

Innovation Management Certified Professional (IMCP)

Perguntas de Apoio V042020

1. Para que a inovação exista, ela deve sempre chegar ao mercado por meio de um modelo de negócio que gera valor e renda para seus criadores ou empresa proprietária?
 - a) Falso.
 - b) Verdadeiro.
 - c) Não necessariamente.

2. Os 3 tipos de inovação que podem ser desenvolvidos são:
 - a) Incremental - Digital - Radical.
 - b) Transformacional - De Negócios - Incremental.
 - c) Incremental - Radical - Transformacional.

3. Uma característica importante do profissional que quer inovar é:
 - a) Compreender os problemas ou necessidades corretas sobre a consequência final.
 - b) Ter uma importante rede de contatos.
 - c) Contar com uma fonte de investimento que permita fazer um projeto robusto.
 - d) Todas as alternativas estão corretas.

4. *“É o seu modelo comercial: como gera receita. Os modelos inovadores rompem com os padrões da indústria em sua oferta de produtos, preços e procedimentos de cobrança”.*

Nos referimos a:

- a) O modelo de lucro.
 - b) A rede.
 - c) O Processo.
-
5. A árvore de problemas é usada para:
 - a) Identificar problemas reais e presentes mais do que problemas aparentes, futuros ou passados.
 - b) Dividir o assunto em proporções gerenciáveis e definíveis e concretas.
 - c) Identificar os atores envolvidos.
 - d) Todas as alternativas estão corretas.

6. O Design Thinking é usado para:
- Estruturar projetos de inovação.
 - Compreender as necessidades das pessoas a partir da usabilidade e proposta de valor, alinhadas ao que é tecnologicamente viável.
 - Entregar desenhos ergonômicos que facilitem a utilização do produto.
 - Nenhuma das alternativas anteriores.
7. Quais são os três passos que um profissional de inovação deve considerar para começar a projetar um processo sob a metodologia de Design Thinking:
- Projetar - Conceber - Implementar.
 - Inspirar - Idear - Implementar.
 - Construir - Inspirar - Projetar.
8. O processo de Design Thinking é composto por 5 etapas, definidas em uma ordem lógica:
- Observe - Ideação - Definição - Prototipação - Testes.
 - Empatia - Definição - Ideação - Prototipação - Testes.
 - Compreender - Ideação - Observe - Definição - Protótipo.
9. No processo de Design Thinking na fase de ideação, buscamos:
- Encontrar uma ideia de alto impacto para ser trabalhada rapidamente.
 - Desenvolver um processo de brainstorming.
 - Modelar um sistema de trabalho criativo.
 - Ser criativos e gerar o maior número de ideias.
10. O modelo Visual Thinking se baseia em:
- Que as ideias são mais claramente expressas através de uma imagem.
 - Uma imagem diz mais que mil palavras.
 - Aprendemos olhando, cores, formas, etc.
 - Todas as alternativas estão corretas.
11. O processo Visual Thinking é composto por quatro etapas:
- Observar - Ver - Imaginar - Mostrar.
 - Ver - Observar - Imaginar - Mostrar.
 - Observar - Pensar - Imaginar - Mostrar.
 - Nenhuma das alternativas anteriores.

12. São vantagens do processo de Visual Thinking:
- Aumentar consideravelmente sua capacidade de compreensão e síntese.
 - Melhorar a retenção de informação e memória fixa. Imagens são melhores que palavras.
 - Facilitar a exposição clara e eficaz de ideias quando as palavras não são suficientes.
 - Todas as alternativas estão corretas.
13. A frase «erre rapidamente, erre logo... mas acima de tudo, erre barato» refere-se à metodologia de inovação:
- Scrum.
 - Mapas mentais.
 - CPS.
 - Lean Startup.
14. Lean Startup é uma metodologia com alto impacto na inovação que nos permite:
- Implementar mudanças culturais na empresa.
 - Lançar novas empresas, produtos e serviços, diminuindo o risco de falha destes.
 - Implementar um modelo de negócio sustentável.
 - Todas as alternativas estão corretas.
15. A estratégia do oceano azul mudou o paradigma da estratégia dos oceanos vermelhos, basicamente porque nos convida a:
- Nos diferenciar em vez de competir em custos.
 - Criar novos mercados ao invés de saturar os já existentes.
 - Conectar-se com nossos concorrentes para crescer juntos, ao invés de lutar contra eles.
 - Todas as alternativas estão corretas.
16. A partir da visão de Gestão vs. Liderança, qual é o paradigma relevante para um especialista em inovação:
- Os atuais líderes de inovação devem ser estruturados e pouco flexíveis.
 - As empresas atuais exigem líderes capazes de entender os novos paradigmas e os novos perfis profissionais que existem.
 - O atual líder define metas de longo prazo.
 - O líder atual integra, comunica e está disposto a assumir riscos controlados.

