação são propostas;
- **Comprometimento das Equipes:** as equipes se comprometem com os objetivos do PI, considerando a capacidade e os recursos disponíveis;

ETAPAS	DESCRIÇÃO
PREPARAÇÃO	Antes do evento, as equipes devem se preparar revisando suas metas e objetivos individuais. Também é importante identificar quaisquer dependências externas e preparar uma lista de discussão para o evento.
REUNIÃO DE ABERTURA	O evento começa com uma reunião de abertura, onde a alta administração define a visão geral e as metas estratégicas. Isso estabelece o tom para o restante do planejamento.



PLANEJAMENTO DETALHADO	As equipes se reúnem para um planejamento detalhado, onde discutem suas metas específicas para o próximo Program Increment (PI). Elas também identificam e abordam possíveis problemas e riscos.
CERIMÔNIA DE PI PLANNING	Durante esta cerimônia, cada equipe apresenta seus planos e objetivos para todo o grupo. As dependências são identificadas e resolvidas, e as prioridades são estabelecidas para o próximo PI.
RETROSPECTIVA	Após o evento, as equipes realizam uma retrospectiva para revisar o PI Planning e identificar áreas de melhoria para o próximo ciclo.

BENEFÍCIOS	DESCRIÇÃO
VISIBILIDADE	O PI Planning oferece visibilidade clara dos planos de trabalho para todas as equipes, lideranças e stakeholders.
SINCRONIZAÇÃO	Facilita a sincronização das entregas entre as equipes, identificando e planejando em torno de dependências cruzadas.
ADAPTAÇÃO	Permite que a organização se adapte a mudanças no ambiente de negócios ou na estratégia de produto de forma ágil.
ENGAJAMENTO	Engaja as equipes no planejamento e na tomada de decisão, aumentando a sensação de propriedade e comprometimento com os objetivos do programa.
ALINHAMENTO ESTRATÉGICO	O PI Planning permite que todas as equipes trabalhem em direção aos mesmos objetivos estratégicos.



Sprint Planning

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXA

O **Sprint Planning** é uma cerimônia essencial em metodologias ágeis, particularmente no **Scrum**, que marca o início de cada Sprint (ciclo de desenvolvimento). Esta reunião envolve toda a equipe Scrum, incluindo o Product Owner, o Scrum Master e o time de desenvolvimento. O objetivo principal é definir o que será entregue na próxima Sprint e como o trabalho será realizado. Vejamos suas características:

OBJETIVOS	DESCRIÇÃO
DEFINIR O OBJETIVO DA SPRINT	Um objetivo claro é estabelecido para a Sprint, orientando a equipe sobre o que precisa ser alcançado.
SELECIONAR ITENS DO BACKLOG	O Product Owner apresenta os itens de maior prioridade no Product Backlog. A equipe, então, seleciona os itens que podem ser concluídos durante a Sprint, baseando-se em sua capacidade e nas estimativas de esforço.
PLANEJAR O TRABALHO	A equipe de desenvolvimento discute e planeja como irá atingir o objetivo da Sprint, decompondo os itens do backlog selecionados em tarefas executáveis.

PARTICIPANTES	DESCRIÇÃO
PRODUCT OWNER	Responsável pela apresentação do Backlog, pelo esclarecimento de dúvidas e pela negociação e priorização.
EQUIPE DE DESENVOLVIMENTO	Responsável pela seleção de itens de Backlog, pelas estimativas e planejamento técnico, e pela definição de comprometerimentos.
SCRUM MASTER	Responsável pela facilitação da reunião, pelo suporte à equipe de desenvolvimento e pela garantia da compreensão dos itens do Backlog e do objetivo da Sprint.

ESTRUTURA	DESCRIÇÃO
PORTE 1: O QUE SERÁ FEITO?	O Product Owner explica a prioridade dos itens no Product Backlog e o que ele gostaria que fosse realizado na Sprint. A equipe seleciona os itens do backlog que acredita ser capaz de completar durante a Sprint, considerando sua capacidade e as estimativas de esforço.
PORTE 2: COMO SERÁ FEITO?	Uma vez selecionados os itens do backlog para a Sprint, a equipe planeja como irá entregar esses itens, decompondo-os em tarefas mais detalhadas. Este planejamento pode incluir discussões técnicas detalhadas sobre a implementação e a identificação de qualquer dependência ou recurso necessário.

A duração é proporcional à duração da Sprint. Por exemplo: para uma Sprint de duas semanas, o Scrum Guide recomenda uma duração máxima de quatro horas para o planejamento.

BENEFÍCIOS	DESCRIÇÃO
CLARIDADE E FOCO	Estabelece um objetivo claro para a Sprint, ajudando a equipe a manter o foco nas tarefas mais importantes.



COMPROMETIMENTO DA EQUIPE	Ao envolver a equipe no processo de seleção e planejamento de tarefas, aumenta-se o comprometimento e a propriedade sobre o trabalho a ser realizado.
TRANSPARÊNCIA E COMUNICAÇÃO	Promove uma compreensão compartilhada dos objetivos, tarefas e desafios, melhorando a comunicação dentro da equipe.



