

DESIGN SPRINT CERTIFICATION

Sample Exam CPDSC V012022

1. As empresas necessitam enfrentar um mercado cada vez mais competitivo, de forma mais eficaz e ágil, a fim de entregar produtos de valor ao cliente e maximizar seus resultados. Por isso, necessitam de se valer de métodos:
 - A. Para a definição do produto errado
 - B. Para desenvolver eficientemente uma funcionalidade somente
 - C. Para a definição do produto certo
 - D. Para ganhar fama nas redes sociais

2. Quais as três etapas do ciclo de aprendizagem do Lean startup?
 - A. Idear, Prototipar, Desenvolver
 - B. Construir, Medir, Aprender
 - C. Empatizar, Definir, Idear
 - D. Especificar, Desenvolver, Aprender

3. A forma tradicional de se desenvolver soluções, onde se passa vários meses pesquisando, planejando, especificando e desenvolvendo para, aí então, entregar o resultado final ao cliente, tem a grande chance de trazer para a empresa:
 - A. Mais garantia de se ter o produto certo
 - B. Um produto perfeito, fruto de muito tempo de trabalho
 - C. Menos custo, esforço e mais qualidade ao resultado
 - D. Desperdício, por não ser o que o cliente realmente quer

4. A gestão tradicional, mais rígida, associada ao comando e controle, e que pune erros, tem como consequência:
 - A. Inibir a experimentação e impedir a inovação
 - B. Nenhum desperdício ou retrabalho
 - C. Muita inovação e agilidade à empresa
 - D. A garantia de muita rentabilidade

5. O lema das startups e organizações exponenciais é:
- A. Não erre nunca e tenha mais lucro
 - B. Acerte de primeira e aprenda aos poucos
 - C. Falhe rápido e aprenda mais rápido ainda
 - D. Melhor um pássaro na mão do que dois voando
6. Quais os três pilares do Design Thinking e que podem ser adotados pelos times, a fim de alcançar melhores resultados:
- A. Agilidade, Descoberta e Desenvolvimento
 - B. Autonomia, Autogestão e Autocontrole
 - C. Propósito, Colaboração e Escala
 - D. Experimentação, Colaboração e Empatia
7. Marque o item que corresponde a três dos aspectos que caracterizam o ambiente de trabalho que as empresas vêm promovendo cada vez mais:
- A. Orientação às pessoas, Liderança horizontal e Predomínio do emocional
 - B. Maior predisposição à mudança, Lucro e Planejamento
 - C. Experimentação, Gestão e Controle
 - D. Orientação por processos, Liderança autocrática e Predomínio do intelectual
8. Por meio da iteração e da colaboração é possível se alcançar o desenvolvimento de produtos:
- A. Minimamente estáveis
 - B. Minimamente viáveis
 - C. Minimamente pagáveis
 - D. Minimamente sustentáveis
9. Marque a opção cuja a sentença é verdadeira:
- A. Design thinking busca descobrir o problema do cliente
 - B. Lean ajuda a construir o produto certo
 - C. Agile foca em executar de forma certa
 - D. Todas as anteriores

