

# CONCURSO PÚBLICO

## TRIBUNAL DE CONTAS DO ESTADO DE MINAS GERAIS

### CARGO 4: ANALISTA DE CONTROLE EXTERNO

#### ÁREA DE GRADUAÇÃO/ESPECIALIDADE: CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

### PROVA DISCURSIVA – QUESTÃO 2

Aplicação: 18/11/2018

## PADRÃO DE RESPOSTA DEFINITIVO

**1** O manifesto ágil tem doze princípios:

- i. A prioridade máxima é satisfazer o cliente por meio da entrega antecipada e contínua de *software* com valor.
- ii. Abraçar as mudanças de requisitos, mesmo quando o desenvolvimento já está avançado. Os processos ágeis usam as mudanças para trazer vantagens competitivas ao cliente.
- iii. Entregar *software* funcional frequentemente (de semanas a meses), com preferência para a escala de tempo mais curta.
- iv. Pessoas ligadas ao negócio e ao desenvolvimento devem trabalhar juntas diariamente, ao longo do projeto.
- v. Construir projetos em torno de indivíduos motivados. Dê a eles o ambiente e suporte necessários e confie que eles realizarão o trabalho.
- vi. Conversar pessoalmente é o método mais eficiente e efetivo de transmitir informações para e dentro de uma equipe de desenvolvimento.
- vii. *Software* funcional é a primeira medida de progresso.
- viii. Processos ágeis promovem desenvolvimento sustentável. Os patrocinadores, desenvolvedores e usuários devem ser capazes de manter um ritmo constante indefinidamente.
- ix. Atenção contínua à excelência técnica e um bom projeto melhoram a agilidade.
- x. É essencial simplicidade — a habilidade de maximizar a quantidade de trabalho que não precise ser realizado.
- xi. As melhores arquiteturas, os melhores requisitos e os melhores projetos emergem de equipes auto-organizáveis.
- xii. A intervalos regulares, a equipe reflete sobre como tornar-se mais efetiva, então se alinha e ajusta seu comportamento de acordo com essa resolução.

**2** As sete qualidades de um *product owner* são:

- i. Saber como gerenciar com sucesso as expectativas dos *stakeholders* e suas prioridades, por vezes conflitantes.
- ii. Ter visão clara e conhecimento do produto.
- iii. Saber como coletar requisitos, para transformar a visão de produto em um bom *backlog* de produto.
- iv. Estar completamente disponível para se engajar ativamente com a equipe, não apenas durante o *sprint*, mas também durante o planejamento de *releases* e de *sprints*.
- v. Ser um organizador que consiga manusear múltiplas atividades enquanto mantém a situação em perspectiva, além de manter a compostura.
- vi. Saber como comunicar a visão do produto, não apenas para a equipe, mas também para a empresa, para que a confiança na equipe mantenha-se intacta durante a vida do projeto.
- vii. Ser um bom líder, capaz de guiar, treinar e dar suporte à equipe conforme necessário, certificando-se de que o negócio receberá o valor esperado do setor de TI.

**3** As sete qualidades que um *Scrum master* deve ter são:

- i. Conhecimento aprofundado, na teoria e na prática, sobre o Scrum na vida real.
- ii. Excelente habilidade de líder-servidor.
- iii. Fortes habilidades organizacionais.
- iv. Ótimas habilidades de comunicação.
- v. Ótimas habilidades de apresentação.

- vi. Habilidades de resolução de conflitos.
- vii. Habilidades excelentes de desenvolvimento humano.

#### 4 Descrição da técnica de *planning poker*

*Planning poker* é uma técnica de planejamento baseada no consenso entre as pessoas para determinar o tamanho de cada item do *product backlog*. Basicamente, cada membro do time recebe um conjunto de cartas, com os valores seguindo a sequência de Fibonacci; em seguida, para cada história de usuário analisada, cada membro da equipe joga uma carta com a face para baixo sobre a mesa, na qual estará contido o valor numérico em *story points* que ele considera necessário para que a história seja concluída. Caso haja grande diferença entre as cartas jogadas, os membros que jogaram as cartas de maior e menor valor explicarão suas razões, e, então, com base em suas explicações, as cartas são jogadas novamente. O time pode ficar jogando até que um consenso seja encontrado, pode tirar as médias dos pontos apresentados por todos e definir a estimativa com base na média ou, em uma abordagem mais conservadora, sempre considerar o valor da maior carta apresentada.