Sprint Review

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXA

O **Sprint Review** é uma **cerimônia essencial no framework Scrum, realizada ao final de cada Sprint**. Seu propósito é inspecionar o incremento do produto e adaptar o Product Backlog se necessário. Diferentemente da Retrospectiva da Sprint, que é focada na melhoria do processo e na performance da equipe, o Sprint Review concentra-se na revisão do trabalho concluído e na coleta de feedback para guiar os próximos passos do projeto. Vejamos suas características:

OBJETIVOS	DESCRIÇÃO
INSPEÇÃO DO INCREMENTO	Avaliar o trabalho que foi concluído durante a Sprint e determinar se atende aos critérios de aceitação definidos.
ADAPTAÇÃO DO BACKLOG DO PRODUTO	Com base no feedback recebido e no progresso feito, adaptar o Product Backlog para refletir as prioridades e direcionamentos estratégicos mais atuais.
COLABORAÇÃO E FEEDBACK	Envolver stakeholders, incluindo clientes e outros departamentos, no processo de revisão para coletar suas impressões, sugestões e necessidades.

PARTICIPANTES	DESCRIÇÃO
PRODUCT OWNER	Apresenta os itens do backlog que foram concluídos e explica o contexto atual do mercado e das metas de negócios.
EQUIPE DE DESENVOLVIMENTO	Demonstra o trabalho realizado e responde a perguntas técnicas ou relacionadas à implementação.
SCRUM MASTER	Facilita a reunião, assegurando que todos tenham oportunidade de contribuir.

ESTRUTURA	DESCRIÇÃO
APRESENTAÇÃO DO INCREMENTO	A equipe demonstra o que foi desenvolvido durante a Sprint, destacando as funcionalidades e melhorias implementadas.
DISCUSSÃO DO PROGRESSO	O Product Owner discute o estado atual do Product Backlog, incluindo o que mudou baseado no trabalho recente e no feedback externo.
PLANEJAMENTO DO PRÓXIMO PASSO	Discussão coletiva sobre as prioridades futuras e adaptações necessárias, tendo como base o feedback recebido durante a review e qualquer mudança no ambiente de negócios ou nas expectativas do usuário.

A duração recomendada para o Sprint Review é proporcional à duração da Sprint. Para uma Sprint de duas semanas, por exemplo, o guia Scrum sugere uma reunião de até duas horas.

BENEFÍCIOS	DESCRIÇÃO
TRANSPARÊNCIA	Proporciona uma visão clara do progresso do projeto para todos os envolvidos, aumentando a confiança e a clareza sobre o direcionamento do produto.



**FEEDBACK EM TEMPO
REAL**

Permite que a equipe ajuste rapidamente suas prioridades e planos com base no feedback direto dos stakeholders, garantindo que o produto continue a atender às necessidades do mercado e dos usuários.

COLABORAÇÃO

Fortalece a colaboração entre a equipe de desenvolvimento, o Product Owner e os stakeholders, criando um ambiente propício para a inovação e melhoria contínua.



Sprint Retrospective

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXA

A Sprint Retrospective é uma cerimônia do Scrum que ocorre ao final de cada Sprint para refletir sobre a Sprint que acaba de terminar, identificando o que funcionou bem, o que pode ser melhorado e como a equipe pode implementar essas melhorias em Sprints futuras. Diferentemente da Sprint Review, a Retrospectiva da Sprint foca na equipe e nos processos internos, visando à melhoria contínua. Vejamos suas características:

OBJETIVOS	DESCRIÇÃO
REFLEXÃO	Analisar a eficiência da equipe durante a Sprint, incluindo processos, ferramentas, comunicação e relações interpessoais.
IDENTIFICAÇÃO DE MELHORIAS	Identificar áreas específicas que funcionaram bem e aquelas que precisam de ajustes ou melhorias.
PLANEJAMENTO DE AÇÕES	Desenvolver um plano de ação para implementar melhorias identificadas, aumentando a eficácia e eficiência da equipe em Sprints futuras.

PARTICIPANTES	DESCRIÇÃO
EQUIPE DE DESENVOLVIMENTO	Participa ativamente, compartilhando insights e sugestões para melhorias.
SCRUM MASTER	Facilita a reunião, ajudando a manter o foco e garantindo que todos tenham a oportunidade de contribuir.
PRODUCT OWNER	Pode participar para oferecer perspectivas sobre o trabalho da equipe, embora o foco esteja principalmente nos processos internos da equipe.

ESTRUTURA	DESCRIÇÃO
REVISÃO DA ÚLTIMA RETROSPECTIVA	Começa-se revisando as ações de melhoria identificadas na última retrospectiva e avaliando se foram implementadas com sucesso.
COLETA DE DADOS E INSIGHTS	A equipe discute e documenta o que funcionou bem, o que não funcionou e quaisquer ideias para melhorias.
DEFINIÇÃO DE AÇÕES DE MELHORIA	A equipe prioriza os itens discutidos e seleciona as ações de melhoria mais críticas para serem implementadas na próxima Sprint.

A duração recomendada é proporcional à duração da Sprint, geralmente variando de 1,5 a 3 horas para Sprints de duas semanas.

BENEFÍCIOS	DESCRIÇÃO
MELHORIA CONTÍNUA	Promove um ciclo de feedback que leva à melhoria contínua dos processos da equipe e do bem-estar dos membros da equipe.
EMPODERAMENTO DA EQUIPE	Ao permitir que a equipe identifique e resolva seus próprios desafios, aumenta-se o senso de propriedade e responsabilidade.



**COMUNICAÇÃO E
COLABORAÇÃO**

Fortalece a comunicação e a colaboração dentro da equipe, construindo um ambiente de trabalho mais aberto e confiável.



