



模擬試験

2022 年 08 月版

Copyright © EXIN Holding B.V. 2022. All rights reserved.
EXIN® is a registered trademark.

No part of this publication may be reproduced, stored, utilized or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, or otherwise, without the prior written permission from EXIN.



目次

はじめに	4
模擬試験	5
解答集	21
評価	54

はじめに

これは EXIN Agile Scrum Master (ASM. JP) のサンプル試験です。この試験は EXIN 試験の規則および規定を適用します。

本試験は選択式の問題が 40 問で構成されます。各問題には、選択肢が複数ありますが、そのうち正解は 1 つのみです。

この試験で取得できる最大点数は 40 点です。各正解には 1 点の価値があります。試験に合格するには 26 点以上が必要です。

本試験の制限時間は 90 分です。

ご健闘をお祈りいたします。

模擬試験

Yellow Industries社は最近、顧客を失っています。顧客の主な不満は、Yellow Industries社が顧客の望むプロダクトを作成していないことです。取締役会は、アジャイルな働き方を取り入れて会社の財務状況を健全化したいと考えています。

今よりアジャイルな働き方に移行することでYellow Industries社が得られる最大のメリットは何ですか？

- A) 従業員が働きやすい環境が構築され、より多くの貴重なアウトプットを得られるようになる。
- B) 顧客が開発前に自らの期待を表明することに更に実行責任を負うようになる。
- C) アジャイルは効率的な働き方であるため、会社の人件費の削減に役立つ。
- D) 顧客と緊密に連携することで、企業がより多くの顧客価値を生み出すのに役立つ。

2 / 40

アジャイルな働き方では、従来の働き方より高い予測可能性と柔軟性が提供されます。

スクラムは、予測可能性と柔軟性の向上にどのように役立ちますか？

- A) - 毎日決まった時間に会議をすることで予測可能性が高くなる
- スクラムボードを導入して作業を追跡することで柔軟性が高くなる
- B) - スプリントごとに新しいスプリントプランニングを立てることで予測可能性が高くなる
- チームの勤務時間を固定にしないことで柔軟性が高くなる
- C) - チームのベロシティの見積もりを使用することで予測可能性が高くなる
- プロダクトバックログアイテム (PBI) を必要に応じて並び替えることで柔軟性が高くなる
- D) - スプリントレトロスペクティブを使用してプロセスを変更することで予測可能性が高くなる
- 厳格なサービスレベル期待値 (SLE) を設定することで柔軟性が高くなる

3 / 40

あるスクラムマスターは、自分が障害物を取り除く手助けをすべきであることはわかっているものの、それが継続的改善の型の確立においても手助けになるのか疑問に思っています。

障害物の解消と継続的改善の確立には重なる部分がありますか？

- A) はい。スクラムマスターが障害物を取り除くことは、チームがフロー（流れ）を確立するために必要な継続的改善の一部分を担っている。
- B) はい。継続的改善はプロダクトを改善することにフォーカスしている。だから、スクラムマスターは継続的改善を行うことでチームのフローを確立することを助けている。
- C) いいえ。継続的改善項目は継続的改善バックログに入れ、障害物となる項目は入れるべきではない。
- D) いいえ。障害物を取り除くことはスクラムマスターの仕事であり、継続的改善は開発者の仕事である。

4 / 40

ビジネス要求はいつでも変更される可能性があるため、完成させるために必要な次のステップで必要な作業だけを行うことによって、プロジェクトチームは労力と時間を節約できます。

この説明に最も当てはまるアジャイル方法論はどれですか？

- A) DSDM
- B) カンバン
- C) LeSS
- D) SAFe

5 / 40

スクラムマスターであるAishaは、あるスプリントの期間中、このスプリントの終了時にチームが出荷可能なプロダクトを提供できないことに気づきました。Aishaは、チェックインの前にすべてのコードをチームがレビューしていないことが原因ではないかと考えています。

Aishaはどうすべきですか？

- A) プロダクトオーナーに、現在のスプリントをキャンセルする許可を求める
- B) 次のスプリントでの改善点を分析するようにチームに依頼する
- C) チェックインの前にすべてのコードをレビューすることをチームに要求する
- D) スプリント期間を延長して出荷可能なプロダクトを提供できるようにする

6 / 40

新しいチームがスクラムへの移行を開始しました。これはパイロットチームです。プロダクトオーナーは以前に他のスクラムチームで働いたことがあります。開発者はスクラムの経験がありません。スクラムマスターは正式なトレーニングを受けたことがありますが、経験は限られています。現在は、プロジェクトを統括するプロジェクトマネージャーがいます。

チームがスクラムのフレームワークのトレーニングを受ける必要があります。

これを確実に実行するための説明責任をもつのは誰ですか？

- A) 開発者
- B) プロダクトオーナー
- C) プロジェクトマネージャー
- D) スクラムマスター

7 / 40

スクラムマスターにはどのようなタスクや実行責任がありますか？

- A) スクラムマスターは、チームの成熟度を評価し、トレーニングやコーチングが必要な場合はプロダクトオーナーに伝えることで、プロダクトオーナーが適切に行動できるようにする。
- B) スクラムマスターは、会議の手配や作業の調整を支援し、ビジュアルツールを利用してタスクの進捗の追跡を支援し、チームメンバーが困難を克服するのを支援する。
- C) スクラムマスターは、プロダクトバックログを追跡し、プロダクトオーナーと開発者がそのアイテムを理解し、それらの順序、優先順位、価値を明確に理解していることを確認する。
- D) スクラムマスターは、開発者を管理し、デイリースクラム会議でタスクのレビューと割り当てをすることで、チームメンバー全員がコミットしたタスクに集中できるようにする。

8 / 40

Nazは、4か月前に組織されたスクラムチームのスクラムマスターです。ウォーキングやハイキングの愛好者向けアプリケーションを開発しています。このアプリケーションはプロダクトスイートの一部であり、販売中や開発中の他のプロダクトと連動し、依存関係があります。

Naz以外に7人の開発者とプロダクトオーナーで構成される機能横断的スクラムチームです。プロダクトオーナーは経験がほとんどありません。

このスクラムチームは協力しながらともうまくいっています。Nazは、デイリースクラムが長くなることが多く、時には30分もかかることに気づきました。プロダクトオーナーとボードのアイテムについて議論し、依存関係について質問や議論することもあります。チームメンバーは、ボードの次のアイテムに移る前にその項目を十分に理解し、疑問に対する解決策を得ておきたいと考えています。

スクラムマスターはこの状況を改善するためにどうすべきですか？

- A) 議論を次のように限定する。「今日は何をする予定か」、「昨日は何をしたか」、「何か問題はないか」
- B) 複雑な問題を抱える大規模のスクラムチームであることを認識し、この会議に30分を割り当てる
- C) 他のプロダクトとの複雑な依存関係があるアイテムについては、会議を2回に分ける
- D) 会議を中止し、デイリースクラムの目的と形式についてチーム全体をコーチングする時間を設ける

9 / 40

あるスクラムチームが、毎日の作業を最適化する方法を探しています。このチームの働き方にはまとまりがなく、各自が過剰に作業を引き受けてしまいがちです。いずれも高度なトレーニングを受けたプロフェッショナルですが、タスクが忘れられてしまうこともあります。問題が特定されても、他の人に助けを求める方法がわからないこともあります。マネジメントチームは、チームにこうした状況を理解し改善してもらいたいと考えています。

開発者は、以下の解決策を提案しています。

- ソーシャルネットワーキングプラットフォームの**専用チャンネル**で作業の障害や分割されたタスクの状況を追跡する

プロダクトオーナーは、まったく異なる解決策を提案しています。

- 管理者にとってもわかりやすい**ガントチャート**を使用してオンラインで監視する

スクラムマスターは、これ以外に以下の2つの解決策を提案しています。

- 仕掛制約 (WiP-limits) とブロッカーチケットが表示される**カンバンボード**
- WiP制約やブロッカーチケットが表示されない、わかりやすい**スクラムボード**

このチームに**最も**役立つツールはどれですか？

- A) 専用チャンネル
- B) ガントチャート
- C) カンバンボード
- D) スクラムボード

10 / 40

スプリントの進行中に、ある開発者が自分の担当しているユーザーストーリーを理解していないことがわかりました。このことがプロジェクト成功のための障害物になる可能性があります。

この開発者が効率的に作業が進められるようにするには、スクラムマスターはどうすべきですか？

- A) 開発者に、そのストーリーを無視して、チームが理解するまでプロダクトバックログに戻すように求める
- B) 開発者に、ユーザーストーリーを理解するための分析や調査にもっと時間をかけるように求める
- C) プロダクトオーナーが、ユーザーストーリーを開発者に説明し、開発者がユーザーストーリーを理解するために必要な情報ソースを探すように求める
- D) プロダクトオーナーに、ユーザーストーリーをプロダクトバックログに戻し、改善し、書き直すように求める

11 / 40

あるチームが、アジャイルスクラムのプラクティスの実装に抵抗しています。スクラムマスターは、この抵抗が受動的または能動的のどちらなのかを特定することにしました。

スクラムマスターがこれを特定するべき理由は何ですか？

- A) 他のチームの同じ立場の人のスクラムでの働き方と比較する必要があるため
- B) 抵抗のタイプを特定することで、スクラムマスターがチームに対する最適なコーチング方法を容易に特定できるようになるため
- C) スクラムマスターがスクラムイベントに関するトレーニングセッションを計画し、イベントの価値を強化するのに役立つため
- D) チームがスプリントゴールを見失っている可能性があり、スプリントの再教育をするためのトレーニングが必要な場合があるため

12 / 40

Susanは大企業のスクラムマスターで、以前は開発者でしたが、スクラムマスターの役割に志願しました。Susanのチームは、協力しながらうまく作業を進め、アジャイルの原則やアジャイルの働き方をよく理解しています。

ところが、現在のスプリントでいくつかの問題に直面し、チームはかなりのプレッシャーを感じています。開発者がテスト環境の詳細を理解していません。チームはブロッカーチケットを使用して、この問題やそれ以外の課題をデイリースクラム中に反映させます。チームメンバーは、次に取り組むべきバックログアイテムを自分のスキルや好みに合わせて選択しています。

Susanはデイリースクラムで、開発者が自分が担当しているチケットに障害があると報告しているのを知りました。これも、テスト環境の理解が不足しているための障害です。チームにこれを手助けするメンバーはいませんが、Susanはこれまでの経験からこの問題の解決方法を知っています。

Susanはどうすべきですか？

- A) テスト環境に関する知識を強化するための短いトレーニングセッションをチーム向けに手配する
- B) デイリースクラムの後に開発者のところに行って、自分の経験を活かして問題解決の方法を教える
- C) すぐにこの問題を解決する方法を開発者に教えるために、開発者にコーチングし、知識を共有する

13 / 40

ある会社が、顧客から要求される納期を守るために複数のスクラムチームで作業を進めています。複数のチームで作業が重複していないこと、依存関係が明確であることを確認する必要があります。

この会社は、1つのバックログ、1人のプロダクトオーナー、複数のスクラムチームを選択しました。各スクラムチームに、複数の開発者と1人のスクラムマスターがいます。

複数チームの作業調整に最も適したスクラムの役割はどれですか？

- A) 開発者。チームは自己管理型であり、自らが調整するべきであるため。
- B) プロダクトオーナー。プロダクトオーナーがプロダクトバックログも調整するため。
- C) スクラムマスター。他のスクラムマスターと調整する時間があるため。

14 / 40

あるチームが最近、スクラムの働き方を開始しました。以前のマネージャーが現在のチームでプロダクトオーナーとして活動しています。

このプロダクトオーナーはアジャイルへの移行の前、チームメンバーのタスクの分担を決めていました。移行後もこのプロダクトオーナーが分担を決めています。移行前これでうまく進んでいたためです。開発者は、これを議論もすることなく受け入れています。

プロダクトオーナーが今後もタスクの分担を決めるべきですか？

- A) はい。誰が何をやる必要があるかを決定するのに、プロダクトオーナーが最も適任であるため。
- B) はい。移行前にこの人物がタスクの分担を決めていて、チームが優れた結果を達成できていたため。
- C) いいえ。スクラムにおいてタスクの分担を決められるのはチームの中で開発者だけであるため。
- D) いいえ。このチームにとって最適なタスクの分担方法を議論していないため。

15 / 40

スクラムでは、それぞれの役割が異なる説明責任と実行責任を負うこととなります。役割の一つに、スプリントゴールに向かって確実に前進させるため、計画や作業の進め方を必要に応じて適応させる責務をもつ役割があります。