- a) 1, 2 y 3.
- b) 2, 3 y 4.
- c) 2 y 3.
- d) Todas as alternativas estão corretas.

17. A frase a seguir:

“É o produto das percepções de um cliente depois de interagir racional, física, emocional e/ou psicologicamente com qualquer parte de uma empresa”.

Faz referência ao conceito de:

- a) Business Model Canvas.
- b) Sistemas integrados.
- c) Experiência do usuário.
- d) Gestão de marketing estratégico.

18. A metodologia de inovação que se refere à definição abaixo é a:

Uma metodologia ou um conjunto de ferramentas baseado em modelos para a geração de ideias e soluções inovadoras para resolver problemas, que fornece ferramentas e métodos para utilização na formulação de problemas, análise de sistemas, análise de erros e padrões de evolução de sistemas.

- a) CPS.
- b) LEAN.
- c) TRIZ.
- d) Design Thinking.

19. Em relação às etapas do Design Thinking, a definição abaixo refere-se a qual das alternativas?

“Adquirir empatia com os usuários, escutando-os e observando-os”.

- a) Observar.
- b) Desenhar.
- c) Entender.
- d) Nenhuma das alternativas anteriores.

20. A capacidade de inovar é possível de ser desenvolvida em todas as pessoas ou é condicionada por sua educação acadêmica, cultural, econômica, etc.

- a) Verdadeiro.

- b) Falso.
21. De acordo com os princípios do Agile, que tipo de equipe pode propor os melhores requisitos, arquiteturas e design?
- a) Equipes que trabalham no mesmo ambiente.
 - b) Experimentadas.
 - c) Autorganizadas.
 - d) Capacitadas.
22. O que é uma Sprint?
- a) Uma sessão de brainstorming em programação extrema para gerar ideias de design.
 - b) Uma corrida entre dois desenvolvedores para ver quem consegue completar um recurso mais rápido.
 - c) Uma iteração no framework Scrum.
 - d) A última iteração no projeto Scrum, quando a equipe trabalha muitas horas para concluir o projeto.
23. Uma equipe do Scrum achou que seria uma boa prática definir claramente um checklist de elementos que devem ser completados antes de dizer que uma história está 'Pronta'. Qual instrumento é possível para eles usarem para isso?
- a) Um gráfico de evolução (Burndown chart).
 - b) A definição de pronto (Definition of Done).
 - c) O Backlog do Produto.
 - d) O Backlog da Sprint.
24. De acordo com princípios ágeis, qual deve ser o ritmo de desenvolvimento?
- a) Rápido.
 - b) Crescente.
 - c) Autoorganizado.
 - d) Sustentável.
25. Qual é a principal responsabilidade do Scrum Master para que a equipe Scrum continue trabalhando em seu nível máximo de produtividade?
- a) Manter recursos de alta prioridade no topo do Backlog do Produto.
 - b) Não permitir alterações no Product Backlog após o início da Sprint.
 - c) Criar histórias de usuários com critérios INVEST.