Daily Meeting

INCIDÊNCIA EM PROVA: BAIXA

A **Daily Meeting**, também conhecida como **Daily Stand-up** ou **Daily Scrum**, é uma técnica de colaboração rápida e eficaz amplamente utilizada por equipes ágeis, particularmente na metodologia **Scrum**. Esta reunião curta, realizada diariamente, tem como objetivo promover a comunicação transparente entre os membros da equipe, identificar rapidamente impedimentos e alinhar as atividades do dia para avançar em direção aos objetivos da Sprint.

OBJETIVOS	DESCRIÇÃO
SINCRONIZAÇÃO DIÁRIA	Permitir que cada membro da equipe compartilhe progressos e planos com o restante da equipe.
IDENTIFICAÇÃO DE IMPEDIMENTOS	Revelar rapidamente quaisquer obstáculos que possam impedir a equipe de alcançar seus objetivos, permitindo que o Scrum Master e a equipe trabalhem juntos para resolvê-los.
PROMOÇÃO DA COLABORAÇÃO	Encorajar a colaboração e o apoio mútuo entre os membros da equipe, especialmente se alguém estiver enfrentando desafios.

PARTICIPANTES	DESCRIÇÃO
EQUIPE DE DESENVOLVIMENTO	Cada membro compartilha suas atualizações, mantendo o foco nas três perguntas-chave.
SCRUM MASTER	Facilita a reunião, garantindo que permaneça dentro do tempo e focada. Também toma nota dos impedimentos mencionados para ajudar a resolvê-los após a reunião.
PRODUCT OWNER	Pode participar para ouvir as atualizações e oferecer esclarecimentos se necessário, mas o foco principal é a coordenação entre os membros da equipe de desenvolvimento.

ESTRUTURA	DESCRIÇÃO
PARTICIPANTES	Todos os membros da equipe de desenvolvimento, Scrum Master e, opcionalmente, o Product Owner.
FORMATO	Cada membro da equipe responde a três perguntas fundamentais: O que eu fiz ontem para ajudar a equipe a atingir Objetivo da Sprint? O que eu vou fazer hoje para ajudar a equipe a atingir o Objetivo da Sprint? Há algum impedimento que está me impedindo ou pode impedir a equipe de atingir o Objetivo da Sprint?

Dessa vez, a duração recomendada não é exatamente proporcional à duração da Sprint – geralmente dura cerca de 15 minutos.

BENEFÍCIOS	DESCRIÇÃO
COMUNICAÇÃO MELHORADA	Assegura que todos na equipe estejam informados sobre o progresso e os desafios diários.
ALINHAMENTO E FOCO	Mantém a equipe alinhada com o Objetivo da Sprint e focada nas tarefas mais críticas.



**DETECÇÃO E RESOLUÇÃO
RÁPIDA DE PROBLEMAS**

Facilita a identificação e a resolução rápida de impedimentos, evitando atrasos no projeto.



QUESTÕES COMENTADAS

1. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) O Scrum of Scrums é uma cerimônia que facilita a comunicação entre várias equipes Scrum trabalhando no mesmo projeto.

Comentários:

O Scrum of Scrums facilita a coordenação e comunicação entre múltiplas equipes Scrum, promovendo alinhamento e sincronização em projetos grandes.

Gabarito: Correto

2. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A principal finalidade da Product Owner Sync Meeting é resolver impedimentos técnicos que as equipes de desenvolvimento enfrentam.

Comentários:

A Product Owner Sync Meeting visa alinhar Product Owners em relação à visão, estratégias, e prioridades, e não diretamente resolver impedimentos técnicos.

Gabarito: Errado

3. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) O PI Planning é uma cerimônia exclusiva do framework Scrum.

Comentários:

O PI Planning é parte do Scaled Agile Framework (SAFe), não do Scrum, e serve para planejar atividades em grande escala, envolvendo várias equipes.

Gabarito: Errado

4. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Durante o Sprint Planning, apenas o Product Owner define o que será trabalhado na próxima Sprint.

Comentários:

Durante o Sprint Planning, tanto o Product Owner quanto a equipe de desenvolvimento colaboram para definir o trabalho a ser feito na Sprint, incluindo como será realizado.

Gabarito: Errado



5. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) O Sprint Review foca na inspeção do incremento do produto e na coleta de feedback dos stakeholders.

Comentários:

O Sprint Review é dedicado a revisar o trabalho concluído e coletar feedback, visando adaptar o Product Backlog e melhorar entregas futuras.

Gabarito: Correto

6. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A Sprint Retrospective destina-se a inspecionar o produto entregue durante a Sprint.

Comentários:

A Sprint Retrospective é focada na equipe e nos processos, buscando identificar o que foi bem e o que pode ser melhorado, e não na inspeção do produto.

Gabarito: Errado

7. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A Daily Meeting deve durar no máximo 15 minutos, independentemente do tamanho da equipe.

Comentários:

A Daily Meeting, ou Daily Scrum, deve ser curta, não excedendo 15 minutos, para discutir progressos, planos e impedimentos, mantendo eficiência.

Gabarito: Correto

8. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) No Scrum of Scrums, apenas os Scrum Masters das equipes participam.

Comentários:

No Scrum of Scrums, representantes de cada equipe, que podem ser Scrum Masters ou outros membros, participam para discutir progresso e dependências.