どの役割にその説明責任がありますか？

- A) 開発者
- B) プロダクトオーナー
- C) スクラムマスター

16 / 40

あるスクラムチームが、スプリントプランニングで初めて「完成の定義 (DoD)」を使用することになりました。スプリントプランニングでは、チームがバックログアイテムのサイズを見積もり、スプリントバックログを作成します。

スプリントプランニングでチームにDoDが必要である理由は何ですか？

- A) スプリントの完了後すぐに各フィーチャーが準備できているかどうかチェックされるため
- B) バックログアイテムが要求に適合していることをプロダクトオーナーが確認する必要があるため
- C) チームはスプリントゴールを出荷可能なプロダクトとして受け入れる必要があるため
- D) ワークロードはフィーチャーとDoDの両方の要求に依存するため

17 / 40

プロダクトオーナーは、プロダクトバックログに以下のユーザーストーリーを記述しました。

データ入力担当である私は、顧客の請求書を管理するための使い易いユーザインターフェースが必要だ。理由は、作業を早くするために。

このユーザーストーリーには、スプリントバックログに入れるのに必要な具体的な情報が提供されていますか？

- A) はい。スプリントの進行中に情報が追加できるため。
- B) はい。ユーザーストーリーの推奨テンプレートに従っているため。
- C) いいえ。ユーザーのタイプを識別する記述が不十分であるため。
- D) いいえ。「良い」や「速い」という言葉は具体性に欠けるため。

18 / 40

スクラムマスターとプロダクトオーナーが新しいプロダクトバックログを分析しています。スクラムマスターが、優先順位が低く、詳細が記述されているストーリーがプロダクトバックログにあることに気づきました。優先順位の低いいくつかのアイテムはエピックにまとめられていませんが、まとめられているものもあります。優先順位の高いアイテムについては、いずれもエピックにまとめられておらず、詳細が記述されています。

これは、プロダクトバックログの正しいリファインメントする方法ですか？

- A) はい。優先順位の高いアイテムは、次のスプリントのいずれかのバックログに入ることになるため。
- B) はい。どの優先順位のユーザーストーリーであっても、詳細を記述してもしなくても構わないため。
- C) いいえ。優先順位の高いアイテムは、予定外の変更を可能にするために詳細を記載すべきではないため。
- D) いいえ。一貫したスプリントゴールを達成するには、ストーリーが必ずエピックに属している必要があるため。

19 / 40

組織目標は、プロダクトやプロダクトバックログの要求と関連性があります。

これらの概念にはどのような関連性がありますか？

- A) 組織目標は、プロダクトバックログアイテム（PBI）を含むプロダクトゴールである。組織目標は定期的リファインメントされ、そうすることで、会社にとって最も多くの価値がもたらされるようになる。プロダクトゴールは、組織の顧客とのコミュニケーションにおいて変動しない要素である。
- B) 組織目標は、組織が自ら設定した目標である。組織目標を達成するには、プロダクトゴールが1つ以上の組織目標をサポートする必要がある。PBIは、プロダクトゴールの達成に必要なものを定義する。
- C) PBIを1つのポートフォリオ概要に統合できる。組織目標は、ポートフォリオビューのインプットとして、ハイレベルのプロダクトゴールをサポートする。経営陣は、ポートフォリオビューを使用して、すべてのプロダクトの関連性を理解する。

20 / 40

あるチームが、スプリントプランニングが所定時間内に終わらないという問題を抱えています。細かいことまですべて議論するため、会議が長引いてしまいます。プロダクトオーナーが開発者と見積もりについて議論しています。

この会議で対立を解決する説明責任があるのは誰ですか？

- A) 開発者。プロダクトオーナーが開発者を細かい部分に関する対立に引き込んでしまうため。
- B) 組織。チームが適切に協力して働くのを支援する方法をファシリテートする必要があるため。
- C) プロダクトオーナー。プロダクトオーナーが開発者の見積もりを常に妨害するため。
- D) スクラムマスター。会議を効率化するための説明責任があるため。

21 / 40

あるスクラムマスターが、ストーリーポイントを使用した見積もり方法を新しいチームに教えています。ある経験豊富なメンバーが、ストーリーポイントでの見積もりは計画中のスプリントにのみ有益で、次のスプリントにとっては有益ではないだろうと主張しています。理想日数での見積もりを主張しており、その理由は、理想日数であれば、たとえバックログアイテムがすぐにスプリントバックログに入れられなくても、今後のスプリントにも有益であるからです。

次のスプリントに向けての見積もりでは、ストーリーポイントよりも理想日数による見積もりの方が有益ですか？

- A) はい。理想日数の見積もりでは、通常労働日の中断が考慮されるため。
- B) はい。理想日数は変動しない実働時間に基づいているため。
- C) いいえ。ストーリーポイントによる見積もりの方が理想日数での見積もりより一般的に速いため。
- D) いいえ。ストーリーポイントによる見積もりはサイズの相対的指標に基づいているため。

22 / 40

あるチームが、自分たちのベロシティの見積もりを行っています。ベロシティの見積もりにあたり、以下の手順を実行しました。

- 開発者は、これまでに経験のないタイプのプロダクトバックログアイテム（PBI）について、将来のスプリントでのベロシティを**予測**しました。
- スクラムマスターは、以前のスプリントのベロシティを見直して、次のスプリントでのベロシティの見積もりに役立ついくつかの**過去の値**を記録しました。
- プロダクトオーナーは、ベロシティのいくつかの**業界標準**を調べました。

ベロシティの見積もりの良い方法ではないのはどれですか？

- A) 予測を立てる
- B) 過去の値を使用する
- C) 業界標準を使用する

23 / 40

あるスクラムチームはこれまでに、非常に効率的に作業を進めてきました。ところが最近、予期しない問題に備えて各スプリントに時間を確保していたにもかかわらず、スプリントゴールを達成できなくなりました。スクラムマスターは、スプリントレトロスペクティブ会議でチームと一緒にこの問題を調査しました。

開発者は、前回のスプリントに関する次のような問題点を指摘しました。

- スプリントが終わるたびにワークフローに対するいくつかの**障害**が見つかる
- 数時間がかかるような突発的な**要求**が管理者層から定期的に指示される
- **スペシャリスト**であるメンバーが突然チームを抜けて何日も他のチームを手伝うことになった
- プロダクトオーナーが先月、2週間の計画**休暇**を取得した

スプリントゴールを達成できない理由である可能性が**最も**高い問題はどれですか？

- A) 障害
- B) 要求
- C) スペシャリスト
- D) 休暇

24 / 40

あるチームが、列が4つのカンバンボードを使用しています。

- 1 - ユーザーストーリー
- 2 - To do
- 3 - Doing (3)
- 4 - Done

3列目の「(3)」の意味に**最も**該当すると思われるのはどれですか？

- A) この列に、仕掛制約 (WiP-limit) 3が設定されている。
- B) この列に、解決する必要がある非表示のブロックチケットが3つある。
- C) この列は、3つのスイムレーンに分かれている唯一の列である。
- D) このチームにメンバーが3人いて、Doing列が3つある。

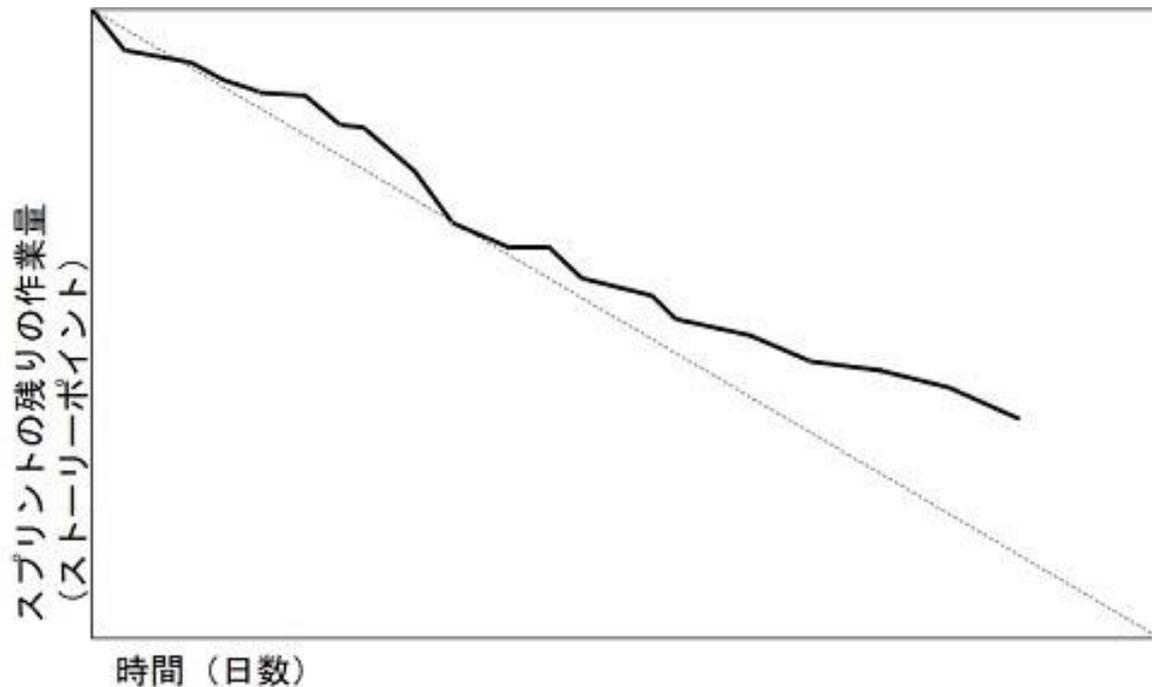
25 / 40

スクラムボードの**主な**目的は何ですか？

- A) 開発者が自分の作業を整理し、残っている仕事量を確認する。
- B) プロダクトオーナーがチームの作業を追跡し、管理者に報告する。
- C) スクラムマスターがタスクを担当している開発者を追跡する。

26 / 40

あるスクラムチームがバーンダウンチャートを使用して進捗を追跡しています。このスプリントのグラフは以下のとおりです。



このスプリントについて言えることは何ですか？

- A) 開発者の作業の進行は、予想を下回っている。
- B) 開発者は、スプリントゴールに向けて順調に作業を進めている。
- C) 開発者は、障害物に直面し、進めなくなっている。

27 / 40

あるチームが、カンバンの技法をスクラムボードで使用することにしました。仕掛制約 (WiP-limits) の概念を導入し、ブロッカーチケットの使用を開始して、タスクの完了を妨げる障害を特定することにしました。

スクラムマスターは、障害がボードから削除された後にブロッカーチケットをどうすべきか悩んでいます。そのまま捨ててしまうべきではないでしょう。

チームに**最大**の価値をもたらすには、スクラムマスターがブロッカーチケットをどうすべきですか？

- A) グループにまとめて、多くの問題の原因を示す共通のテーマがないか検討する
- B) 問題が解決した後に根本原因を調査し、さらなる障害を防止する
- C) スプリントレトロスペクティブの際に表示したりレビューしたりすることで、開発者が忘れないようにする
- D) 「Done (完了)」とマークし、障害が解決してなくなったら削除する

28 / 40

あるスクラムチームが、すぐに解決する必要があると思われる重大なバグを発見しました。チームは常に、スプリントの20%の時間をバグ修正のために確保しています。この20%の時間を利用して、すでにいくつかの古いバグがスプリントバックログに入っています。チームは、バグ修正の時間を20%以内にすることに合意しています。

プロダクトオーナーは、新しい重要なバグはスプリントに現在入っているバグより優先順位が高いと判断しました。

実行すべき**最善**のアクションは何ですか？

- A) バグに20%以上の時間を費やすことになっても、新しい重要なバグの解決をスプリントバックログに追加する
- B) スプリントをキャンセルして、チームがバグの修正に専念し、バグが解決したら新しいスプリントを開始する
- C) スプリントゴールとスプリントバックログは既に確定しているため、新しいバグをプロダクトバックログに入れる
- D) 新しい重大なバグの修正と引き換えに同等の作業量のバグ修正作業を後回しにすることで、20%を維持する

29 / 40

大規模の開発プロジェクトであっても、1つのプロダクトに対して1つのプロダクトバックログだけにすることが最大限場合もあります。その1つのプロダクトバックログを正しく管理するには、バックログがあまり大きくならないようにします。

