



EXIN Agile Scrum

MASTER

Certified by


準備ガイド

2025 年 03 月版

Copyright © EXIN Holding B.V. 2025. 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

1. 概要	4
2. 試験要件	7
3. 基本概念の一覧	10
4. 文献	13

1. 概要

EXIN Agile Scrum Master (ASM. JP)

範囲

EXIN Agile Scrum Master 認定資格では、プロフェッショナルがチームによるスクラムを使用した価値創出を促進し、スクラムプラクティスをチームメンバー全員が十分に理解して正しく使用するようにすることで、スクラムマスターとしての役割を果たせることを確認します。

この資格には以下の項目が含まれる。

- アジャイルの考え方
- スクラムマスターの責務
- アジャイルの見積もり、計画、監視、制御
- 複雑なプロジェクト
- アジャイルの採用

要約

アジャイルとスクラムとは、協力して働くことで目標の達成を成功させることです。アジャイルの原則は、ソフトウェア開発ではすでに一般的ですが、他の分野でも使用されるようになっています。スクラムフレームワークでは、機能横断的で自己管理型のチームの確立が含まれ、スプリントの終了時に作業のインクリメントが生成されます。

スクラムマスターは、スクラムフレームワークをチームが確実に理解するための責任を負います。スクラムチームをコーチングし、トレーニングし、ファシリテーションすることで、チームが価値を生み出すのを支援することで、これを可能にします。成功するスクラムマスターは、チームの内外を問わず、他の人と協力して働くことができます。また、スクラムチームの外部の人に対し、どのようにスクラムチームと相互に関係するか、何が良くて何が悪いのかを理解するように支援します。

EXIN Agile Scrum Master 認証は、アジャイルの原則やスクラムフレームワークを職場で採用し、スクラムマスターの責務を引き受けることに重点を置いています。

背景

EXIN Agile Scrum Master 資格は、EXIN Agile Scrum 資格プログラムの一部です。



対象グループ

この認定資格は、アジャイルコンテストの環境下で働き、スクラムマスターの責務である、スクラムチームをファシリテーションする意欲を持っているプロフェッショナルのためのものです。

認定のための要件

- EXIN Agile Scrum Master 試験の合格。
- 実践課題を含む認定 EXIN Agile Scrum Master トレーニングの修了。

EXIN Agile Scrum Foundation 試験などを通じて Scrum 用語のナレッジを身に付けておくことを強くお勧めします。

試験の詳細内容

試験の形式:	多肢選択形式
問題数:	40
合格点:	65% (26/40 問題)
参考書の持ち込み:	不可
ノートをとる:	不可
電子機器の持ち込み:	不可
試験時間:	90 分

EXIN の試験規則はこの試験に適用されます。



ブルームレベル

EXIN Agile Scrum Master 認定では、ブルームの改訂版タキソミーに基づき、ブルームレベル 2、レベル 3 およびレベル 4 で受験者をテストします。

- ブルームレベル 2：理解すること。記憶よりも上のステップです。理解とは、受験者は提示された内容を把握しており、その学習教材が自分の環境でどのように応用可能かを評価できるということを示します。この種の出題問題は、受験者が事実やアイデアの正しい説明を体系化、比較、解釈及び選択できることを証明することを目的としています。
- ブルームレベル 3：応用 - 認定候補者は、学習した内容を異なるコンテキストで活用できる能力があることを示します。このタイプの質問の目的は、認定候補者が取得した知識、事実、手法、およびルールを異なるまたは新しい方法で応用でき、新しい状況で問題を解決できること示すことです。この質問には、通常、ショートシナリオが含まれます。
- ブルームレベル 4：分析 - 認定候補者は、学習内容を細分化して理解する能力があることを示します。このブルームレベルは、主に実践課題でテストされます。このような実践課題の目的は、認定候補者が誘因や原因を特定することによって情報を分析および細分化して推論し、一般論化を支援する証拠を突き止める能力を示すことです。