Gabarito: Errado

9. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A Product Owner Sync Meeting ajuda a sincronizar a visão do produto entre diferentes Product Owners.



Comentários:

A reunião de sincronização dos Product Owners ajuda a garantir que todos estejam trabalhando com a mesma visão de produto e estratégias alinhadas.

Gabarito: Correto

10.(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) O PI Planning não inclui a identificação de riscos e dependências entre equipes.

Comentários:

O PI Planning inclui discussões sobre riscos e dependências entre equipes para garantir um planejamento coeso e alinhado para o Program Increment.

Gabarito: Errado

11.(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) No Sprint Planning, a equipe de desenvolvimento ajuda a definir como o trabalho será realizado.

Comentários:

O Sprint Planning envolve a equipe de desenvolvimento no planejamento de como os itens do backlog serão entregues, promovendo comprometimento e clareza.

Gabarito: Correto

12.(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) O Sprint Review é realizado antes do início de uma nova Sprint.

Comentários:

O Sprint Review acontece ao final de cada Sprint, e não antes de iniciar uma nova, servindo para avaliar o trabalho feito e obter feedback.

Gabarito: Errado

13.(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A Sprint Retrospective ajuda a equipe a planejar melhorias para o próximo ciclo de trabalho.

Comentários:



A Sprint Retrospective concentra-se em como a equipe pode melhorar seu trabalho e processos para a próxima Sprint, promovendo melhoria contínua.

Gabarito: Correto

14. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A Daily Meeting é uma cerimônia fechada onde somente os membros da equipe de desenvolvimento podem falar.

Comentários:

A Daily Meeting é aberta para todos os membros da equipe, incluindo o Scrum Master e o Product Owner, para discutir progresso e impedimentos.

Gabarito: Errado

15. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) O Scrum of Scrums substitui a necessidade de Daily Meetings individuais em cada equipe.

Comentários:

O Scrum of Scrums não substitui as Daily Meetings individuais de cada equipe, mas serve como um complemento para coordenação entre equipes.

Gabarito: Errado

16. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) O objetivo do PI Planning é alinhar todas as equipes de um Agile Release Train para o próximo Program Increment.

Comentários:

O PI Planning alinha as equipes dentro de um Agile Release Train (ART) aos objetivos do próximo Program Increment, garantindo foco e direção unificados.

Gabarito: Correto

17. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A Product Owner Sync Meeting ocorre diariamente para revisar o progresso de cada equipe.

Comentários:

A Product Owner Sync Meeting geralmente ocorre com menos frequência (semanal, quinzenal ou mensal) para alinhar estratégias e não diariamente.



Gabarito: Correto

18.(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) No Sprint Planning, a equipe de desenvolvimento seleciona itens do Product Backlog que podem ser concluídos durante a Sprint.

Comentários:

A equipe de desenvolvimento, no Sprint Planning, seleciona itens do backlog que acredita poder concluir, baseando-se na capacidade e prioridades.

Gabarito: Correto

19.(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Durante o Sprint Review, são discutidas e planejadas as melhorias dos processos internos da equipe.

Comentários:

O Sprint Review foca na revisão do incremento do produto e no feedback dos stakeholders, diferentemente da retrospectiva que foca em melhorias de processo.

Gabarito: Errado

20.(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A Sprint Retrospective é realizada ao final de cada Sprint para refletir sobre a eficiência da equipe e identificar áreas de melhoria.

Comentários:

A Sprint Retrospective permite que a equipe reflita sobre a última Sprint, identificando sucessos e áreas para melhorias, visando à evolução contínua.

Gabarito: Correto

21.(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Qual é o objetivo principal do Scrum of Scrums?

- a) Resolver problemas técnicos específicos da equipe de desenvolvimento.
- b) Coordenar a publicação do produto final.
- c) Garantir que as equipes estejam alinhadas em termos de objetivos e entregáveis.
- d) Revisar e adaptar o Product Backlog individualmente para cada equipe.
- e) Facilitar a integração de código entre as equipes.

Comentários:



- (a) Errado. Resolver problemas técnicos específicos da equipe de desenvolvimento é geralmente o foco de reuniões de equipe individuais ou sessões de problem solving, não do Scrum of Scrums;
- (b) Errado. Coordenar a publicação do produto final é uma responsabilidade mais ampla que pode envolver o Scrum of Scrums como um componente, mas não é seu objetivo principal;
- (c) Correto. O objetivo principal do Scrum of Scrums é garantir que as equipes estejam alinhadas em termos de objetivos e entregáveis. Ele serve como uma reunião de coordenação para representantes de várias equipes Scrum, facilitando a comunicação e a resolução de impedimentos que afetam mais de uma equipe;
- (d) Errado. Revisar e adaptar o Product Backlog é uma responsabilidade do Product Owner com feedback da equipe de desenvolvimento, e não um foco principal do Scrum of Scrums, que se destina mais à coordenação entre equipes;
- (e) Errado. Facilitar a integração de código entre as equipes pode ser uma das questões abordadas no Scrum of Scrums, mas não é seu objetivo principal. O foco é mais amplo, incluindo a coordenação de tarefas, alinhamento de cronograma, e resolução de dependências entre equipes.

Gabarito: Letra C

22. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Qual das seguintes opções não é um objetivo da Product Owner Sync Meeting?

- a) Coordenar os roadmaps de produtos.
- b) Discutir estratégias de marketing.
- c) Gerenciar dependências cruzadas entre produtos.
- d) Alinhar sobre a priorização de funcionalidades.
- e) Compartilhar conhecimento sobre desafios e sucessos.