プロダクトバックログを適度な大きさに維持するにはどうすべきですか？

- A) 数回先のリリースをどのようにすべきかを予測する
- B) ユーザーストーリー間の依存関係を事前に解消する
- C) プロダクトバックログの説明責任を他と共有する
- D) エピックを使用して小さいストーリーをテーマごとにまとめる

30 / 40

ある会社が、大規模プロジェクトをスケーリングするために、Nexusアプローチを採用しました。

Nexus統合チームは、すべてのチームに対して1つのスプリントとして調整します。それぞれのチームに専任のスクラムマスターがいて、障害物の解消を支援します。

すべてのスクラムチームに対して1人のプロダクトオーナーと1つのプロダクトバックログが存在します。

これはNexusの正しい使用方法ですか？

- A) はい。Nexusアプローチは、会社やプロジェクトごとのニーズに合わせて柔軟に設定できるため。
- B) はい。Nexusでは常に、すべてのチームに対して1つのプロダクトバックログ、1人のプロダクトオーナーが存在し、すべてのチームに対して調整された1つのスプリントにするため。
- C) いいえ。チームごとに専用のプロダクトオーナーがいて、作業をサポートする別々のプロダクトバックログを使用するため。
- D) いいえ。プロダクトオーナー、プロダクトバックログ、スプリントだけでなく、スクラムマスターも複数のチームが共有するため。

31 / 40

すべてのプロジェクトがアジャイルアプローチに適しているわけではありません。ある会社に、以下のプロジェクトがあります。

- 人事部門のプロジェクトは、予算は限られているものの、明確な納期はなく、プロジェクトの要求が明確ではない。
- IT部門のプロジェクトは、納期が厳しく、予算が限られていて、プロジェクトのスコープを変更する余裕はない。

プロジェクトがアジャイルアプローチに適していないのはどちらの部門ですか？

- A) 人事部。アジャイルアプローチに適しているのはITプロジェクトだけであるため。
- B) 人事部。プロジェクトに対する明確な要件がないため。
- C) IT部門。プロジェクトのスコープを変更する余裕がないため。
- D) IT部門。予算が限られていて、納期が厳しいため。

32 / 40

ある企業が、プロジェクトが進行中のスクラムチームに加えて、追加のスクラムチームを編成したいと考えています。

どのような場合に行うべきですか？

- A) プロジェクトが非常に複雑で、現在のスクラムチームが必要とされるすべての能力を備えていない場合
- B) 現在のスクラムチームが、性別、人種、文化、経験の点で多様である場合
- C) チームが移行直後であるために、チームメンバーの連携がうまくいっていない場合
- D) トレーニングの時間が短く、現在のスクラムチームが経験の浅いメンバーで構成されている場合

33 / 40

ある会社で、スクラムの導入が難航しています。チームのメンバー全員が、少なくとも部分的には在宅勤務で働いています。このことが、スクラムマスターにとってのスクラムの導入を困難にしています。

チームはスクラムのトレーニングが完了していないため、スクラムマスターへの質問が多く、メンバー同士のコミュニケーションがうまくいっていないと感じ、会議に集中できていない場合も多いようです。スクラムを学ぶ意欲は低いようです。チームメンバー同士のコミュニケーションは活発ではなく、すなわちそれは、作業の調整もうまくいっていないということです。

このチームにとって**最も**役立つツールはどれですか？

- A) チームメンバーの継続的なコミュニケーションを可能にする、ソーシャルインタラクションプラットフォーム
- B) チームメンバーが質問を投稿する、スクラムマスターの専用メッセージボード
- C) スクラムの使い方を毎日のヒント形式で教えてくれる、学習のためのアプリケーション
- D) チームのメンバー全員が利用できる、オンラインのデジタルスクラムボード

34 / 40

スクラムには、従来のプロジェクト管理の役割は存在しません。従来のプロジェクト管理者が担当していた活動でスクラムでも必要とされるものもあり、これらのタスクのほとんどは、スクラムのいずれかの役割に引き継がれます。

そのような活動の例として、次のようなものがあります。

- 開発者の進捗状況が追跡されていることを確認する
- プロダクトが適切に文書化されていることを確認する

これらの活動を誰が担うべきですか？

- A) 開発者
- B) プロダクトオーナー
- C) スクラムマスター

35 / 40

ある会社で、現在のプロセスでは納得のいく結果が提供されないことがわかりました。スクラムへの移行が最良の解決策のようです。

CEOは、危機感を持って移行を進めるように伝え、自分の計画をステークホルダーに説明しました。ほとんどの従業員が、アジャイルを学ぶことを歓迎し、スクラムの調査を自ら開始しました。

同社は全社会議で会社としての移行の方法を決定しました。いくつかの小規模のプロジェクトと1つのスクラムチームから開始し、スクラムへの移行を徐々に進めることにしました。CEOは、従業員がとても積極的に調査を進めているため、トレーニングをオプションにすることを決定しました。最重要プロジェクトでは、経験豊富なプロジェクトマネージャーがプロダクトオーナーとして活動することになりました。

半年が経過しましたが、期待していた成果をスクラムで出すことができず、移行は失敗したと宣言されました。

最も可能性の高い移行が失敗した理由は何ですか？

- A) 同社は危機感を持って全面移行を選択すべきだった。
- B) 移行を成功させるためのスクラムに関する十分なトレーニングを従業員が受けていなかった。
- C) プロダクトオーナーとして活動するためのプロダクトについての十分な知識をプロジェクト管理者が持っていなかった。

36 / 40

ある会社がスクラムに移行することになりました。チームメンバーの1人であるAlexanderは、スクラムをかなり嫌っているようであり、積極的にスクラムプラクティスに対する反対を口にし、会議のたびに雰囲気悪くしています。Alexanderはサボタージュ（妨害者）です。

チームのスクラムマスターであるAddyは、Alexanderの態度を改めさせてチームを成功させたいと考えています。

Alexanderに対する**最も正しい**対応はどれどれですか？

- A) Alexanderの不安を理解し、それに立ち向かい、移行前の作業の進め方の問題点を認識してもらう
- B) Alexanderに会議で発言させない、他のチームに移動させる、またはすべてが失敗したら解雇する
- C) Alexanderにスクラムを理解してもらい、慣れるための時間を与え、スケプティック主義者（懐疑主義者）に指名する
- D) 望まれる行動をモデル化し、Alexanderをチームの活動に参加させて正しい行動を褒める

37 / 40

スクラムチームは自己管理型です。すなわち、働き方や何にコミットするかを自らが選択できます。チームは問題を自らが解決し、そのためには、関係するすべての分野の専門知識が必要です。

スクラムチームの外の管理者に残された役割はないようにも思えますが、そうではありません。

スクラムにおける管理者の役割は何ですか？

- A) プロダクトオーナーやスクラムマスターが詳細計画を策定し、納期が守られることを確認する
- B) チームにインセンティブを競わせて、常に効率化を目指すようにする
- C) 組織目標を明確にし、会社のマインドセットをアジャイルにしてスクラムをサポートする

38 / 40

機能横断的チームは、新しいタスクのサイズを見積もることに他のチームより長けています。

機能横断的チームが見積もりに長けている理由は何ですか？

- A) 他のチームより少ない計画で作業を進められるため
- B) 他のチームに作業を引き継ぐ必要がないため
- C) タスクの見積もりを専門にするメンバーがチームにいるため
- D) その作業を成し遂げるために必要なすべての能力が揃っているため

39 / 40

ある会社が、伝統的な文化からアジャイルの文化への移行を進めています。あるチームに、保守的な人がたくさんいます。保守的な人たちは、未知を恐れ、移行によって不確実性がもたらされるとい理由で、変化に抵抗しています。

移行において保守的な人の**最善**の活用方法は何ですか？

- A) 保守的な人は大局を重視する。そのスキルを活用して、ビジネスを行うための新たな方法を生み出し、効率性と有効性を推進する。
- B) 保守的な人はメリットとデメリットの両方に気付くことができる。そのスキルを活用して、チーム間で受け入れられる共通点を見つける調停者として活動する。
- C) 保守的な人は進化的な変化にうまく対応できる。そのスキルを活用して、ビジネスを中断することなく会社が移行を進めるための段階的なステップを計画してもらう。

40 / 40

ある会社の取締役会が、コンサルタントを任命して、競争力が低下した原因を特定することにしました。同社は非常に複雑なプロダクトを作成しており、プロダクトのデモの後に顧客から新たな要求が出されることがよくあります。コンサルタントから、アジャイルの推進が提案されました。

同社は直ちにスクラムへの切り替えを決断し、プロジェクトの関係者全員にスクラムのトレーニングに参加するよう指示しました。すべての新しいプロジェクトでスクラムを使用することになります。

経営陣は現在のリーダーシップのスタイルや構造の調整には時間がかかると考え、望んでいません。

これは正しい移行方法ですか？

- A) はい。新しい手法は誰にとっても動機づけになり、ビッグバンの実装は古いやり方を一掃するのに最適であるため。
- B) はい。スクラムはシンプルで習得しやすいアジャイル手法であり、全員を再トレーニングすることでこのアプローチをすぐに利用できるようになるため。
- C) いいえ。アジャイルはプラクティスというよりマインドセットであり、スクラムに移行する前に経営陣が文化を変えることで最も成功するため。
- D) いいえ。経営陣はスクラムが会社にとって最適なアジャイル手法であるかどうかを評価し、業界リーダーのプラクティスを見るべきであるため。

解答集

1 / 40

Yellow Industries社は最近、顧客を失っています。顧客の主な不満は、Yellow Industries社が顧客の望むプロダクトを作成していないことです。取締役会は、アジャイルな働き方を取り入れて会社の財務状況を健全化したいと考えています。

今よりアジャイルな働き方に移行することでYellow Industries社が得られる**最大**のメリットは何ですか？

- A) 従業員が働きやすい環境が構築され、より多くの貴重なアウトプットを得られるようになる。
 - B) 顧客が開発前に自らの期待を表明することに更に実行責任を負うようになる。
 - C) アジャイルは効率的な働き方であるため、会社の人件費の削減に役立つ。
 - D) 顧客と緊密に連携することで、企業がより多くの顧客価値を生み出すのに役立つ。
- A) 不正解。アジャイルな働き方に移行することでこのようなメリットを得られる可能性はありますが、会社にとっての最大のメリットではありません。会社が直面している問題は、従業員からアウトプットが生まれないことではなく、顧客がプロダクトに満足していないことです。顧客からのフィードバックが何より大きな助けになります。
- B) 不正解。顧客は、価値のインクリメントを目にするためには何を要求すべきかを常に知っているわけではありません。定期的なフィードバックループは会社にとって何より大きな助けになります。開発の前に顧客に多くのアイデアを求めても、会社にとって何の役にも立たないでしょう。
- C) 不正解。アジャイルは、働き方の効率化が重視される傾向があるため、人件費を削減する方法とは言えません。アジャイルは、たとえ人件費が増えても顧客のためにより多くの価値を生み出すことを重視します。これは、顧客が価値に対価を支払い、結果として会社が再び健全化されるという考え方です。
- D) 正解。会社が直面している最大の問題は、顧客がプロダクトに満足していないことです。アジャイルでは、顧客からの定期的なフィードバックによって、より多くの顧客価値を生み出すことができます。（参考文献：A、1.1章）

アジャイルな働き方では、従来の働き方より高い予測可能性と柔軟性が提供されます。

スクラムは、予測可能性と柔軟性の向上にどのように役立ちますか？

- A) - 毎日決まった時間に会議をすることで予測可能性が高くなる
- スクラムボードを導入して作業を追跡することで柔軟性が高くなる
 - B) - スプリントごとに新しいスプリントプランニングを立てることで予測可能性が高くなる
- チームの勤務時間を固定にしないことで柔軟性が高くなる
 - C) - チームのベロシティの見積もりを使用することで予測可能性が高くなる
- プロダクトバックログアイテム (PBI) を必要に応じて並び替えることで柔軟性が高くなる
 - D) - スプリントレトロスペクティブを使用してプロセスを変更することで予測可能性が高くなる
- 厳格なサービスレベル期待値 (SLE) を設定することで柔軟性が高くなる
- A) 不正解。毎日同じ時間に会議を行うことは予測可能ではありますが、ここでいう予測可能性とは異なります。スクラムボードを導入しても柔軟性は向上しません。
- B) 不正解。新しいスプリントプランニングは期間が短いため、予測可能性より柔軟性の向上に貢献するはずですが、フレックスタイムという意味での柔軟性は、アジャイルワークの一部ではありますが、従来の働き方の一部としても提供できるものです。
- C) 正解。チームのベロシティを見積もることで、次の（数回の）スプリントで完了できる作業量を予測できるようになります。PBIを並び替えることで、次のスプリントの作業に柔軟性が生まれます。
(参考文献：A、6.16章、10.11章)
- D) 不正解。その逆です。プロセスを変更することで、ある種の柔軟性が構築されます。ベロシティをSLEに置き換えれば、ある程度の予測可能性がもたらされます。