10. O Lean é uma filosofia de gestão baseada no TPS (Sistema Toyota de Produção) e que foca na estratégia de negócios para aumentar a satisfação dos clientes. Por isso, é incorreto afirmar que ele busca:
- A. Empoderar as pessoas e Entregar valor ao cliente
 - B. Mais lucro e satisfação dos acionistas, em detrimento da qualidade
 - C. Uma melhor Gestão de fluxo, mais Qualidade e melhoria contínua
 - D. Aprender continuamente e se adaptar às mudanças
11. O Lean e o Agile têm sido bastante utilizados nas empresas. Quanto à essas abordagens, podemos afirmar que:
- A. São totalmente diferentes, pois o Lean foca em entregas rápidas e produtos de valor, ao passo que o Ágil busca construir com qualidade e com respeito às pessoas
 - B. São complementares, pois o Lean foca em entregas rápidas e produtos de valor, ao passo que o Ágil busca construir com qualidade e com respeito às pessoas
 - C. São iguais em buscar somente a eficiência, com ambos focando em entregas rápidas, produtos de valor, construir com qualidade e com respeito às pessoas
 - D. São muitos similares, pois o Lean foca construir o produto certo e o Ágil em construir da forma certa, porém ambos focam em entregas rápidas, produtos de valor, construir com qualidade e com respeito às pessoas
12. Quando se fala das abordagens utilizadas atualmente pelas empresas, tem-se o Lean, que está associado à eficácia, e o Agile, associado à eficiência. Ao se combinar tais abordagens, o resultado que se pode alcançar é:
- A. Mais efetividade
 - B. Mais produtividade
 - C. Mais rentabilidade
 - D. Mais rastreabilidade
13. Marque a alternativa que contenha três elementos do Lean Thinking (pensamento enxuto):
- A. Eliminar desperdícios, cortar custos e aumentar lucro
 - B. Desenvolver rápido, executar com eficiência e entregar valor
 - C. Empoderar as pessoas, Gestão de fluxo e Entrega de valor
 - D. Planejar no longo prazo, de forma detalhada e rígida

14. O termo Design Thinking pode ser traduzido como “o pensamento do designer” e se refere a:
- A. Uma filosofia de vida para a solução de problemas simples através de um olhar mais superficial
 - B. Uma metodologia passo a passo para a solução de problemas críticos através de um olhar mais mecânico
 - C. Uma abordagem ágil para a solução de problemas complicados através de um olhar mais individual
 - D. Uma abordagem prática para a solução de problemas complexos através de um olhar mais humano
15. As empresas têm a possibilidade de resolver problemas e explorar possibilidades, onde toda ação é uma oportunidade de aprendizado para tomar melhores decisões, construindo o produto certo e da forma certa. Isso é resultado da aplicação conjunta de quais abordagens?
- A. Design de interiores, arquitetura e engenharia
 - B. Design de produto, arquitetura de soluções e engenharia de requisitos
 - C. Design thinking, Lean (Startup) e Agile
 - D. Design, Marketing e Promoção
16. O que melhor define e qual é o objetivo principal do MVP (Mínimo Produto Viável)?
- A. Versão do produto que permite uma volta completa do ciclo de aprendizagem, com o mínimo de esforço e o menor tempo de desenvolvimento, a fim de validar uma hipótese sobre a solução para um problema
 - B. Versão do produto que seja completa e desenvolvida com todas funcionalidades necessárias para atender as necessidades do clientes, garantindo o alcance da sua satisfação plena
 - C. Versão do projeto que contemple todos os requisitos e realize todas as etapas de iniciação, planejamento, execução, monitoramento, controle e encerramento, garantindo a entrega com sucesso
 - D. Versão do protótipo que possua funcionalidades reais, sem a preocupação com esforço e tempo gastos para desenvolvimento, importando que o resultado final seja o mais real possível

17. A Empatia, Colaboração e Experimentação são imprescindíveis para as empresas atuais, por serem tratadas de pilares que promovem:
- A. O melhor uso da tecnologia e dos processos estabelecidos
 - B. O aumento das vendas e do retorno aos acionistas
 - C. A inovação e o foco no ser humano
 - D. O planejamento de longo prazo e uma visão holística
18. O Design Thinking é uma abordagem que busca descobrir problemas e encontrar possíveis soluções, por meio de um processo que normalmente ocorre de acordo com as seguintes etapas e são apresentadas no Duplo Diamante, em suas diversas versões:
- A. Iniciar, Planejar, Executar, Monitorar, Controlar, Encerrar
 - B. Estender, Descobrir, Diferir, Desdobrar, Praticar, Vender
 - C. Receber, Analisar, Especificar, Executar, Compartilhar, Implantar
 - D. Entender, Definir, Divergir, Decidir, Prototipar, Validar
19. Abordagens de Discovery, como Design Thinking, Design Sprint e Lean Inception podem ser usadas quando:
- A. Se possui uma abordagem ágil de desenvolvimento
 - B. Se possui uma abordagem tradicional de desenvolvimento
 - C. Se possui uma abordagem híbrida de desenvolvimento
 - D. Em todas as alternativas anteriores
20. O uso de protótipos e designs resultantes de uma abordagem de discovery podem ser estimados e traduzidos em funcionalidades para os desenvolvedores. Quando é o melhor momento para usar tal abordagem:
- A. Antes ou durante as fases iniciais de desenvolvimento
 - B. Somente quando determinado pelo stakeholder
 - C. Ao final do desenvolvimento e entrada em produção
 - D. Nunca deve ser utilizada