Comentários:

- (a) Errado. Coordenar os roadmaps de produtos é um dos objetivos da Product Owner Sync Meeting, onde os Product Owners podem discutir e alinhar seus planos para garantir que os esforços estejam sincronizados entre os produtos;
- (b) Correto. Discutir estratégias de marketing geralmente não é um objetivo da Product Owner Sync Meeting. Estas reuniões focam mais no alinhamento de aspectos relacionados ao desenvolvimento do produto, priorização de funcionalidades e gerenciamento de dependências, não em estratégias de marketing;



(c) Errado. Gerenciar dependências cruzadas entre produtos é definitivamente um objetivo da Product Owner Sync Meeting, permitindo que os Product Owners identifiquem e abordem quaisquer dependências ou conflitos entre as equipes de produtos;

(d) Errado. Alinhar sobre a priorização de funcionalidades é uma atividade central da Product Owner Sync Meeting, onde os Product Owners discutem a importância relativa de várias funcionalidades para garantir uma entrega coordenada e eficaz;

(e) Errado. Compartilhar conhecimento sobre desafios e sucessos é também um dos objetivos da Product Owner Sync Meeting, promovendo aprendizado e colaboração entre os Product Owners através do compartilhamento de experiências.

Gabarito: Letra B

23. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) O que caracteriza o PI Planning no contexto do SAFe?

- a) Uma reunião diária para acompanhar o progresso do desenvolvimento.
- b) Um evento de dois dias para planejamento e alinhamento de múltiplas equipes.
- c) Uma retrospectiva de fim de sprint para avaliar o desempenho da equipe.
- d) Uma revisão do sprint para apresentar o trabalho concluído aos stakeholders.
- e) Uma cerimônia para celebrar o lançamento de novas funcionalidades.

Comentários:

(a) Errado. Uma reunião diária para acompanhar o progresso do desenvolvimento descreve mais adequadamente a Daily Stand-up ou Daily Scrum, não o PI Planning;

(b) Correto. O PI Planning é um evento de dois dias no contexto do SAFe (Scaled Agile Framework) destinado ao planejamento e alinhamento de múltiplas equipes que trabalham juntas em um Agile Release Train (ART). É um momento crítico para a definição de objetivos, alinhamento em torno de entregas e identificação de dependências;

(c) Errado. Uma retrospectiva de fim de sprint para avaliar o desempenho da equipe refere-se à cerimônia de Retrospectiva do Sprint, e não ao PI Planning;

(d) Errado. Uma revisão do sprint para apresentar o trabalho concluído aos stakeholders é conhecida como a Revisão do Sprint ou Sprint Review, não como PI Planning;

(e) Errado. Uma cerimônia para celebrar o lançamento de novas funcionalidades pode ser parte de várias práticas ágeis, mas não define especificamente o PI Planning no contexto do SAFe.

Gabarito: Letra B



24. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Durante o Sprint Planning, o que a equipe de desenvolvimento faz?

- a) Avalia o desempenho do último sprint.
- b) Seleciona itens do Product Backlog que serão concluídos na próxima Sprint.
- c) Apresenta o incremento do produto aos stakeholders.
- d) Discute mudanças estratégicas com a alta gerência.
- e) Planeja a festa de lançamento do produto.

Comentários:

(a) Errado. Avaliar o desempenho do último sprint é o propósito da Reunião de Retrospectiva do Sprint, não do Sprint Planning;

(b) Correto. Durante o Sprint Planning, a equipe de desenvolvimento, juntamente com o Product Owner, seleciona itens do Product Backlog que acredita ser capaz de completar durante a próxima Sprint, transformando-os em um Sprint Backlog. Este processo envolve o planejamento de como o trabalho será realizado;

(c) Errado. Apresentar o incremento do produto aos stakeholders é realizado durante a Sprint Review, não durante o Sprint Planning;

(d) Errado. Discussões sobre mudanças estratégicas com a alta gerência não são o foco do Sprint Planning. Este evento é focado em planejar o trabalho para a próxima Sprint;

(e) Errado. Planejar a festa de lançamento do produto não é parte do Sprint Planning. Este evento é dedicado ao planejamento do trabalho que será realizado na próxima Sprint.

Gabarito: Letra B

25. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Qual é o foco principal do Sprint Review?

- a) Identificar e resolver impedimentos técnicos.
- b) Inspecionar o incremento do produto e adaptar o Product Backlog.
- c) Discutir o desempenho individual dos membros da equipe.
- d) Priorizar itens para o próximo Product Backlog.
- e) Celebrar os sucessos do último sprint.

Comentários:

(a) Errado. Identificar e resolver impedimentos técnicos é frequentemente um foco da Daily Scrum e pode ser discutido durante o Sprint Retrospective, mas não é o foco principal do Sprint Review;



- (b) Correto. O foco principal do Sprint Review é inspecionar o incremento do produto realizado durante o Sprint e, com base nessa inspeção, adaptar o Product Backlog se necessário. Este é um momento para a equipe, o Product Owner, e os stakeholders colaborarem e discutirem o progresso do projeto;
- (c) Errado. Discutir o desempenho individual dos membros da equipe não é o objetivo do Sprint Review. Questões de desempenho individual são mais apropriadamente abordadas em outros contextos, como avaliações de desempenho ou one-on-ones com a gerência;
- (d) Errado. Embora a priorização de itens para o próximo Product Backlog possa ser influenciada pelas discussões durante o Sprint Review, o foco principal desse evento não é a priorização, mas sim a revisão do que foi feito no Sprint atual;
- (e) Errado. Celebrar os sucessos do último sprint pode ser parte do Sprint Review, mas não é seu foco principal. O evento é destinado mais a revisar o trabalho feito e a planejar os próximos passos com base nesse trabalho.