3 / 40

あるスクラムマスターは、自分が障害物を取り除く手助けをすべきであることはわかっているものの、それが継続的改善の型の確立においても手助けになるのか疑問に思っています。

障害物の解消と継続的改善の確立には重なる部分がありますか？

- A) はい。スクラムマスターが障害物を取り除くことは、チームがフロー（流れ）を確立するために必要な継続的改善の一部を担っている。
 - B) はい。継続的改善はプロダクトを改善することにフォーカスしている。だから、スクラムマスターは継続的改善を行うことでチームのフローを確立することを助けている。
 - C) いいえ。継続的改善項目は継続的改善バックログに入れ、障害物となる項目は入れるべきではない。
 - D) いいえ。障害物を取り除くことはスクラムマスターの仕事であり、継続的改善は開発者の仕事である。
-
- A) 正解。障害物を取り除くことで、フローが改善されます。継続的改善とは、主にプロセスや作業方法を最適化することであり、結果としてプロダクトが改善される可能性があります。フローを早くすることは、継続的改善の結果であり、目標でもあります。（参考文献：A、7.5章）
 - B) 不正解。重複する部分がありますが、継続的改善はプロダクトそのものの改善に焦点を当てたものではありません。
 - C) 不正解。継続的改善と障害物を取り除くことは重なる部分があります。改善項目をプロダクトバックログに入れるべきではありません。継続的な改善項目の収集には、継続的改善バックログの方が適しています。
 - D) 不正解。継続的改善と障害物を取り除くことは重なる部分があります。スクラムマスターは、フローを改善する機会を特定し、開発者と一緒に継続的な改善を行うことができます。

4 / 40

ビジネス要求はいつでも変更される可能性があるため、完成させるために必要な次のステップで必要な作業だけを行うことによって、プロジェクトチームは労力と時間を節約できます。

この説明に最も当てはまるアジャイル方法論はどれですか？

- A) DSDM
 - B) カンバン
 - C) LeSS
 - D) SAFe
-
- A) 正解。DSDM（現在のAgile Business Consortium）は、継続的な変化はプロジェクトの自然な流れであるという考えに基づき、次のアイテムに進むにあたって必要な最低限の作業のみをすべてのステップで行うことを規定しています。（参考文献：A、付録A）
 - B) 不正解。カンバンは、作業の可視化と仕掛制約（WiP-limit）に関するものです。
 - C) 不正解。LeSSはLarge-Scaled Scrumの略で、複数のチームが1つのプロダクトやサービスを協力して開発する場合に適用できる方法論です。
 - D) 不正解。SAFeは、アジャイルを1チーム以上にスケールするもので、仕掛（WiP）を可視化して制約し、意思決定を分散させるためのものです。

5 / 40

スクラムマスターであるAishaは、あるスプリントの期間中、このスプリントの終了時にチームが出荷可能なプロダクトを提供できないことに気づきました。Aishaは、チェックインの前にすべてのコードをチームがレビューしていないことが原因ではないかと考えています。

Aishaはどうすべきですか？

- A) プロダクトオーナーに、現在のスプリントをキャンセルする許可を求める
 - B) 次のスプリントでの改善点を分析するようにチームに依頼する
 - C) チェックインの前にすべてのコードをレビューすることをチームに要求する
 - D) スプリント期間を延長して出荷可能なプロダクトを提供できるようにする
- A) 不正解。スプリントのキャンセルは非常に稀なことです。プロダクトオーナーは、スプリントゴールを取り下げる場合のみ、スプリントをキャンセルします。
- B) 正解。振り返りは、将来、同じ問題を発生させないための良い方法です。（参考文献：A、5.8章）
- C) 不正解。スクラムマスターはこれを要求するべきではありません。チームのメンバーは自律的に働いています。スクラムマスターは、これは良いアイデアだろうと提案することができます。
- D) 不正解。スプリント期間の延長は非常に稀なことです。スプリントが開始すると、その期間は固定されます。現在のスプリントで完了しなかった作業については、プロダクトバックログに戻るか、以降のスプリントで進めるべきです。

6 / 40

新しいチームがスクラムへの移行を開始しました。これはパイロットチームです。プロダクトオーナーは以前に他のスクラムチームで働いたことがあります。開発者はスクラムの経験がありません。スクラムマスターは正式なトレーニングを受けたことがあります。経験は限られています。現在は、プロジェクトを統括するプロジェクトマネージャーがいます。

チームがスクラムのフレームワークのトレーニングを受ける必要があります。

これを確実に実行するための説明責任をもつのは誰ですか？

- A) 開発者
 - B) プロダクトオーナー
 - C) プロジェクトマネージャー
 - D) スクラムマスター
- A) 不正解。最も学ぶべきことがあるのは開発者ですが、スクラムマスターにはそれを確実に実行するための説明責任があります。
- B) 不正解。プロダクトオーナーから知恵をもらえるかもしれませんが、スクラムマスターにはそれを確実に実行するための説明責任があります。
- C) 不正解。スクラムには、プロジェクトマネージャーという役割は定義されていません。たとえハイブリッドチームであっても、プロジェクトマネージャーは、チームが自分たちで解決する余地を与えるべきです。
- D) 正解。最も学ぶべきことがあるのは開発者であり、プロダクトオーナーから知恵をもらえるかもしれませんが、スクラムマスターにはそれを確実に実行するための説明責任があります。（参考文献：A、5.6章）

スクラムマスターにはどのようなタスクや実行責任がありますか？

- A) スクラムマスターは、チームの成熟度を評価し、トレーニングやコーチングが必要な場合はプロダクトオーナーに伝えることで、プロダクトオーナーが適切に行動できるようにする。
 - B) スクラムマスターは、会議の手配や作業の調整を支援し、ビジュアルツールを利用してタスクの進捗の追跡を支援し、チームメンバーが困難を克服するのを支援する。
 - C) スクラムマスターは、プロダクトバックログを追跡し、プロダクトオーナーと開発者がそのアイテムを理解し、それらの順序、優先順位、価値を明確に理解していることを確認する。
 - D) スクラムマスターは、開発者を管理し、デイリースクラム会議でタスクのレビューと割り当てをすることで、チームメンバー全員がコミットしたタスクに集中できるようにする。
-
- A) 不正解。スクラムマスターは常にチームの成熟度を評価し、必要に応じてチームの成熟度を向上させるためのコーチングを行います。これには、プロダクトオーナーやそれ以外のステークホルダーが含まれます。プロダクトオーナーに知らせることは、コマンド&コントロール（指示と制御）の構造を意味します。これはアジャイルではありません。
 - B) 正解。スクラムマスターは、イネーブラであり、チェンジエージェントであり、コーチであり、ファシリテータでもあります。（参考文献：A、5.6.4章）
 - C) 不正解。プロダクトバックログ項目（PBI）は主としてプロダクトオーナーが実行責任を負います。開発者がPBIを理解するのをスクラムマスターが手助けすることはありますが、スクラムマスターがプロダクトバックログを管理することはありません。
 - D) 不正解。スクラムチームは自己管理型チームであり、スクラムマスターが開発者に代わって意志決定することはありません。スクラムマスターはマネージャーではありません。つまりコマンド&コントロール（指示と制御）型ではなく、これはアジャイルではありません。

8 / 40

Nazは、4か月前に組織されたスクラムチームのスクラムマスターです。ウォーキングやハイキングの愛好者向けアプリケーションを開発しています。このアプリケーションはプロダクトスイートの一部であり、販売中や開発中の他のプロダクトと連動し、依存関係があります。

Naz以外に7人の開発者とプロダクトオーナーで構成される機能横断的スクラムチームです。プロダクトオーナーは経験がほとんどありません。

このスクラムチームは協力しながらとてもうまくいっています。Nazは、デイリースクラムが長くなることが多く、時には30分もかかることに気づきました。プロダクトオーナーとボードのアイテムについて議論し、依存関係について質問や議論することもあります。チームメンバーは、ボードの次のアイテムに移る前にその項目を十分に理解し、疑問に対する解決策を得ておきたいと考えています。

スクラムマスターはこの状況を改善するためにどうすべきですか？

- A) 議論を次のように限定する。「今日は何をする予定か」、「昨日は何をしたか」、「何か問題はないか」
 - B) 複雑な問題を抱える大規模のスクラムチームであることを認識し、この会議に30分を割り当てる
 - C) 他のプロダクトとの複雑な依存関係があるアイテムについては、会議を2回に分ける
 - D) 会議を中止し、デイリースクラムの目的と形式についてチーム全体をコーチングする時間を設ける
-
- A) 不正解。いずれも答えるべき良い質問であり、有益な洞察を得られるはずですが、デイリースクラムですべきはこれだけだと誤解している人が多いようです。必ずしもこの3つの質問に答えることだけでなく、チームにとって意義のあるものであればこれ以外の質問をしても構いません。
 - B) 不正解。スクラムチームで推奨されている人数は10人以下であるため、9人で構成されるこのチームは範囲内です。この会議の時間を延長しても問題は解決しません。
 - C) 不正解。目的は、残りの作業を計画、あるいは予測するために、スプリント開始後に完了した作業を検査することによって、チームのコラボレーションとパフォーマンスを最適化することです。会議を分けると、焦点も分かれてしまい、それらの会議を連携させるための作業が増えてしまいます。
 - D) 正解。デイリースクラムは、所要時間が15分に設定された、スプリントゴールに向けた進捗を確認することを目的とする会議です。デイリースクラムは詳細な計画会議ではなく、議論すべき課題、依存関係、チャレンジ、解決すべき問題を特定することに重点を置いています。多くの場合に適切な対応をすぐに決定できるはずですが、できない場合は、対応策を練ることがチームメンバーの日常業務の一部となります。(参考文献：A、8.1章)

9 / 40

あるスクラムチームが、毎日の作業を最適化する方法を探しています。このチームの働き方にはまとまりがなく、各自が過剰に作業を引き受けてしまいがちです。いずれも高度なトレーニングを受けたプロフェッショナルですが、タスクが忘れられてしまうこともあります。問題が特定されても、他の人に助けを求める方法がわからないこともあります。マネジメントチームは、チームにこうした状況を理解し改善してもらいたいと考えています。

開発者は、以下の解決策を提案しています。

- ソーシャルネットワーキングプラットフォームの**専用チャンネル**で作業の障害や分割されたタスクの状況を追跡する

プロダクトオーナーは、まったく異なる解決策を提案しています。

- 管理者にとってもわかりやすい**ガントチャート**を使用してオンラインで監視する

スクラムマスターは、これ以外に以下の2つの解決策を提案しています。

- 仕掛制約 (WiP-limits) とブロッカーチケットが表示される**カンバンボード**
- WiP制約やブロッカーチケットが表示されない、わかりやすい**スクラムボード**

このチームに**最も**役立つツールはどれですか？

- A) 専用チャンネル
- B) ガントチャート
- C) カンバンボード
- D) スクラムボード

- A) 不正解。専用チャンネルは開発者の提案かもしれませんが、それだけでは、チームのどのニーズ（課題）も解決されません。スクラムマスターはこのことを認識し、チームメンバーに自分が提案した解決策が最善の解決策ではないことを納得してもらうべきでしょう。
- B) 不正解。このチャートは、マネジメントチームには歓迎されるかも知れませんが、チームの問題は解決されません。また、おそらくカンバンボードからもマネジメントチームは情報を得られるはずで
- C) 正解。カンバンボードは、タスク担当の作業状況が概観できます。WiP制約は、チームの個々人が作業を過剰に引き受けないようにするのに役立ちます。ブロッカーチケットは、助けを求めることなく、チームの他のメンバーに問題の存在を知らせることができます。これが、このチームに最適なツールです。（参考文献：A、10章）
- D) 不正解。スクラムボードでこのチームのすべてのニーズを解決することはできません。理解しやすい方法ではありますが、このチームがカンバンボードを利用して作業を進めることも可能で、それほど難しいわけではありません。カンバンボードで、このチームのすべての取り組むべき課題が解決されます。