21. Quando se fala do desenvolvimento de soluções inovadoras, desde a estratégia da empresa até a sua execução e entrega, é correto afirmar que o Design Thinking, o Lean e o Agile se caracterizam, respectivamente, por:
- A. Alinhar ao propósito; design evolutivo; e idear possíveis soluções
 - B. Idear possíveis soluções; alinhar ao propósito; e adaptar à mudança
 - C. Explorar problemas e oportunidades; design evolutivo; e idear possíveis soluções
 - D. Adaptar à mudança; alinhar ao propósito; e design evolutivo
22. O Design Thinking busca resolver problemas, por meio da empatia, colaboração e experimentação, utilizando para entregar resultados:
- A. O planejamento, execução e controle
 - B. A divergência e convergência de ideias e visões
 - C. A resolução de conflitos e negociação de vendas
 - D. A prospecção de clientes e pesquisa de marketing
23. Assinale a alternativa correta:
- A. O Design Thinking tem um foco em explorar problemas e oportunidades
 - B. O Ágil se preocupa em definir o produto a ser desenvolvido
 - C. O Lean atenta para a eficiência no desenvolvimento da solução
 - D. Todas as alternativas anteriores
24. Quando se fala em desenvolvimento de soluções inovadoras, o mais importante para as organizações é:
- A. Entregar rápido e obter retorno a qualquer custo
 - B. Não ter reclamações e devoluções de produtos
 - C. Definir um problema e desenvolver soluções para resolvê-lo
 - D. Ganhar muitos seguidores e curtidas nas redes sociais
25. Ao se combinar diversas abordagens para o desenvolvimento de produtos e serviços que atendam às necessidades dos clientes, é mais adequado se utilizar de qual sequência lógica:
- A. Começar com o ágil, passar pelo lean (startup) e finalizar com o Design Thinking
 - B. Começar com o lean (startup), passar pelo Design Thinking e finalizar com o ágil
 - C. Começar com o ágil, passar pelo Design Thinking e finalizar com o lean (startup)
 - D. Começar com o Design Thinking, passar pelo lean (startup) e finalizar com o ágil

26. O que o Lean startup (ou startup enxuta) busca trazer para as organizações?
- A. Evitar desperdício de tempo e recursos em um produto obtendo mais qualidade em seu processo final
 - B. Aumentar a lucratividade e garantir o resultado operacional
 - C. Permitir que as vendas possam aumentar e garantir a liderança do mercado
 - D. Aumentar a eficiência da produção e reduzir as reclamações de clientes
27. O ciclo de aprendizagem do Lean Startup é aquele que busca promover validação de uma hipótese por meio de um MVP, com as seguintes etapas:
- A. Planejar, executar e encerrar
 - B. Aprender, construir e medir
 - C. Aprender, desaprender e reaprender
 - D. Definir, planejar e executar
28. Quais são os elementos que compõem o MVP?
- A. Projeto, Máximo, Valioso
 - B. Plano, Macro, Vendido
 - C. Produto, Mínimo, Viável
 - D. Patrocinador, Material, Vencedor
29. O MVP tem como objetivo principal:
- A. Validar uma hipótese/ideia
 - B. Simular um produto real
 - C. Desenvolver a solução
 - D. Verificar se o produto é bom
30. Tudo aquilo que for desenvolvido no produto além do MVP sem obter o feedback do usuário é:
- A. Bônus
 - B. Aumento de escopo
 - C. Desvantagem
 - D. Desperdício