Gabarito: Letra B

26.(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) O que não é discutido durante a Sprint Retrospective?

- a) Como melhorar a eficiência da equipe.
- b) A qualidade do código desenvolvido no último sprint.
- c) Planos de ação para implementar melhorias identificadas.
- d) O progresso do projeto em relação ao cronograma geral.
- e) Estratégias de vendas para o produto desenvolvido.

Comentários:

- (a) Errado. Como melhorar a eficiência da equipe é exatamente um dos focos da Sprint Retrospective, onde a equipe reflete sobre o último sprint para identificar e planejar maneiras de se tornar mais eficaz;
- (b) Errado. A qualidade do código desenvolvido no último sprint pode ser discutida durante a Sprint Retrospective, especialmente se estiver relacionada a como a equipe pode melhorar seu trabalho no futuro;
- (c) Errado. Planos de ação para implementar melhorias identificadas são uma parte crucial da Sprint Retrospective, ajudando a equipe a concretizar os passos a serem tomados para melhorar em sprints futuros;



(d) Errado. O progresso do projeto em relação ao cronograma geral pode ser considerado durante a Sprint Retrospective, especialmente se houver preocupações sobre como os processos da equipe estão afetando o cumprimento dos prazos;

(e) Correto. Estratégias de vendas para o produto desenvolvido não são discutidas durante a Sprint Retrospective. Este evento é focado em refletir sobre o processo da equipe de desenvolvimento, sua eficiência e colaboração, não sobre estratégias comerciais ou de vendas do produto.

Gabarito: Letra E

27. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Quem participa da Daily Meeting?

- a) Apenas o Scrum Master e o Product Owner.
- b) Todos os membros da equipe de desenvolvimento.
- c) Stakeholders externos e clientes.
- d) A alta gerência da empresa.
- e) Apenas os membros da equipe de desenvolvimento designados pelo Scrum Master.

Comentários:

(a) Errado. A Daily Meeting (ou Daily Scrum) não é limitada apenas ao Scrum Master e ao Product Owner. O foco principal está na equipe de desenvolvimento;

(b) Correto. Todos os membros da equipe de desenvolvimento participam da Daily Meeting (ou Daily Scrum). Este é um evento curto para que a equipe sincronize suas atividades e planeje o trabalho das próximas 24 horas;

(c) Errado. Stakeholders externos e clientes geralmente não participam da Daily Meeting. Este evento é destinado para a equipe de desenvolvimento sincronizar o progresso e planejar o trabalho diário;

(d) Errado. A alta gerência da empresa normalmente não participa da Daily Meeting, a menos que estejam diretamente envolvidos no desenvolvimento como parte da equipe;

(e) Errado. Todos os membros da equipe de desenvolvimento devem participar da Daily Meeting, não apenas aqueles designados pelo Scrum Master. O evento é para toda a equipe de desenvolvimento.

Gabarito: Letra B

28. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Qual das seguintes não é uma característica da Daily Meeting?



- a) Ser realizada no mesmo local e horário todos os dias.
- b) Ter duração máxima de 15 minutos.
- c) Discutir detalhadamente novas ideias de funcionalidades.
- d) Focar no progresso feito desde a última reunião.
- e) Identificar rapidamente os impedimentos.

Comentários:

(a) Errado. Ser realizada no mesmo local e horário todos os dias é uma característica recomendada para a Daily Meeting (ou Daily Scrum), pois ajuda a manter a consistência e facilita a rotina da equipe;

(b) Errado. Ter duração máxima de 15 minutos é uma das características definidoras da Daily Meeting, garantindo que a reunião seja rápida e focada;

(c) Correto. Discutir detalhadamente novas ideias de funcionalidades não é uma característica da Daily Meeting. Este evento é destinado a atualizações rápidas sobre o que foi feito, o que será feito e identificação de impedimentos, não para discussões profundas ou planejamento;

(d) Errado. Focar no progresso feito desde a última reunião é exatamente um dos objetivos da Daily Meeting, permitindo que a equipe acompanhe o progresso diário e ajuste seus planos conforme necessário;

(e) Errado. Identificar rapidamente os impedimentos é uma parte importante da Daily Meeting. Isso permite que a equipe aborde os problemas de forma proativa e busque soluções em tempo hábil.

Gabarito: Letra C

29.(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) O que é PI Planning?

- a) Planejamento individual de cada membro da equipe.
- b) Uma reunião de retrospectiva de todo o programa.
- c) Um evento para alinhamento e planejamento de equipes em SAFe.
- d) Uma cerimônia para revisar os incrementos de produto de cada equipe.
- e) Uma reunião diária de sincronização para o Agile Release Train.