10 / 40

スプリントの進行中に、ある開発者が自分の担当しているユーザーストーリーを理解していないことがわかりました。このことがプロジェクト成功のための障害物になる可能性があります。

この開発者が効率的に作業が進められるようにするには、スクラムマスターはどうすべきですか？

- A) 開発者に、そのストーリーを無視して、チームが理解するまでプロダクトバックログに戻すように求める
 - B) 開発者に、ユーザーストーリーを理解するための分析や調査にもっと時間をかけるように求める
 - C) プロダクトオーナーが、ユーザーストーリーを開発者に説明し、開発者がユーザーストーリーを理解するために必要な情報ソースを探すように求める
 - D) プロダクトオーナーに、ユーザーストーリーをプロダクトバックログに戻し、改善し、書き直すように求める
-
- A) 不正解。このストーリーはこのスプリントの一部であり、このスプリントで提供されるべきものです。
 - B) 不正解。この方法は、開発者の手助けにならず、おそらくこの障害物を悪化させます。
 - C) 正解。スクラムマスターには、障害物の解消を働きかける説明責任があります。この場合、プロダクトオーナーに説明を依頼し、その説明の手助けになる情報ソースを見つけてもらうのが良い方法でしょう。（参考文献：A、7.5章）
 - D) 不正解。プロダクトオーナーがユーザーストーリーをプロダクトバックログに戻すべきではありません。すでにスプリントの一部になっているため、改善や書き換え時間はありません。プロダクトオーナーは、スクラムマスターまたは開発者に直接、ユーザーストーリーをもう1度説明する必要があります。

11 / 40

あるチームが、アジャイルスクラムのプラクティスの実装に抵抗しています。スクラムマスターは、この抵抗が受動的または能動的のどちらなのかを特定することにしました。

スクラムマスターがこれを特定すべき理由は何ですか？

- A) 他のチームの同じ立場の人のスクラムでの働き方と比較する必要があるため
 - B) 抵抗のタイプを特定することで、スクラムマスターがチームに対する最適なコーチング方法を容易に特定できるようになるため
 - C) スクラムマスターがスクラムイベントに関するトレーニングセッションを計画し、イベントの価値を強化するのに役立つため
 - D) チームがスプリントゴールを見失っている可能性があり、スプリントの再教育をするためのトレーニングが必要な場合があるため
-
- A) 不正解。これは、コーンのモデルで説明されている「スケプティック」などのある種の抵抗には有効かもしれませんが、この場合は、抵抗の種類がまだ明確ではありません。
 - B) 正解。抵抗のタイプを特定することで、スクラムマスターはその行動にどのように対処し、チームをどのように指導するのが最良かを判断できます。（参考文献：A、13.5章）
 - C) 不正解。チームがイベントの価値を理解していないかどうかは明確ではありません。スクラムマスターは、トレーニングセッションの計画に先立って問題を正しく認識する必要があります。
 - D) 不正解。チームがスプリントゴールを見失っている場合には役に立つかもしれませんが、これが本当の問題ではないと、さらなる抵抗を生む可能性があります。

12 / 40

Susanは大企業のスクラムマスターで、以前は開発者でしたが、スクラムマスターの役割に志願しました。Susanのチームは、協力しながらうまく作業を進め、アジャイルの原則やアジャイルの働き方をよく理解しています。

ところが、現在のスプリントでいくつかの問題に直面し、チームはかなりのプレッシャーを感じています。開発者がテスト環境の詳細を理解していません。チームはブロッカーチケットを使用して、この問題やそれ以外の課題をデイリースクラム中に反映させます。チームメンバーは、次に取り組むべきバックログアイテムを自分のスキルや好みに合わせて選択しています。

Susanはデイリースクラムで、開発者が自分が担当しているチケットに障害があると報告しているのを知りました。これも、テスト環境の理解が不足しているための障害です。チームにこれを手助けするメンバーはいませんが、Susanはこれまでの経験からこの問題の解決方法を知っています。

Susanはどうすべきですか？

- A) テスト環境に関する知識を強化するための短いトレーニングセッションをチーム向けに手配する
 - B) デイリースクラムの後に開発者のところに行って、自分の経験を活かして問題解決の方法を教える
 - C) すぐにこの問題を解決する方法を開発者に教えるために、開発者にコーチングし、知識を共有する
-
- A) 正解。Susanは開発者として行動すべきではなく、下支えをするためのコーチ、ガイド、ファシリテーター、そしてリードをする役割を担うべきです。コーチとしての役割を担うスクラムマスターは、スクラムでの経験を活かして、チームがアジャイルの原則とスクラムの方法や技法を現在のチームの背景や状況に適用する最良の方法を見つける手助けをします。（参考文献：A、5.6.4章）
 - B) 不正解。これでは、コーチングで1人の開発者を助けることはできても、チーム全体に知識を広めることはできません。アジャイルチームは複数の分野の人材で構成されています。
 - C) 不正解。Susanは開発者として行動すべきではなく、下支えをするためのコーチ、ガイド、ファシリテーター、そしてリードをする役割を担うべきです。解決策を教えてしまうと、チームが問題を解決するための方法を理解することができなくなり、これはスクラムマスターの本来の役割ではありません。

13 / 40

ある会社が、顧客から要求される納期を守るために複数のスクラムチームで作業を進めています。複数のチームで作業が重複していないこと、依存関係が明確であることを確認する必要があります。

この会社は、1つのバックログ、1人のプロダクトオーナー、複数のスクラムチームを選択しました。各スクラムチームに、複数の開発者と1人のスクラムマスターがいます。

複数チームの作業調整に最も適したスクラムの役割はどれですか？

- A) 開発者。チームは自己管理型であり、自らが調整するべきであるため。
 - B) プロダクトオーナー。プロダクトオーナーがプロダクトバックログも調整するため。
 - C) スクラムマスター。他のスクラムマスターと調整する時間があるため。
-
- A) 不正解。チームは自己管理型ですが、調整は1人のプロダクトオーナーが担うべきタスクです。プロダクトオーナーは、すべてのプロダクトバックログアイテム（PBI）の概要を把握しており、したがって依存関係も理解しています。
 - B) 正解。スクラムでは、プロダクトオーナーが複数のチームの作業を調整する必要があります。（参考文献：A、5.6章）
 - C) 不正解。スクラムマスターには調整する時間がありますが、プロダクトオーナーの方がプロダクトバックログアイテム（PBI）や依存関係をよく理解しています。

14 / 40

あるチームが最近、スクラムの働き方を開始しました。以前のマネージャーが現在のチームでプロダクトオーナーとして活動しています。

このプロダクトオーナーはアジャイルへの移行の前、チームメンバーのタスクの分担を決めていました。移行後もこのプロダクトオーナーが分担を決めています。移行前これでうまく進んでいたためです。開発者は、これを議論もすることなく受け入れています。

プロダクトオーナーが今後もタスクの分担を決めるべきですか？

- A) はい。誰が何をやる必要があるかを決定するのに、プロダクトオーナーが最も適任であるため。
 - B) はい。移行前にこの人物がタスクの分担を決めていて、チームが優れた結果を達成できていたため。
 - C) いいえ。スクラムにおいてタスクの分担を決められるのはチームの中で開発者だけであるため。
 - D) いいえ。このチームにとって最適なタスクの分担方法を議論していないため。
-
- A) 不正解。議論しなかったという理由だけで、スクラムに移行する前に議論をするべきではなく、チームのそれまでの方法を続けて問題ないことを意味するわけではありません。このプロダクトオーナーがタスクの分担を決める最適な人であるかどうかはわかりません。
 - B) 不正解。ここでの説明から判断すると、開発者のタスクの分担を決める方法について議論もすることなく、移行前の方法をそのまま続けました。少なくとも、自分たちにとっての最良の方法を議論する必要があります。
 - C) 不正解。一般的には、開発者がスクラムでタスクの分担を決める最適な人物です。そうすることで、開発者がそのタスクにコミット（確約）できるからです。ただし、チームに適した方法であれば、原則として自由にそれ以外の方法に決めることができます。このプロダクトオーナーがタスクの分担を今後も決めるべきではありませんが、それは議論しなかったことが理由であり、タスクの分担を決めるのは開発者だけではありません。
 - D) 正解。スクラムへの移行にあたっては、チームがタスク分担を決める最適な方法を議論します。一般的には、開発者自身がタスクを引き受けることで、コミットメント（確約）が生まれるため、チームが最もうまく機能します。（参考文献：A、5.6章）

15 / 40

スクラムでは、それぞれの役割が異なる説明責任と実行責任を負うこととなります。役割の一つに、スプリントゴールに向かって確実に前進させるため、計画や作業の進め方を必要に応じて適応させる責務をもつ役割があります。

どの役割にその説明責任がありますか？

- A) 開発者
- B) プロダクトオーナー
- C) スクラムマスター

- A) 正解。実際に作業を行うのは開発者であるため、これは開発者の説明責任です。（参考文献：A、5.6.2章）
- B) 不正解。プロダクトオーナーは、プロダクトゴールの作成に説明責任を負います。開発者は、作業を確実に終わらせることでスプリントゴールに向かって前進させることに実行責任を負います。
- C) 不正解。スクラムマスターは、スプリントゴールへの進捗を確認することではなく、チームに作業方法を再評価させることに説明責任を負います。

16 / 40

あるスクラムチームが、スプリントプランニングで初めて「完成の定義（DoD）」を使用することになりました。スプリントプランニングでは、チームがバックログアイテムのサイズを見積もり、スプリントバックログを作成します。

スプリントプランニングでチームにDoDが必要である理由は何ですか？

- A) スプリントの完了後すぐに各フィーチャーが準備できているかどうかチェックされるため
- B) バックログアイテムが要求に適合していることをプロダクトオーナーが確認する必要があるため
- C) チームはスプリントゴールを出荷可能なプロダクトとして受け入れる必要があるため
- D) ワークロードはフィーチャーとDoDの両方の要求に依存するため

- A) 不正解。これはDoDの用途でもありますが、スプリントプランニングでは行われることではありません。
- B) 不正解。プロダクトオーナーはバックログアイテムが顧客の要求に合っているかどうかを確認すべきであり、DoDはその手助けになりますが、通常はスプリントプランニングで行われることではありません。
- C) 不正解。スプリントゴールは一般的には出荷可能なインクリメントではありますが、DoDはスプリントゴールの評価に使用されるものではありません。
- D) 正解。ワークロードは、1つのフィーチャーに対するすべての要求に依存しており、これにはDoDも含まれます。（参考文献：A、5.7章）

17 / 40

プロダクトオーナーは、プロダクトバックログに以下のユーザーストーリーを記述しました。

データ入力担当である私は、顧客の請求書を管理するための使い易いユーザインターフェースが必要だ。理由は、作業を早くするために。

このユーザーストーリーには、スプリントバックログに入れるのに必要な具体的な情報が提供されていますか？

- A) はい。スプリントの進行中に情報が追加できるため。
 - B) はい。ユーザーストーリーの推奨テンプレートに従っているため。
 - C) いいえ。ユーザーのタイプを識別する記述が不十分であるため。
 - D) いいえ。「良い」や「速い」という言葉は具体性に欠けるため。
-
- A) 不正解。スプリントの進行中に情報を追加することもできます。開発者に質問がある場合は、スプリント中に答えを追加することができます。ただし、ユーザーストーリーをスプリントバックログに入れる前に、「良い」や「速い」などの品質要求を具体的に記述する必要があります。
 - B) 不正解。ユーザーストーリーは通常、次のようなテンプレートに従って作成されます。〈ステークホルダーの役割〉である私は、〈要求の内容〉を必要とする。〈要求の理由〉のために。ただし、これ以外のテンプレートの使用も認められています。このユーザーストーリーはテンプレートに従っていますが、具体的ではない記述がいくつかあり、このアイテムをスプリントバックログに入れる前に記述しておく必要があります。
 - C) 不正解。ユーザーのタイプをさらに詳しく記述する必要はありません。ユーザー名を具体的に記述する必要はありません。「良い」や「速い」という言葉をもう少し具体的に記述する必要があります。
 - D) 正解。スプリントバックログに入れるプロダクトバックログのユーザーストーリーを具体的に記述する必要があります。非機能要求を具体的に記述することで、ストーリーポイントの見積もりを可能にし、フィーチャーが顧客の期待に合致するようにする必要があります。（参考文献：A、6.11章）