トレーニング

授業時間

この教育コースの推奨受講時間は 14 時間です。この中に実践課題やグループ課題、休憩なども含まれます。時間の中に含まれないのは、宿題、ランチ時間、試験時間です。

学習時間の目安

112 時間 (4 ECTS)、個人が習得している知識によります。

教育事業者

認定教育事業者のリストを www.exin.com で参照できます。

2. 試験要件

試験要件は、試験仕様に明記されています。以下の表にモジュールトピック（試験要件）とサブトピック（試験仕様）の一覧を示します。

試験要件	試験仕様	配分
1. アジャイルの考え方		10%
	1.1 アジャイルな考え方	10%
2. スクラムマスターの責務		27.5%
	2.1 責任とコミットメント（確約）	12.5%
	2.2 チームへのファシリテーションとコーチング	7.5%
	2.3 その他の責務（プロダクトオーナー、開発者）	7.5%
3. アジャイルの見積もり、計画、監視、制御		32.5%
	3.1 プロダクトバックログやスプリントバックログの記述と管理	7.5%
	3.2 アジャイル計画	5%
	3.3 アジャイルの見積もり	5%
	3.4 進捗の追跡と伝達	10%
	3.5 制御された状態の維持	5%
4. 複雑なプロジェクト		12.5%
	4.1 アジャイルプロジェクトのスケーリング	5%
	4.2 様々なプロジェクトへのアジャイル適合性	5%
	4.3 ツールの使用と統合におけるアジャイル管理	2.5%
5. アジャイルの採用		17.5%
	5.1 アジャイルの導入	7.5%
	5.2 自己管理	5%
	5.3 アジャイル要件と適切な環境	5%
合計		100%

試験仕様

1 アジャイルの考え方

- 1.1 アジャイルの概念
次のことが行える…
 - 1.1.1 アジャイルの考え方を説明する。
 - 1.1.2 アジャイルで予測可能性や柔軟性がどのようにもたらされるかを説明する。
 - 1.1.3 継続的改善を確立する方法を説明する。
 - 1.1.4 クリスタル、エクストリーム・プログラミング（XP）、DSDM、LeSS、SAFe、カンバンなどのアジャイルの他のフレームワークや方法論との違いを説明する。

2 スクラムマスターの責務

- 2.1 責任とコミットメント（確約）
次のことが行える…
 - 2.1.1 スクラムマスターに求められるタスクや責任を説明する。
 - 2.1.2 スクラムマスターが直面することの多い問題の最善の解決策のシナリオを分析する。
 - 2.1.3 チームの作業をファシリテーションするために利用するツールを説明する。
- 2.2 チームへのファシリテーションとコーチング
次のことが行える…
 - 2.2.1 障害物を取り除くことによってチームをファシリテーションする方法を説明する。
 - 2.2.2 チームのコーチングとトレーニングの方法を説明する。
- 2.3 その他の責務（プロダクトオーナー、開発者）
次のことが行える…
 - 2.3.1 スクラムフレームワークにおけるすべての責務を説明する。

3 アジャイルの見積もり、計画、監視、制御

- 3.1 プロダクトバックログやスプリントバックログの記述と管理
次のことが行える…
 - 3.1.1 完成の定義（DoD）を正確に記述することが重要である理由を説明する。
 - 3.1.2 サービスやプロダクトのユーザーストーリーを正確に記述する方法を説明する。
 - 3.1.3 プロダクトバックログの管理方法とプロダクトバックログ項目の追加方法を説明する。
- 3.2 アジャイル計画
次のことが行える…
 - 3.2.1 ポートフォリオ、プロダクト、およびロードマップの計画について説明する。
 - 3.2.2 スプリントプランニングにおけるスクラムマスターの責務を説明する。
- 3.3 アジャイルの見積もり
次のことが行える…
 - 3.3.1 計画にあたってのストーリーポイント、理想時間、理想日数、およびベロシティの使用方法を説明する。
 - 3.3.2 見積もりのエラーを認識する。
- 3.4 進捗の追跡と伝達
次のことが行える…
 - 3.4.1 進捗へのプラスとマイナスの影響となる逸脱、障害、その他の阻害要因を特定する。
 - 3.4.2 情報ラジエータの作成と解釈の方法、およびその結果に対する行動の方法を説明する。
 - 3.4.3 広く使用されている追跡の方法（バーンダウンチャート、ベロシティなど）を解釈する方法を説明する。

- 3.5 制御された状態の維持
次のことが行える…
 - 3.5.1 問題やバグの管理方法とステークホルダーへの伝達方法を説明する。

4 複雑なプロジェクト

- 4.1 アジャイルプロジェクトのスケーリング
次のことが行える…
 - 4.1.1 スケーリングされた環境のプロダクトバックログの使用方を説明する。
 - 4.1.2 Nexus を使ってスクラムをスケーリングさせる方法を説明する。
- 4.2 様々なプロジェクトへのアジャイル適合性
次のことが行える…
 - 4.2.1 アジャイルを使用できない可能性がある状況を説明する。
 - 4.2.2 小さなチームがどんなプロジェクトでも有益である理由を説明する。
- 4.3 ツールの使用と統合におけるアジャイル管理
次のことが行える…
 - 4.3.1 チームがアジャイルを使用または採用して開発プロセスの品質を向上させるために役立つツールを説明する。