Comentários:

(a) Errado. PI Planning não é sobre o planejamento individual de cada membro da equipe, mas sim um evento de planejamento em larga escala para múltiplas equipes;

(b) Errado. Uma reunião de retrospectiva de todo o programa pode ser parte do ciclo de feedback em SAFe, mas não é o que define o PI Planning;



- (c) Correto. O PI Planning é um evento central no framework SAFe (Scaled Agile Framework) que serve para o alinhamento e planejamento de todas as equipes envolvidas no Agile Release Train (ART). Durante este evento, que geralmente dura dois dias, as equipes alinham seus objetivos para o próximo Program Increment (PI), discutem dependências e planejam entregas;
- (d) Errado. Uma cerimônia para revisar os incrementos de produto de cada equipe descreve mais apropriadamente a Sprint Review ou a System Demo em SAFe, e não o PI Planning;
- (e) Errado. Uma reunião diária de sincronização para o Agile Release Train é mais como uma Daily Stand-up para equipes que operam sob o SAFe, não o PI Planning, que é um evento extenso e detalhado de planejamento.

Gabarito: Letra C

30. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Como o Sprint Planning contribui para o Scrum?

- a) Estabelecendo metas financeiras para o projeto.
- b) Definindo o escopo de trabalho para a próxima Sprint.
- c) Revisando o desempenho financeiro da última Sprint.
- d) Selecionando as festividades de fim de projeto.
- e) Ajustando a estratégia de marketing com base no feedback do cliente.

Comentários:

- (a) Errado. Estabelecer metas financeiras para o projeto não é o foco do Sprint Planning dentro do framework Scrum. O planejamento financeiro geralmente ocorre em um nível mais estratégico e não é restrito a um único evento de Sprint;
- (b) Correto. O Sprint Planning contribui para o Scrum definindo o escopo de trabalho para a próxima Sprint. Durante esta sessão, a equipe de desenvolvimento e o Product Owner discutem e selecionam as histórias do Product Backlog que serão trabalhadas na Sprint, estabelecendo um objetivo claro para o que se espera alcançar;
- (c) Errado. Revisar o desempenho financeiro da última Sprint não é parte do Sprint Planning. O foco deste evento é planejar o trabalho para a próxima Sprint, não revisar aspectos financeiros;
- (d) Errado. Selecionar as festividades de fim de projeto não é um objetivo do Sprint Planning. Este evento é dedicado ao planejamento do trabalho e não à organização de eventos sociais ou celebrações;



(e) Errado. Ajustar a estratégia de marketing com base no feedback do cliente pode ser uma atividade importante dentro de uma organização, mas não é o foco do Sprint Planning. O Sprint Planning está centrado em definir o que será desenvolvido na próxima Sprint.

Gabarito: Letra B



LISTA DE QUESTÕES

1. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) O Scrum of Scrums é uma cerimônia que facilita a comunicação entre várias equipes Scrum trabalhando no mesmo projeto.
2. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A principal finalidade da Product Owner Sync Meeting é resolver impedimentos técnicos que as equipes de desenvolvimento enfrentam.
3. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) O PI Planning é uma cerimônia exclusiva do framework Scrum.
4. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Durante o Sprint Planning, apenas o Product Owner define o que será trabalhado na próxima Sprint.
5. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) O Sprint Review foca na inspeção do incremento do produto e na coleta de feedback dos stakeholders.
6. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A Sprint Retrospective destina-se a inspecionar o produto entregue durante a Sprint.
7. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A Daily Meeting deve durar no máximo 15 minutos, independentemente do tamanho da equipe.
8. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) No Scrum of Scrums, apenas os Scrum Masters das equipes participam.
9. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A Product Owner Sync Meeting ajuda a sincronizar a visão do produto entre diferentes Product Owners.
10. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) O PI Planning não inclui a identificação de riscos e dependências entre equipes.
11. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) No Sprint Planning, a equipe de desenvolvimento ajuda a definir como o trabalho será realizado.
12. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) O Sprint Review é realizado antes do início de uma nova Sprint.
13. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) A Sprint Retrospective ajuda a equipe a planejar melhorias para o próximo ciclo de trabalho.



- 14. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** A Daily Meeting é uma cerimônia fechada onde somente os membros da equipe de desenvolvimento podem falar.
- 15. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** O Scrum of Scrums substitui a necessidade de Daily Meetings individuais em cada equipe.
- 16. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** O objetivo do PI Planning é alinhar todas as equipes de um Agile Release Train para o próximo Program Increment.
- 17. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** A Product Owner Sync Meeting ocorre diariamente para revisar o progresso de cada equipe.
- 18. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** No Sprint Planning, a equipe de desenvolvimento seleciona itens do Product Backlog que podem ser concluídos durante a Sprint.
- 19. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** Durante o Sprint Review, são discutidas e planejadas as melhorias dos processos internos da equipe.
- 20. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** A Sprint Retrospective é realizada ao final de cada Sprint para refletir sobre a eficiência da equipe e identificar áreas de melhoria.
- 21. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** Qual é o objetivo principal do Scrum of Scrums?
- a) Resolver problemas técnicos específicos da equipe de desenvolvimento.
 - b) Coordenar a publicação do produto final.
 - c) Garantir que as equipes estejam alinhadas em termos de objetivos e entregáveis.
 - d) Revisar e adaptar o Product Backlog individualmente para cada equipe.
 - e) Facilitar a integração de código entre as equipes.
- 22. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** Qual das seguintes opções não é um objetivo da Product Owner Sync Meeting?
- a) Coordenar os roadmaps de produtos.
 - b) Discutir estratégias de marketing.
 - c) Gerenciar dependências cruzadas entre produtos.
 - d) Alinhar sobre a priorização de funcionalidades.
 - e) Compartilhar conhecimento sobre desafios e sucessos.
- 23. (PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024)** O que caracteriza o PI Planning no contexto do SAFe?
- a) Uma reunião diária para acompanhar o progresso do desenvolvimento.
 - b) Um evento de dois dias para planejamento e alinhamento de múltiplas equipes.
 - c) Uma retrospectiva de fim de sprint para avaliar o desempenho da equipe.
 - d) Uma revisão do sprint para apresentar o trabalho concluído aos stakeholders.



e) Uma cerimônia para celebrar o lançamento de novas funcionalidades.