18 / 40

スクラムマスターとプロダクトオーナーが新しいプロダクトバックログを分析しています。スクラムマスターが、優先順位が低く、詳細が記述されているストーリーがプロダクトバックログにあることに気づきました。優先順位の低いいくつかのアイテムはエピックにまとめられていませんが、まとめられているものもあります。優先順位の高いアイテムについては、いずれもエピックにまとめられておらず、詳細が記述されています。

これは、プロダクトバックログの正しいリファインメントする方法ですか？

- A) はい。優先順位の高いアイテムは、次のスプリントのいずれかのバックログに入ることになるため。
 - B) はい。どの優先順位のユーザーストーリーであっても、詳細を記述してもしなくても構わないため。
 - C) いいえ。優先順位の高いアイテムは、予定外の変更を可能にするために詳細を記載すべきではないため。
 - D) いいえ。一貫したスプリントゴールを達成するには、ストーリーが必ずエピックに属している必要があるため。
-
- A) 正解。最も重要なのは、プロダクトバックログの最上位のユーザーストーリーは優先順位が高く、詳細が記述されていて、エピックにまとめられていないことです。すべてのアイテムに詳細が記述されていなければならないわけではありません。なぜなら、プロジェクトの進行中に新しい要求がプロダクトバックログに入れられるためです。優先順位の低いストーリーでエピックに合わないものがあつたとしても、問題ありません。（参考文献：A、6.7章）
 - B) 不正解。優先順位の低いについては詳細が記述されていなくても構いませんが、優先順位の高いアイテムについては詳細が記述されている必要があり、エピックにまとめられることはありません。
 - C) 不正解。予定外の変更は、プロダクトバックログの新しい要求にして、並び替えられるようにすべきです。優先順位の最も高いアイテムはスプリントバックログに入れられる状態であり、変更すべきではありません。
 - D) 不正解。優先順位の高いアイテムをエピックにまとめるべきではありません。なぜなら、優先度の高いアイテムはスプリントバックログにすぐに入れるべきであり、作業に十分な詳細が記述されている必要があるからです。エピックには詳細が記載されないため、スプリントバックログに入れることはできません。

組織目標は、プロダクトやプロダクトバックログの要求と関連性があります。

これらの概念にはどのような関連性がありますか？

- A) 組織目標は、プロダクトバックログアイテム（PBI）を含むプロダクトゴールである。組織目標は定期的にはリファインメントされ、そうすることで、会社にとって最も多くの価値がもたらされるようになる。プロダクトゴールは、組織の顧客とのコミュニケーションにおいて変動しない要素である。
 - B) 組織目標は、組織が自ら設定した目標である。組織目標を達成するには、プロダクトゴールが1つ以上の組織目標をサポートする必要がある。PBIは、プロダクトゴールの達成に必要なものを定義する。
 - C) PBIを1つのポートフォリオ概要に統合できる。組織目標は、ポートフォリオビューのインプットとして、ハイレベルのプロダクトゴールをサポートする。経営陣は、ポートフォリオビューを使用して、すべてのプロダクトの関連性を理解する。
-
- A) 不正解。組織目標はプロダクトゴールに情報を提供しますが、同じではありません。組織目標はリファインメントされるべきものではありません。リファインメントするべきはPBIです。プロダクトゴールは確立された後は固定されるべきものですが、顧客とのコミュニケーションにおける変動しない要素ではありません。
 - B) 正解。この答えは、組織目標や目的を達成するための手段としての、ビジネス戦略からプロダクトまでの活動の連鎖の説明です。トップダウンで指示を出し、ボトムアップで行動します。（参考文献：A、6.1章）
 - C) 不正解。ポートフォリオビューは、組織がプロダクトの全体構成を理解するのに役立ちますが、ポートフォリオマネジメントの目的は、プロダクトの全体構成が組織の戦略の実現にどれほど有効かを評価することであり、その逆ではありません。

20 / 40

あるチームが、スプリントプランニングが所定時間内に終わらないという問題を抱えています。細かいことまですべて議論するため、会議が長引いてしまいます。プロダクトオーナーが開発者と見積もりについて議論しています。

この会議で対立を解決する説明責任があるのは誰ですか？

- A) 開発者。プロダクトオーナーが開発者を細かい部分に関する対立に引き込んでしまうため。
 - B) 組織。チームが適切に協力して働くのを支援する方法をファシリテートする必要があるため。
 - C) プロダクトオーナー。プロダクトオーナーが開発者の見積もりを常に妨害するため。
 - D) スクラムマスター。会議を効率化するための説明責任があるため。
- A) 不正解。開発者はこの問題の一部ではありますが、対立を解決することに対する説明責任はありません。チームが自己管理型で、全員がプロフェッショナルで大人であったとしても、スクラムマスターには、会議中にチームが脱線しないようにする説明責任があります。
- B) 不正解。組織には、チームが協力して働くことに対する説明責任はありません。自己管理の原則に反します。
- C) 不正解。プロダクトオーナーはこの問題の一部ではありますが、対立を解決することに対する説明責任はありません。スクラムマスターには、会議が脱線しないようにする説明責任があります。
- D) 正解。スクラムマスターは、すべてのスクラムイベントが建設的かつ生産的に実施されることを確認し、時間内に会議を終わらせるようにします。これには、この対立が解決されて再び表面化しないようにする説明責任が含まれます。（参考文献：A、5.6.4章）

21 / 40

あるスクラムマスターが、ストーリーポイントを使用した見積もり方法を新しいチームに教えています。ある経験豊富なメンバーが、ストーリーポイントでの見積もりは計画中のスプリントにのみ有益で、次のスプリントにとっては有益ではないだろうと主張しています。理想日数での見積もりを主張しており、その理由は、理想日数であれば、たとえバックログアイテムがすぐにスプリントバックログに入れられなくても、今後のスプリントにも有益であるからです。

次のスプリントに向けての見積もりでは、ストーリーポイントよりも理想日数による見積もりの方が有益ですか？

- A) はい。理想日数の見積もりでは、通常労働日の中断が考慮されるため。
 - B) はい。理想日数は変動しない実働時間に基づいているため。
 - C) いいえ。ストーリーポイントによる見積もりの方が理想日数での見積もりより一般的に速いため。
 - D) いいえ。ストーリーポイントによる見積もりはサイズの相対的指標に基づいているため。
-
- A) 不正解。理想日数は、見積もりにバッファがあることを意味するものではありません。この点が通常日数と異なります。
 - B) 不正解。理想日数は変動しない実働時間に基づきますが、これは次のスプリントでより有用になるわけではありません。
 - C) 不正解。理想日数の見積もりは、次のスプリントのストーリーポイントでの見積もりより有益ではありません。ただし、ストーリーポイントの見積もりの方が速いからではありません。ストーリーポイントの見積もりの方が有益である理由は、相対的なサイズはストーリーの見積もりに必要な労働時間の変化に引きずられにくいからです。
 - D) 正解。ストーリーポイントが有益である期間は理想日数での見積もりより長くなります。理想日数での見積もりは、テクノロジー、業務分野、チーム自身の経験が変わると、次のスプリントで変わる可能性があります。ストーリーポイントでの見積もりは、相対的なサイズであるため、すべてのタスクの関連性が次のスプリントでも同じになります。（参考文献：A、7.4章）

22 / 40

あるチームが、自分たちのベロシティの見積もりを行っています。ベロシティの見積もりにあたり、以下の手順を実行しました。

- 開発者は、これまでに経験のないタイプのプロダクトバックログアイテム（PBI）について、将来のスプリントでのベロシティを**予測**しました。
- スクラムマスターは、以前のスプリントのベロシティを見直して、次のスプリントでのベロシティの見積もりに役立ついくつかの**過去の値**を記録しました。
- プロダクトオーナーは、ベロシティのいくつかの**業界標準**を調べました。

ベロシティの見積もりの良い方法ではないのはどれですか？

- A) 予測を立てる
 - B) 過去の値を使用する
 - C) 業界標準を使用する
- A) 不正解。これは、ベロシティを見積もる良い方法です。チームに過去のデータがなかったり、数回のスプリントを実行してベロシティを観察することができなかつたりする場合があります。そのような場合は、チームがベロシティを予測することができます。
- B) 不正解。これは、ベロシティを見積もる良い方法です。新しいプロジェクトとそのチームが古いプロジェクトとそのチームからほとんど変化していない場合に有効な方法です。
- C) 正解。ベロシティの見積もりに使用する業界標準はありません。（参考文献：A、10.11章）

23 / 40

あるスクラムチームはこれまでに、非常に効率的に作業を進めてきました。ところが最近、予期しない問題に備えて各スプリントに時間を確保していたにもかかわらず、スプリントゴールを達成できなくなりました。スクラムマスターは、スプリントレトロスペクティブ会議でチームと一緒にこの問題を調査しました。

開発者は、前回のスプリントに関する次のような問題点を指摘しました。

- スプリントが終わるたびにワークフローに対するいくつかの**障害**が見つかる
- 数時間がかかるような突発的な**要求**が管理者層から定期的に指示される
- **スペシャリスト**であるメンバーが突然チームを抜けて何日も他のチームを手伝うことになった
- プロダクトオーナーが先月、2週間の計画**休暇**を取得した

スプリントゴールを達成できない理由である可能性が**最も**高い問題はどれですか？

- A) 障害
- B) 要求
- C) スペシャリスト
- D) 休暇

- A) 不正解。フロー（流れ）の改善につながる何かをチームは常に見つけなければなりません。チームは過去にスプリントゴールを達成しているため、おそらくこれはスプリントゴールを達成できない理由ではありません。
- B) 不正解。このチームは突発的な要求のための時間を確保しているため、突発的な要求がスプリントゴールを達成できない理由ではないでしょう。
- C) 正解。チームのスペシャリストであるメンバーが他のチームのスキルを補うために、引き抜かれた場合、非常に大きな混乱を招き、大きな制約となります。特にチームを何日も離れなければならない場合はそうでしょう。おそらくこれが、チームがスプリントゴールを達成できなかった理由です。（参考文献：A、7.5章）
- D) 不正解。チームメンバーには休暇の取得が許可されていますが、それをスプリントゴールを達成できない理由にしてはいけません。チームは過去にスプリントゴールを達成しているため、おそらくこれはスプリントゴールを達成できない理由ではありません。

24 / 40

あるチームが、列が4つのカンバンボードを使用しています。

- 1 - ユーザーストーリー
- 2 - To do
- 3 - Doing (3)
- 4 - Done

3列目の「(3)」の意味に最も該当すると思われるのはどれですか？

- A) この列に、仕掛制約 (WiP-limit) 3が設定されている。
 - B) この列に、解決する必要がある非表示のブロックチケットが3つある。
 - C) この列は、3つのスイムレーンに分かれている唯一の列である。
 - D) このチームにメンバーが3人いて、Doing列が3つある。
- A) 正解。これは、状態ごとに列があり、Doing列にWiP制約が設定されているカンバンボードの典型的な例です。(参考文献：A、10.6章)
- B) 不正解。ブロックチケットを絶対に非表示にするべきではありません。チームは協力して問題に取り組み、可能な限り早くブロックを解決すべきです。
- C) 不正解。異なるスイムレーンを作成する場合、1列だけではなく、すべての列が表示されるようにします。
- D) 不正解。カンバンボードでは、Doing列をチームメンバーごとに分けるべきではありません。