- 31.** Quando se fala em desenvolver produtos inovadores de forma ágil, têm-se um grande foco na entrega de valor ao cliente. Escolha a opção que melhor descreve valor:
- A. Quando seu chefe percebe, em termos resultados, os bônus que terá com o cumprimento de prazos na entrega dos seus produtos/serviços
 - B. Quando seu cliente percebe, em termos monetários e sociais, os ganhos que terá com os benefícios e diferenciais dos seus produtos/serviços
 - C. Quando seu colaborador percebe, em termos sociais e colaborativos, o trabalho que terá com o desenvolvimento dos seus produtos/serviços
 - D. Quando seu fornecedor percebe, em termos comerciais e operacionais, os ganhos que terá com a venda dos seus produtos/serviços
- 32.** O MVP pode ser compreendido como um conjunto de aspectos relacionados a:
- A. Dinheiro, operação e venda
 - B. Planejamento, execução e entrega
 - C. Valor, factibilidade e usabilidade
 - D. Preço, praça e promoção
- 33.** Ao construir um MVP que seja efetivo, é preciso considerar:
- A. Que ele deve ser feito com baixo custo e esforço
 - B. Que ele deve passar a experiência completa para o cliente
 - C. Que ele deve validar uma hipótese
 - D. Todas as alternativas anteriores
- 34.** Para se focar na entrega de valor desde o início, é preciso:
- A. Combinar um valor barato com o cliente
 - B. Entender a dor do usuário que se quer resolver
 - C. Planejar para entregar o produto completo ao final
 - D. Entregar só um pedaço do produto
- 35.** A entrega de valor antecipada ao cliente deve ser realizada da seguinte forma:
- A. Fazendo um planejamento detalhado e aprovado pelo cliente
 - B. Criando um produto completo com todas as funcionalidades
 - C. Criando um MVP, e depois com entregas iterativas e incrementais
 - D. Dando um desconto para o pagamento antecipado na compra

36. Quais são as quatro opções de tomada de decisão sobre um produto ao validá-lo com os usuários e obter feedbacks?
- A. Experimentar (testar ideias), Executar (desenvolver), Divulgar (comunicar), Suportar (atender usuários)
 - B. Planejar (as atividades), Executar (desenvolver), Controlar (de acordo com o plano), Encerrar (finalizar a iniciativa)
 - C. Decompor (dividir em partes), Estimar (o esforço necessário), Emergir (detalhar conforme preciso), Priorizar (de acordo com o valor)
 - D. Pivotar (retornar às hipóteses), Perseverar (continuar evoluindo a solução), Entregar (o produto pronto ao usuário), Cancelar (não seguir com a solução)
37. O processo de desenvolvimento que se inicia no MVP até a entrega de uma solução, pode conter a seguinte etapa:
- A. Aprender com cada experimento e recomeçar
 - B. Identificar hipóteses que precisam ser validadas
 - C. Aprender o que funciona e o que não funciona
 - D. Todas as alternativas anteriores
38. Qual alternativa é a correta que se trata da usabilidade no MVP?
- A. Viabilidade técnica e financeira de desenvolvimento
 - B. Adequação à necessidade do mercado
 - C. Facilidade no manuseio e com o fluxo de utilização
 - D. Percepção dos ganhos sociais e monetários para o cliente
39. Qual alternativa é a correta que se trata da factibilidade no MVP?
- A. Viabilidade técnica e financeira de desenvolvimento
 - B. Adequação à necessidade do mercado
 - C. Facilidade no manuseio e com o fluxo de utilização
 - D. Percepção dos ganhos sociais e monetários para o cliente
40. Qual a frase que melhor descreve um MVP?
- A. Produto pronto, testado e completo
 - B. Feito é melhor do que perfeito
 - C. Feito, perfeito e sem defeito
 - D. Aquele que maximiza o valor pro acionista

RESPOSTAS

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