

LISTA 7 – Gerenciamento de Riscos, Pessoas e Prototipação de Interface

Questão 1. Em um projeto de desenvolvimento de software, é comum surgirem incertezas que podem impactar negativamente o progresso ou o sucesso do projeto. Essas incertezas são conhecidas como riscos e precisam ser gerenciadas adequadamente. Dentre as etapas do gerenciamento de riscos, qual é a responsável por identificar e classificar os riscos potenciais?

- a) Planejamento de Riscos
- b) Análise de Riscos
- c) Identificação de Riscos
- d) Monitoramento de Riscos
- e) Análise Qualitativa de Riscos

Questão 2. Durante o desenvolvimento de um sistema, a equipe de desenvolvimento identifica que há uma chance de que um fornecedor terceirizado não entregue um componente essencial a tempo. O gerente decide contratar um segundo fornecedor como uma medida de prevenção. Qual tipo de resposta ao risco foi aplicada?

- a) Mitigação
- b) Transferência
- c) Aceitação
- d) Evitação
- e) Exploração

Questão 3. Um gerente de projeto está monitorando os riscos de uma aplicação e percebe que o risco de falha no servidor diminuiu significativamente devido à implementação de um sistema de backup automatizado. Qual processo de gerenciamento de riscos está sendo realizado?

- a) Identificação de Riscos
- b) Monitoramento de Riscos
- c) Planejamento de Respostas aos Riscos
- d) Análise Quantitativa de Riscos
- e) Revisão de Riscos

Questão 4. Após realizar uma análise detalhada dos riscos de um projeto de desenvolvimento de software, a equipe decide que alguns riscos são tão pequenos que não precisam de nenhuma ação corretiva imediata. Qual estratégia de resposta ao risco está sendo aplicada?

- a) Evitação
- b) Transferência
- c) Aceitação
- d) Mitigação
- e) Exploração

Questão 5. Uma equipe de desenvolvimento de software precisa ser gerenciada de forma eficaz para garantir a entrega do projeto no prazo e com qualidade. Uma das principais responsabilidades de um gerente de equipe é manter a motivação dos desenvolvedores. Qual das opções abaixo representa uma técnica eficiente para motivar equipes de desenvolvimento?

- a) Aumentar a pressão para que cumpram prazos
- b) Definir metas claras e recompensas para os resultados
- c) Evitar feedback regular para não pressionar a equipe
- d) Focar apenas em críticas aos erros
- e) Estabelecer regras rígidas sem envolvimento pessoal

Questão 6. Ao liderar uma equipe de desenvolvedores, um gerente decide adotar uma abordagem de liderança democrática, buscando a participação de todos nas decisões mais importantes. Essa prática de gerenciamento de pessoas visa a promover:

- a) Controle absoluto
- b) Autoridade centralizada
- c) Inclusão e engajamento
- d) Hierarquia rígida
- e) Divisão de tarefas igualitária

Questão 7. Durante o ciclo de desenvolvimento de um software, é fundamental para o sucesso do projeto que a comunicação dentro da equipe seja fluida e eficiente. Qual das opções abaixo é a melhor prática de comunicação para gerenciar uma equipe de desenvolvimento?

- a) Restringir a comunicação a reuniões semanais
- b) Promover reuniões diárias curtas (daily meetings)
- c) Utilizar apenas e-mails para comunicação formal
- d) Centralizar toda comunicação no gerente
- e) Evitar o uso de ferramentas de comunicação assíncrona

Questão 8. Uma equipe de desenvolvimento precisa melhorar sua colaboração interna. O gerente decide organizar workshops de integração e promover sessões de feedback entre os membros. Essas práticas visam melhorar:

- a) Controle de prazos
- b) Resolução de conflitos
- c) Coesão e espírito de equipe
- d) Divisão de tarefas
- e) Relatórios de progresso

Questão 9. No processo de desenvolvimento de um software, a equipe decide criar um protótipo de baixa fidelidade para testar rapidamente ideias e fluxos de navegação. Além disso, foram utilizados elementos visuais muito básicos, sem preocupação com cores ou detalhes estéticos. Esse tipo de prototipação é conhecido como:

- a) Prototipagem de Alta Fidelidade
- b) Wireframing
- c) Modelagem 3D
- d) Prototipagem Física
- e) Testes de Usabilidade

Questão 10. Uma empresa de desenvolvimento está trabalhando na criação de um aplicativo. Durante a fase de prototipação, a equipe cria várias versões interativas da interface, que permitem ao usuário navegar e testar o produto de forma aproximada à versão final. Qual técnica de prototipagem está sendo utilizada?

- a) Prototipagem de Baixa Fidelidade
- b) Prototipagem Funcional
- c) Prototipagem de Papel
- d) Prototipagem Digital de Alta Fidelidade
- e) Testes A/B

Questão 11. Durante o desenvolvimento de uma interface de usuário, a equipe opta por testar a navegabilidade do sistema diretamente com os usuários finais, utilizando um protótipo interativo. Esse teste visa a obter feedback real sobre a experiência de uso. Essa etapa é chamada de:

- a) Avaliação Heurística
- b) Teste de Usabilidade
- c) Teste Funcional
- d) Revisão Técnica
- e) Prototipagem de Papel

Questão 12. No desenvolvimento de interfaces, um dos principais objetivos da prototipação é melhorar a experiência do usuário final, possibilitando ajustes antes da implementação final. Qual é uma das vantagens de utilizar protótipos em projetos de design de interface?

- a) Aumenta o tempo de desenvolvimento
- b) Garante que o usuário veja apenas a versão final
- c) Permite testar ideias rapidamente com usuários
- d) Evita a necessidade de testes de usabilidade
- e) Reduz a necessidade de comunicação com o cliente

Gabarito

1 C

2 A

3 B

4 C

5 B

6 C

7 B

8 C

9 B

10 D

11 B

12 C