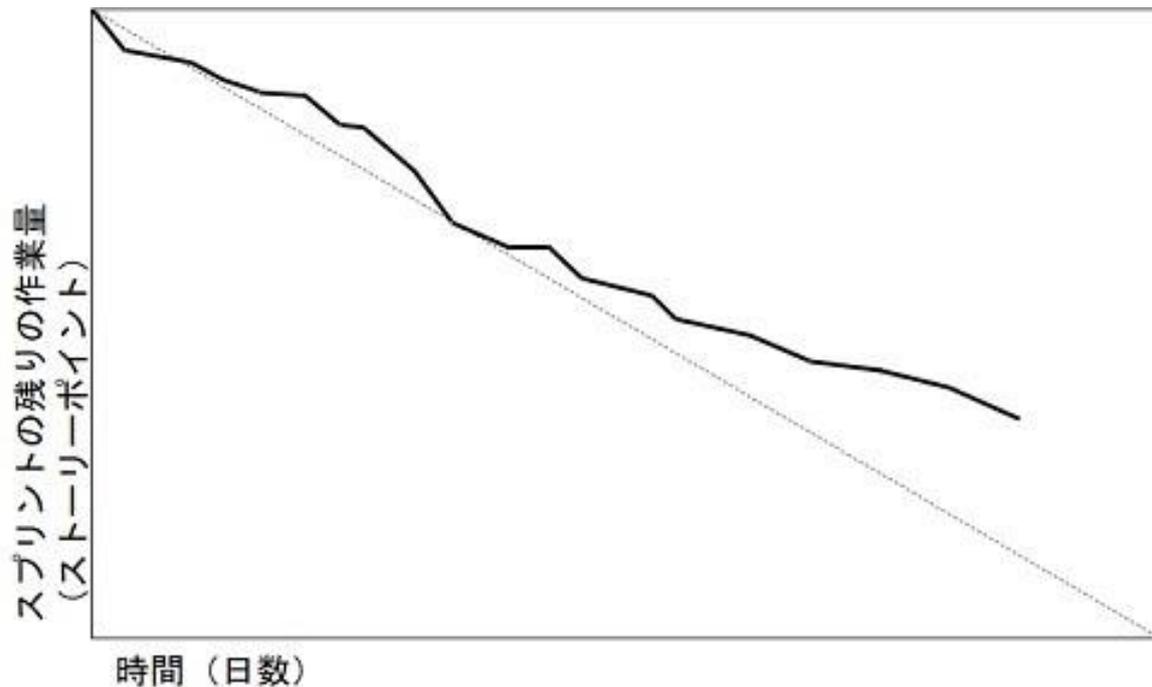
25 / 40

スクラムボードの主な目的は何ですか？

- A) 開発者が自分の作業を整理し、残っている仕事量を確認する。
 - B) プロダクトオーナーがチームの作業を追跡し、管理者に報告する。
 - C) スクラムマスターがタスクを担当している開発者を追跡する。
- A) 正解。スクラムボードは、チームの作業を可視化する1つの方法です。その主な目的は、開発者が自分の作業を整理する手助けになることです。(参考文献：A、10.2章)
- B) 不正解。スクラムボードをチームの作業の追跡や管理者向けレポートの作成に使用することもできますが、これが主な目的ではありません。主な目的は、チームの自己管理を支援することです。
- C) 不正解。スクラムボードをスクラムマスターが開発者の作業を追跡する目的で使用することもできますが、これが主な目的ではありません。主な目的は、チームの自己管理を支援することです。

26 / 40

あるスクラムチームがバーンダウンチャートを使用して進捗を追跡しています。このスプリントのグラフは以下のとおりです。



このスプリントについて言えることは何ですか？

- A) 開発者の作業の進行は、予想を下回っている。
 - B) 開発者は、スプリントゴールに向けて順調に作業を進めている。
 - C) 開発者は、障害物に直面し、進めなくなっている。
-
- A) 正解。現在、この時期の予想を上回る作業がスプリントに残っています。これは、スプリントのほぼ全体で問題となってきました。開発者の作業の進行は、予想を下回っています。（参考文献：A、10.11章）
 - B) 不正解。線がスプリントの残りの作業量の見積もりより上にあります。これは、スプリントゴールの達成が困難になっていることを示しています。
 - C) 不正解。開発者が何らかの障害に本当に直面しているのであれば、作業ができなくなります。線の最後の部分がまだ下降しているため、障害に直面しているわけではないものの、作業の進行が予想を下回っています。

27 / 40

あるチームが、カンバンの技法をスクラムボードで使用することにしました。仕掛制約 (WiP-limits) の概念を導入し、ブロッカーチケットの使用を開始して、タスクの完了を妨げる障害を特定することにしました。

スクラムマスターは、障害がボードから削除された後にブロッカーチケットをどうするべきか悩んでいます。そのまま捨ててしまうべきではないでしょう。

チームに**最大**の価値をもたらすには、スクラムマスターがブロッカーチケットをどうするべきですか？

- A) グループにまとめて、多くの問題の原因を示す共通のテーマがないか検討する
 - B) 問題が解決した後に根本原因を調査し、さらなる障害を防止する
 - C) スプリントレトロスペクティブの際に表示したりレビューしたりすることで、開発者が忘れないようにする
 - D) 「Done (完了)」とマークし、障害が解決してなくなったら削除する
- A) 正解。テーマが共通するブロッカーチケットは、問題の根本原因の特定に役立ちます。共通のテーマを調査することには価値があり、スクラムマスターはそれを行う理想的な立場にあります。(参考文献：A、10.7章)
- B) 不正解。スクラムマスターがすべての問題の原因を調査することもできますが、時間がかかりすぎます。個別のケースではなく共通のテーマを特定してその原因の調査に時間をかけた方がよいでしょう。
- C) 不正解。ブロッカーチケットを表示してボトルネックやミスを開発者が忘れないようにすることは、負の見通しを示すことになり、有益ではありません。
- D) 不正解。問題は解決したかもしれませんが、問題を理解することは将来的に有益であり、ブロッカーチケットを分析することには価値があります。

28 / 40

あるスクラムチームが、すぐに解決する必要があると思われる重大なバグを発見しました。チームは常に、スプリントの20%の時間をバグ修正のために確保しています。この20%の時間を利用して、すでいくつかの古いバグがスプリントバックログに入っています。チームは、バグ修正の時間を20%以内にすることに合意しています。

プロダクトオーナーは、新しい重要なバグはスプリントに現在入っているバグより優先順位が高いと判断しました。

実行すべき**最善**のアクションは何ですか？

- A) バグに20%以上の時間を費やすことになっても、新しい重要なバグの解決をスプリントバックログに追加する
 - B) スプリントをキャンセルして、チームがバグの修正に専念し、バグが解決したら新しいスプリントを開始する
 - C) スプリントゴールとスプリントバックログは既に確定しているため、新しいバグをプロダクトバックログに入れる
 - D) 新しい重大なバグの修正と引き換えに同等の作業量のバグ修正作業を後回しにすることで、20%を維持する
-
- A) 不正解。余分な作業を追加すると、一定のペースを維持できなくなります。これはスクラムのプラクティスではありません。
 - B) 不正解。スプリントをキャンセルできるのは、スプリントゴールが意味をなさなくなった場合だけです。この場合はこれに該当しません。
 - C) 不正解。優先順位の高い重大なバグをスプリントの最後まで無視するのは賢明ではありません。
 - D) 正解。新しいバグの優先順位がスプリントバックログの1つ以上のバグより高いと思われる場合、同量のバグ修正作業を後回しにして新しいバグの修正を優先させることができます。そうすることで、発生した重大なバグを無視しないようにできます。（参考文献：A、6.7章）

29 / 40

大規模の開発プロジェクトであっても、1つのプロダクトに対して1つのプロダクトバックログだけにする方が最大限場合もあります。その1つのプロダクトバックログを正しく管理するには、バックログがあまり大きくならないようにします。

プロダクトバックログを適度な大きさに維持するにはどうすべきですか？

- A) 数回先のリリースをどのようにすべきかを予測する
 - B) ユーザーストーリー間の依存関係を事前に解消する
 - C) プロダクトバックログの説明責任を他と共有する
 - D) エピックを使用して小さいストーリーをテーマごとにまとめる
- A) 不正解。数回先のリリースの計画は、アジャイルの計画方法ではありません。リリースの計画が先になるほど、不明点や変動する要素が増え、一貫性の欠如が生じます。
- B) 不正解。どんな大規模プロジェクトでも、依存関係が起こり得ます。完全に解消することはできません。これは、具体的にプロダクトバックログを管理しやすくするものではありません。
- C) 不正解。大きいプロダクトバックログであっても、プロダクトオーナーは1名である場合があります。グループの人達で説明責任を共有しても、それが他のプロダクトオーナーかどうかに関係なく、プロダクトバックログを適度な大きさに保つことはできません。逆に、複数人が管理することで、プロダクトバックログがかえって大きくなります。
- D) 正解。いくつかのエピックを記述して小さいユーザーストーリーをテーマごとにまとめることで、プロダクトバックログアイテム（PBI）数が少なくなり、管理しやすくなります。（参考文献：A、2.1章）

30 / 40

ある会社が、大規模プロジェクトをスケーリングするために、Nexusアプローチを採用しました。

Nexus統合チームは、すべてのチームに対して1つのスプリントとして調整します。それぞれのチームに専任のスクラムマスターがいて、障害物の解消を支援します。

すべてのスクラムチームに対して1人のプロダクトオーナーと1つのプロダクトバックログが存在します。

これはNexusの正しい使用方法ですか？

- A) はい。Nexusアプローチは、会社やプロジェクトごとのニーズに合わせて柔軟に設定できるため。
 - B) はい。Nexusでは常に、すべてのチームに対して1つのプロダクトバックログ、1人のプロダクトオーナーが存在し、すべてのチームに対して調整された1つのスプリントにするため。
 - C) いいえ。チームごとに専用のプロダクトオーナーがいて、作業をサポートする別々のプロダクトバックログを使用するため。
 - D) いいえ。プロダクトオーナー、プロダクトバックログ、スプリントだけでなく、スクラムマスターも複数のチームが共有するため。
-
- A) 不正解。提案された働き方は正しいものですが、Nexusアプローチは、スクラムチームによるプロジェクトの調整方法を厳格に規定しています。
 - B) 正解。プロダクトオーナーの役割が1人であれば、プロダクトバックログアイテム（PBI）の一貫性ある並び替えが可能になるでしょう。Nexus統合チームは、すべてのチームに対して1つのスプリントとして調整します。1人のプロダクトオーナーを共有しますが、チームごとにスクラムマスターが存在します。（参考文献：A、6.13章、12章）
 - C) 不正解。チームごとにスクラムマスターがいますが、プロダクトオーナーの役割である1人を共有します。1つのプロダクトバックログを共有し、プロダクトオーナーを1人にすることで、プロダクトバックログアイテム（PBI）の一貫性ある並び替えが可能になります。
 - D) 不正解。スプリント、プロダクトバックログ、およびプロダクトオーナーを共有しますが、チームごとにスクラムマスターが存在します。

31 / 40

すべてのプロジェクトがアジャイルアプローチに適しているわけではありません。ある会社に、以下のプロジェクトがあります。

- 人事部門のプロジェクトは、予算は限られているものの、明確な納期はなく、プロジェクトの要求が明確ではない。
- IT部門のプロジェクトは、納期が厳しく、予算が限られていて、プロジェクトのスコープを変更する余裕はない。

プロジェクトがアジャイルアプローチに適していないのはどちらの部門ですか？

- A) 人事部。アジャイルアプローチに適しているのはITプロジェクトだけであるため。
 - B) 人事部。プロジェクトに対する明確な要件がないため。
 - C) IT部門。プロジェクトのスコープを変更する余裕がないため。
 - D) IT部門。予算が限られていて、納期が厳しいため。
- A) 不正解。どのようなプロジェクトにもアジャイルアプローチを採用できます。アジャイルやスクラムはITプロジェクトに限定されるものではありません。
- B) 不正解。明確な要件がなくても、納期に余裕があるプロジェクトであれば、アジャイルアプローチはうまくいくはずですが、アジャイルアプローチであれば、変化や新たな要求を受け入れることができます。
- C) 正解。このプロジェクトには、予算、納期、スコープのいずれの点でも変更の余地がありません。このようなプロジェクトでは、アジャイルアプローチはうまくいきません。（参考文献：A、2章）
- D) 不正解。限られた予算と厳しい納期は良いことではありませんが、このプロジェクトが適していない本当の理由は、スコープを変更する余地がないことです。

32 / 40

ある企業が、プロジェクトが進行中のスクラムチームに加えて、追加のスクラムチームを編成したいと考えています。

どのような場合に行うべきですか？

- A) プロジェクトが非常に複雑で、現在のスクラムチームが必要とされるすべての能力を備えていない場合
 - B) 現在のスクラムチームが、性別、人種、文化、経験の点で多様である場合
 - C) チームが移行直後であるために、チームメンバーの連携がうまくいっていない場合
 - D) トレーニングの時間が短く、現在のスクラムチームが経験の浅いメンバーで構成されている場合
- A) 正解。プロジェクトが複数のチームにスケーリングするほど大きくなった場合、外部のスクラムチームからの知識を追加する必要があることがあります。（参考文献：A、5.6.1章）
- B) 不正解。十分な多様性があれば、アジャイル開発がさらに推進されます。これは、スクラムチームをさらに追加する理由ではありません。
- C) 不正解。チームメンバーが協力して作業を進められるようになるには、時間がかかります。これは、スクラムチームをさらに追加する理由ではありません。
- D) 不正解。チームを追加してもトレーニングの助けにはなりません。スクラムに慣れていない最初の段階を乗り越える機会をスクラムチームに与えるべきです。