#### 5 Descrição de todos os estágios do modelo GROW para melhoria de desempenho

Uma técnica bem conhecida de treinamento, e uma das preferidas dos líderes-servidores, usada para melhorar o desempenho de membros da equipe, é o modelo GROW (acrônimo de objetivo [*goal*], realidade [*reality*], opções [*options*] e vontade [*will*]). É conhecida por fornecer uma abordagem bem estruturada e eficaz para que empregados e gerentes estabeleçam objetivos e identifiquem maneiras de trabalhar rumo a sua realização. Os estágios do modelo GROW são descritos a seguir.

- i. Estabelecimento de objetivo: primeiro, deve-se ajudar os membros da equipe a definirem seus objetivos; para isso, pode-se usar a técnica SMART (específico, mensurável, alcançável, realista e baseado em tempo) para que o objetivo seja alcançado dentro de certo intervalo de tempo.
- ii. Examinar a realidade: em seguida, deve-se pedir ao membro da equipe para descrever sua realidade, ou seja, a realidade atual em que ele vive. Esse é um passo muito importante. É muito comum que as pessoas tentem resolver os problemas sem considerar completamente os pontos de partida delas e, portanto, costumam perder parte da informação necessária para resolver efetivamente o problema.
- iii. Explorar as opções: uma vez que estabelecidos os objetivos e explorada a realidade, chega-se no momento de explorar o que é possível, ou seja, todas as opções possíveis de se resolver o problema.
- iv. Estabeleça a vontade: ao examinar a realidade e explorar as opções, o membro da equipe terá, agora, uma boa ideia de como poderá alcançar o objetivo. Isso é ótimo, mas não basta. O passo final deve ser fazer o membro da equipe se comprometer a tomar ações específicas; assim, o membro da equipe terá vontade e motivação para melhorar.

##### **Quesito 2.1**

- 0 – Não descreveu nenhum princípio ou os princípios descritos estavam incorretos.
- 1 – Descreveu corretamente um ou dois princípios.
- 2 – Descreveu corretamente três princípios.
- 3 – Descreveu corretamente quatro ou cinco princípios.
- 4 – Descreveu corretamente seis princípios.

##### **Quesito 2.2**

- 0 – Não citou nenhuma qualidade ou as qualidades citadas estavam incorretas.
- 1 – Citou corretamente uma qualidade.
- 2 – Citou corretamente duas qualidades.
- 3 – Citou corretamente três qualidades.
- 4 – Citou corretamente quatro qualidades.

##### **Quesito 2.3**

- 0 – Não citou nenhuma qualidade ou as qualidades citadas estavam incorretas.
- 1 – Citou corretamente uma qualidade.
- 2 – Citou corretamente duas qualidades.
- 3 – Citou corretamente três qualidades.
- 4 – Citou corretamente quatro qualidades.

##### **Quesito 2.4**

- 0 – Não descreveu a técnica de *planning poker* ou a descrição apresentada está incorreta.
- 1 – Descreveu a técnica de *planning poker*, citando um dos seguintes fatores: a sequência de Fibonacci, a apresentação da carta com a estimativa de esforço e os critérios para se chegar à solução.
- 2 – Descreveu a técnica de *planning poker*, citando dois dos seguintes fatores: a sequência de Fibonacci, a apresentação da carta com a estimativa de esforço e os critérios para se chegar à solução.
- 3 – Descreveu a técnica de *planning poker*, citando os três seguintes fatores: a sequência de Fibonacci, a apresentação da carta com a estimativa de esforço e os critérios para se chegar à solução.

##### **Quesito 2.5**

- 0 – Não descreveu nenhum estágio ou os estágios descritos estão incorretos.

- 1 – Descreveu corretamente um estágio.
- 2 – Descreveu corretamente dois estágios.
- 3 – Descreveu corretamente três estágios.
- 4 – Descreveu corretamente os quatro estágios.