24.(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Durante o Sprint Planning, o que a equipe de desenvolvimento faz?

- a) Avalia o desempenho do último sprint.
- b) Seleciona itens do Product Backlog que serão concluídos na próxima Sprint.
- c) Apresenta o incremento do produto aos stakeholders.
- d) Discute mudanças estratégicas com a alta gerência.
- e) Planeja a festa de lançamento do produto.

25.(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Qual é o foco principal do Sprint Review?

- a) Identificar e resolver impedimentos técnicos.
- b) Inspeccionar o incremento do produto e adaptar o Product Backlog.
- c) Discutir o desempenho individual dos membros da equipe.
- d) Priorizar itens para o próximo Product Backlog.
- e) Celebrar os sucessos do último sprint.

26.(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) O que não é discutido durante a Sprint Retrospective?

- a) Como melhorar a eficiência da equipe.
- b) A qualidade do código desenvolvido no último sprint.
- c) Planos de ação para implementar melhorias identificadas.
- d) O progresso do projeto em relação ao cronograma geral.
- e) Estratégias de vendas para o produto desenvolvido.

27.(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Quem participa da Daily Meeting?

- a) Apenas o Scrum Master e o Product Owner.
- b) Todos os membros da equipe de desenvolvimento.
- c) Stakeholders externos e clientes.
- d) A alta gerência da empresa.
- e) Apenas os membros da equipe de desenvolvimento designados pelo Scrum Master.

28.(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Qual das seguintes não é uma característica da Daily Meeting?

- a) Ser realizada no mesmo local e horário todos os dias.
- b) Ter duração máxima de 15 minutos.
- c) Discutir detalhadamente novas ideias de funcionalidades.
- d) Focar no progresso feito desde a última reunião.
- e) Identificar rapidamente os impedimentos.



29.(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) O que é PI Planning?

- a) Planejamento individual de cada membro da equipe.
- b) Uma reunião de retrospectiva de todo o programa.
- c) Um evento para alinhamento e planejamento de equipes em SAFe.
- d) Uma cerimônia para revisar os incrementos de produto de cada equipe.
- e) Uma reunião diária de sincronização para o Agile Release Train.

30.(PROF. DIEGO / INÉDITA – 2024) Como o Sprint Planning contribui para o Scrum?

- a) Estabelecendo metas financeiras para o projeto.
- b) Definindo o escopo de trabalho para a próxima Sprint.
- c) Revisando o desempenho financeiro da última Sprint.
- d) Selecionando as festividades de fim de projeto.
- e) Ajustando a estratégia de marketing com base no feedback do cliente.



GABARITO

1. CORRETO
2. ERRADO
3. ERRADO
4. ERRADO
5. CORRETO
6. ERRADO
7. CORRETO
8. ERRADO
9. CORRETO
10. ERRADO
11. CORRETO
12. ERRADO
13. CORRETO
14. ERRADO
15. ERRADO
16. CORRETO
17. CORRETO
18. CORRETO
19. ERRADO
20. CORRETO
21. LETRA A
22. LETRA B
23. LETRA B
24. LETRA B
25. LETRA B
26. LETRA E
27. LETRA B
28. LETRA C
29. LETRA C
30. LETRA B



ESSA LEI TODO MUNDO CONHECE: PIRATARIA É CRIME.

Mas é sempre bom revisar o porquê e como você pode ser prejudicado com essa prática.



1 Professor investe seu tempo para elaborar os cursos e o site os coloca à venda.



2 Pirata divulga ilicitamente (grupos de rateio), utilizando-se do anonimato, nomes falsos ou laranjas (geralmente o pirata se anuncia como formador de "grupos solidários" de rateio que não visam lucro).



3 Pirata cria alunos fake praticando falsidade ideológica, comprando cursos do site em nome de pessoas aleatórias (usando nome, CPF, endereço e telefone de terceiros sem autorização).



4 Pirata compra, muitas vezes, clonando cartões de crédito (por vezes o sistema anti-fraude não consegue identificar o golpe a tempo).



5 Pirata fere os Termos de Uso, adultera as aulas e retira a identificação dos arquivos PDF (justamente porque a atividade é ilegal e ele não quer que seus fakes sejam identificados).



6 Pirata revende as aulas protegidas por direitos autorais, praticando concorrência desleal e em flagrante desrespeito à Lei de Direitos Autorais (Lei 9.610/98).



7 Concurseiro(a) desinformado participa de rateio, achando que nada disso está acontecendo e esperando se tornar servidor público para exigir o cumprimento das leis.



8 O professor que elaborou o curso não ganha nada, o site não recebe nada, e a pessoa que praticou todos os ilícitos anteriores (pirata) fica com o lucro.



Deixando de lado esse mar de sujeira, aproveitamos para agradecer a todos que adquirem os cursos honestamente e permitem que o site continue existindo.