33 / 40

ある会社で、スクラムの導入が難航しています。チームのメンバー全員が、少なくとも部分的には在宅勤務で働いています。このことが、スクラムマスターにとってのスクラムの導入を困難にしています。

チームはスクラムのトレーニングが完了していないため、スクラムマスターへの質問が多く、メンバー同士のコミュニケーションがうまくいっていないと感じ、会議に集中できていない場合も多いようです。スクラムを学ぶ意欲は低いようです。チームメンバー同士のコミュニケーションは活発ではなく、すなわちそれは、作業の調整もうまくいっていないということです。

このチームにとって**最も**役立つツールはどれですか？

- A) チームメンバーの継続的なコミュニケーションを可能にする、ソーシャルインタラクションプラットフォーム
 - B) チームメンバーが質問を投稿する、スクラムマスターの専用メッセージボード
 - C) スクラムの使い方を毎日のヒント形式で教えてくれる、学習のためのアプリケーション
 - D) チームのメンバー全員が利用できる、オンラインのデジタルスクラムボード
- A) 正解。ソーシャルインタラクションプラットフォームでほとんどの問題が解決されます。これは、在宅勤務であっても、いつでもコミュニケーションを活発にし、スクラムマスターがスクラムについて教えたり質問に答えたりする手段です。このツールは、タスクの調整には最適ではないかもしれませんが、チームのほとんどのニーズを解決するので、このチームにとって最も役立つものです。（参考文献：A、10.2章）
- B) 不正解。このツールでスクラムマスターへの質問に関する問題を解決できますが、他の方法でも解決できます。また、このツールでは他の問題は解決されません。
- C) 不正解。これは、チームがスクラムについて学習するのに役立つかもしれませんが、それ以外の問題は解決できません。また、やる気のない、コミュニケーション不足のチームがアプリケーションから学べることはないでしょう。
- D) 不正解。このツールは、タスクを適切に調整できない問題を解決できますが、それ以外の問題は解決できません。

34 / 40

スクラムには、従来のプロジェクト管理の役割は存在しません。従来のプロジェクト管理者が担当していた活動でスクラムでも必要とされるものもあり、これらのタスクのほとんどは、スクラムのいずれかの役割に引き継がれます。

そのような活動の例として、次のようなものがあります。

- 開発者の進捗状況が追跡されていることを確認する
- プロダクトが適切に文書化されていることを確認する

これらの活動を誰が担うべきですか？

- A) 開発者
 - B) プロダクトオーナー
 - C) スクラムマスター
- A) 不正解。たとえ開発者が進捗を追跡し、プロダクトを文書化したとしても、スクラムマスターがこれらの活動を引き継ぐこととなります。スクラムマスターは、実際に作業を担当するわけではありませんが、これらの活動が実行されたことを確認します。
- B) 不正解。プロダクトオーナーの役割として従来のプロジェクトマネージャーの活動のほとんどを引き継いでいる場合でも、プロダクトオーナーがこれらの活動に説明責任を負うことも、関与することもありません。
- C) 正解。スクラムマスターは、実際に作業を担当するわけではありませんが、これらの活動が実行されたことを確認します。（参考文献：A、5.6.1章）

35 / 40

ある会社で、現在のプロセスでは納得のいく結果が提供されないことがわかりました。スクラムへの移行が最良の解決策のようです。

CEOは、危機感を持って移行を進めるように伝え、自分の計画をステークホルダーに説明しました。ほとんどの従業員が、アジャイルを学ぶことを歓迎し、スクラムの調査を自ら開始しました。

同社は全社会議で会社としての移行の方法を決定しました。いくつかの小規模のプロジェクトと1つのスクラムチームから開始し、スクラムへの移行を徐々に進めることにしました。CEOは、従業員がとても積極的に調査を進めているため、トレーニングをオプションにすることを決定しました。最重要プロジェクトでは、経験豊富なプロジェクトマネージャーがプロダクトオーナーとして活動することになりました。

半年が経過しましたが、期待していた成果をスクラムで出すことができず、移行は失敗したと宣言されました。

最も可能性の高い移行が失敗した理由は何ですか？

- A) 同社は危機感を持って全面移行を選択すべきだった。
 - B) 移行を成功させるためのスクラムに関する十分なトレーニングを従業員が受けていなかった。
 - C) プロダクトオーナーとして活動するためのプロダクトについての十分な知識をプロジェクト管理者が持っていなかった。
-
- A) 不正解。移行を徐々に進めることで、一般的にはリスクが少なく、通常のビジネスを継続できます。これが移行の失敗の原因である可能性は低いでしょう。
 - B) 正解。従業員はスクラムの包括的な集中トレーニングを受けませんでした。おそらくこれが、移行が失敗した理由です。（参考文献：A、2.1章）
 - C) 不正解。プロダクトオーナーにプロダクトについての十分な知識がなかったことを示す根拠はありません。おそらくは、不足していたのはスクラムについての知識です。

36 / 40

ある会社がスクラムに移行することになりました。チームメンバーの1人であるAlexanderは、スクラムをかなり嫌っているようであり、積極的にスクラムプラクティスに対する反対を口にし、会議のたびに雰囲気を悪くしています。Alexanderはサボタージュ（妨害者）です。

チームのスクラムマスターであるAddyは、Alexanderの態度を改めさせてチームを成功させたいと考えています。

Alexanderに対する**最も正しい**対応はどれどれですか？

- A) Alexanderの不安を理解し、それに立ち向かい、移行前の作業の進め方の問題点を認識してもらう
- B) Alexanderに会議で発言させない、他のチームに移動させる、またはすべてが失敗したら解雇する
- C) Alexanderにスクラムを理解してもらい、慣れるための時間を与え、スケプティック主義者（懐疑主義者）に指名する
- D) 望まれる行動をモデル化し、Alexanderをチームの活動に参加させて正しい行動を褒める

- A) 不正解。これは、ダイハードによる抵抗を克服する最良の方法です。
- B) 正解。これは、サボタージュによる抵抗を克服する最良の方法です。（参考文献：A、13.5章）
- C) 不正解。これは、スケプティックによる抵抗を克服する最良の方法です。
- D) 不正解。これは、フォロワーによる抵抗を克服する最良の方法です。

37 / 40

スクラムチームは自己管理型です。すなわち、働き方や何にコミットするかを自らが選択できます。チームは問題を自らが解決し、そのためには、関係するすべての分野の専門知識が必要です。

スクラムチームの外の管理者に残された役割はないようにも思えますが、そうではありません。

スクラムにおける管理者の役割は何ですか？

- A) プロダクトオーナーやスクラムマスターが詳細計画を策定し、納期が守られることを確認する
- B) チームにインセンティブを競わせて、常に効率化を目指すようにする
- C) 組織目標を明確にし、会社のマインドセットをアジャイルにしてスクラムをサポートする

- A) 不正解。スクラムチームは自己管理型です。すなわち、プロダクトオーナーはスクラムチームの他のメンバーと共同で、詳細な計画と納期に対して実行責任を負います。管理者がこれに干渉するべきではありません。
- B) 不正解。チームを競わせ、常に効率化を迫るやり方は、アジャイルな働き方ではありません。組織でスクラムが失敗することになるため、管理者はこのようなことをするべきではありません。
- C) 正解。管理者が明確な組織目標を提示し、会社がアジャイルのマインドセットを維持するようにすれば、スクラムチームは、最大の生産性と最大のビジネス価値を提供できます。（参考文献：A、5.6章）

38 / 40

機能横断的チームは、新しいタスクのサイズを見積もることに他のチームより長けています。

機能横断的チームが見積もりに長けている理由は何ですか？

- A) 他のチームより少ない計画で作業を進められるため
 - B) 他のチームに作業を引き継ぐ必要がないため
 - C) タスクの見積もりを専門にするメンバーがチームにいるため
 - D) その作業を成し遂げるために必要なすべての能力が揃っているため
- A) 不正解。機能横断的であるかどうかに関係なく、計画のレベルは同じになります。
 - B) 不正解。これは機能横断的チームのメリットではありますが、より優れた見積もりが可能になる理由ではありません。
 - C) 不正解。グループで議論することは優れた見積もりの実現に役立ちますが、見積もりの議論を専門とする人がチームにいるわけではありません。
 - D) 正解。機能横断的チームには、外部のリソースに頼ることなく作業を成し遂げるために必要なすべての能力が揃っています。タスクの完了に必要な知識とスキルを持つメンバーが必ず1人はいるため、常に誰かがタスクを見積もることができます。（参考文献：A、7章）

39 / 40

ある会社が、伝統的な文化からアジャイルの文化への移行を進めています。あるチームに、保守的な人がたくさんいます。保守的な人たちは、未知を恐れ、移行によって不確実性がもたらされるとい理由で、変化に抵抗しています。

移行において保守的な人の**最善**の活用方法は何ですか？

- A) 保守的な人は大局を重視する。そのスキルを活用して、ビジネスを行うための新たな方法を生み出し、効率性と有効性を推進する。
 - B) 保守的な人はメリットとデメリットの両方に気付くことができる。そのスキルを活用して、チーム間で受け入れられる共通点を見つける調停者として活動する。
 - C) 保守的な人は進化的な変化にうまく対応できる。そのスキルを活用して、ビジネスを中断することなく会社が移行を進めるための段階的なステップを計画してもらう。
- A) 不正解。これは、革新派の正しい活用方法です。革新派は、新しいビジネスや効率性の向上を可能にする方法を見つける上で極めて有用であるという理由から、変化を歓迎します。
 - B) 不正解。これは、実践派の正しい活用方法です。実践派は、デメリットとメリットの両方に気づきません。変化を強く希望するわけではないものの、進んで試そうとします。保守的な人と革新派をうまく仲裁することができます。
 - C) 正解。保守的な人は未知を恐れます。保守的な人に漸進的なコントロールを与えることは、保守的な人と会社の双方に良い結果をもたらします。保守的な人は、会社が処理できない変化を急いで進めようとするのではなく、作業を中断させることなく移行を進めるための手助けをしてくれます。（参考文献：A、13.2章）

40 / 40

ある会社の取締役会が、コンサルタントを任命して、競争力が低下した原因を特定することにしました。同社は非常に複雑なプロダクトを作成しており、プロダクトのデモの後に顧客から新たな要求が出されることがよくあります。コンサルタントから、アジャイルの推進が提案されました。

同社は直ちにスクラムへの切り替えを決断し、プロジェクトの関係者全員にスクラムのトレーニングに参加するよう指示しました。すべての新しいプロジェクトでスクラムを使用することになります。

経営陣は現在のリーダーシップのスタイルや構造の調整には時間がかかると考え、望んでいません。

これは正しい移行方法ですか？

- A) はい。新しい手法は誰にとっても動機づけになり、ビッグバンの実装は古いやり方を一掃するのに最適であるため。
 - B) はい。スクラムはシンプルで習得しやすいアジャイル手法であり、全員を再トレーニングすることでこのアプローチをすぐに利用できるようになるため。
 - C) いいえ。アジャイルはプラクティスというよりマインドセットであり、スクラムに移行する前に経営陣が文化を変えることで最も成功するため。
 - D) いいえ。経営陣はスクラムが会社にとって最適なアジャイル手法であるかどうかを評価し、業界リーダーのプラクティスを見るべきであるため。
-
- A) 不正解。アジャイルになるということは、組織全体に大きく影響する組織のトランスフォーメーションです。ビッグバンのアプローチは、複雑な環境ではうまくいかないことが多く、特に経営陣が自分たちのやり方を変えようとしなければうまくいきません。
 - B) 不正解。組織のアジリティの達成は、アジャイル手法の選択だけにとどまりません。経営陣は、組織のアジリティの達成とスクラム導入の成功に必要な文化の変更を過小評価しています。
 - C) 正解。他にも多くの解決すべき課題があるはずですが、アジリティは経営陣から始めるべきです。経営陣はまず、組織全体の事業に影響することになる、必要とされる文化のトランスフォーメーションにおける自分の役割を理解する必要があります。経営陣が変わろうとしなければ、移行は成功しません。（参考文献：A、1.3章）
 - D) 不正解。ここでの問題はスクラムそのものではありません。問題は、自分のやり方を変えたくない経営陣が、その一方でビッグバンの移行を強要していることにあります。

評価

次の表に、本模擬試験問題の正解を示します。

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





Driving Professional Growth

EXIN の連絡先

www.exin.com