- d) Apoiar as decisões da equipe de desenvolvimento e resolver seus problemas.
26. Qual das seguintes alternativas NÃO corresponde a uma característica distintiva do Design Thinking?
- a) Procura a identificação precoce de erros e problemas na solução proposta.
 - b) Apresenta pouca consideração diante do estado emocional dos usuários em relação ao problema.
 - c) Cria uma atmosfera sem limitações ou regras para dar espaço a todas as ideias.
 - d) Concentra-se no visual durante o processo de criação.
27. «O objetivo desta fase é converter a ideia ou solução para a qual você chegou em um protótipo digital ou físico». Esta definição corresponde a uma das seguintes fases do Design Thinking.
- a) Prototipação Web.
 - b) UI/UX.
 - c) Esquematização.
 - d) Prototipação.
28. «Nesta fase são realizados testes com os protótipos previamente feitos e os usuários são solicitados por suas opiniões e comentários sobre o assunto, com base no uso de protótipos. Ajuda a identificar erros e possíveis deficiências que o produto possa ter». Esta definição corresponde a uma das seguintes fases do Design Thinking.
- a) Empatia.
 - b) Teste.
 - c) Prototipação.
 - d) Ideação.
29. No () os limites das indústrias são perfeitamente definidos e aceitos como são. Além disso, as regras do jogo competitivo são conhecidas por todos.
- a) Oceano Azul.
 - b) Oceano Vermelho.
30. Qual das frases abaixo é uma afirmação no Manifesto Ágil?
- a) Valorizar a negociação de contratos mais do que a colaboração com clientes.
 - b) Valorizar seguir um plano em vez de responder a mudanças.

- c) Valorizar processos e ferramentas mais do que clientes e interação.
d) Valorizar Software em funcionamento mais que documentação abrangente.
31. A Inovação de Transformação Digital Radical também é conhecida como:
- a) Inovação do Mercado Radical.
b) Inovação transformacional.
c) Inovação incremental.
d) Inovação de Transformação Digital Radical não é uma definição comum nos tipos de inovação.
32. Em inovação, se conhece como pequenas mudanças que melhoram um produto/serviço existente:
- a) Á Inovação do Mercado Radical.
b) Á Inovação em etapas.
c) Á inovação transformacional.
d) Á Inovação incremental.
33. Visual Thinking poderia ser definida como:
- a) Uma ferramenta usada para obter iterações disruptivas.
b) Uma técnica para gerar aumento em produtos ou serviços que estão em processos de definição.
c) Um processo que consiste em expressar e comunicar ideias através de imagens simples e facilmente reconhecíveis.
d) Um framework de referência que usa conceitos visuais e Design Thinking como o núcleo.
34. Explorar a demanda existente no mercado faz parte do:
- a) Inovação disruptiva.
b) Estratégia do Oceano Azul.
c) Estratégia do Oceano Vermelho.
d) Mente necessária nos processos de inovação.
35. Quais dos seguintes princípios correspondem ao Lean Startup?
- a) Medir.
b) Aprender.

- c) Produto.
- d) A e B.
- e) A e C.

36. Qual das alternativas corresponde ao processo Lean Startup?

- a) Aprender.
- b) Construir.
- c) Medir.
- d) Validar.
- e) A, B e C.
- f) A, B e D.

37. Qual das alternativas abaixo faz parte do processo de Design Thinking da IDEO?

- a) Ideação.
- b) Definição.
- c) Prototipação.
- d) Todas as alternativas estão corretas.

38. A empatia pode ser entendida como:

- a) Entender as necessidades do usuário.
- b) Testar as interações produto/serviço como usuário.
- c) Usar os produtos/serviços como os usuários fazem.
- d) Todas as alternativas estão corretas.

39. São tipos de inovação:

- 1. Inovar processos.
 - 2. Inovar canais.
 - 3. Inovar marca.
 - 4. Inovar produtos.
- a) Somente A e B.
 - b) Somente A, B e C.
 - c) Somente A, B e D.
 - d) A, B, C e D estão corretas.

40. Dentre as alternativas abaixo, qual é uma categoria de inovação:

- 1. A configuração.
- 2. O oferecimento.

3. A experiência.
- a) 1 e 2.
 - b) 1 e 3.
 - c) 1, 2 e 3 estão corretas.

Respostas

1. B
2. C
3. A
4. A
5. D
6. B
7. B
8. B
9. D
10. D
11. A
12. D
13. D
14. B
15. D
16. B
17. C
18. C
19. A
20. B

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