5 アジャイルの採用

- 5.1 アジャイルの導入
次のことが行える…
 - 5.1.1 スクラムに移行後に、一部のプロジェクト管理の活動がどのようにスクラムマスターに移行するのかを説明する。
 - 5.1.2 スクラムへの移行時に発生する可能性のある問題を特定する。
 - 5.1.3 変化への抵抗に対する対処方法を説明する。
- 5.2 自己管理
次のことが行える…
 - 5.2.1 チームにとって、自己管理することの意味を説明する。
 - 5.2.2 機能横断的チームを作ることを説明する。
- 5.3 アジャイル要件と適切な環境
次のことが行える…
 - 5.3.1 アジャイルを採用する前にどんな文化に変えるべきかを説明する。

3. 基本概念の一覧

この章では、認定候補者が習熟しておく必要がある用語と略語を示します。

これらの用語の知識だけでは試験に十分ではないことに注意してください。受験者は、その概念を理解し、例を提示できる必要があります。

英語	日本語
accountability ¹	説明責任
ADAPT (awareness, desire, ability, promotion and transfer)	ADAPT（認知、願望、能力、促進、移行）
affinity estimation	類似見積り
anti-pattern	アンチパターン
burn-down (bar) chart	バーンダウンチャート
burn-up chart	バーンアップチャート
business value	ビジネス価値
coach	コーチ
collocated team	同一場所に集合したチーム
commitment	コミットメント（確約）
conserver	保守的な人
continuous delivery	継続的デリバリー（CD）
continuous improvement	継続的改善
continuous integration	継続的インテグレーション（CI）
customer	顧客
customer/user needs	顧客／ユーザーのニーズ
daily scrum	デイリースクラム
definition of done (DoD)	完成の定義（DoD）
Developers	開発者
diehard	ダイハード（頑固者）
distributed team	分散チーム
epic user story	エピックユーザーストーリー
estimation	見積り
fine-grained user story	詳細なユーザーストーリー
flow	フロー（流れ）
follower	フォロワー（追従者）
functional requirement	機能要求
Gantt chart	ガントチャート
grow-and-split	grow-and-split（成長と分割）
ideal days	理想日数
ideal hours	理想時間
impediment	障害
increment	インクリメント
information radiator	情報ラジエータ
internal coaching	内部のコーチング
iteration	イテレーション（反復）
Kanban board	カンバンボード
Lean	リーン

¹ このスクラムガイドでは、説明責任と実行責任を区別して使用しています。説明責任とは、「何かを必ず行うこと」ことを意味します。説明責任を課せられた担当者はこのタスクを委任できます。

minimal marketable product (MMP)	MMP (minimal marketable product)
minimum viable product (MVP)	MVP (minimum viable product)
MoSCoW	MoSCoW (モスコウ)
niko-niko calendar	ニコニコカレンダー
non-functional requirement	非機能要求
originator	革新派
osmotic communication	浸透的なコミュニケーション
other Agile frameworks:	他のアジャイルフレームワーク
• Crystal • Extreme Programming (XP) • DSDM • LeSS • SAFe • Kanban • pair programming	• クリスタル • エクストリーム・プログラミング (XP) • DSDM • LeSS • SAFe • カンバン • ペアプログラミング
planning poker	プランニングポーカー
potentially shippable	出荷可能な
pragmatist	実践派
product backlog item	プロダクトバックログアイテム (PBI)
product goal	プロダクトゴール
Product Owner	プロダクトオーナー
product roadmap	プロダクトロードマップ
refinement (of the product backlog)	リファインメント (プロダクトバックログの)
release	リリース
release planning	リリース計画
resistance	抵抗
responsibility ²	実行責任
return on investment (RoI)	投資対効果 (RoI)
roadblock	障害物
saboteur	サボタージュ (妨害者)
scaling	スケーリング、拡張
sceptic	スケプティック (懐疑者)
Scrum board	スクラムボード
Scrum Master	スクラムマスター
Scrum team	スクラムチーム
servant leader	サーバントリーダー
software tooling	ソフトウェアツール
split-and-seed	split-and-seed (分割と萌芽)
splitting teams	分割されたチーム
sprint	スプリント
sprint backlog item	スプリントバックログアイテム
sprint goal	スプリントゴール
sprint planning	スプリントプランニング
sprint retrospective	スプリントレトロスペクティブ
sprint review	スプリントレビュー
story point	ストーリーポイント
swimlane	スイムレーン
task board	タスクボード
test-driven development	テスト駆動開発

² このスクラムガイドでは、説明責任と実行責任を区別して使用しています。実行責任とは、「特定のタスクを実行する」ことを意味します。実行責任のあるユーザーは、作業の一部としてタスクを実行します。

timebox/timeboxing	タイムボックス
transitioning to Scrum	スクラムへの移行
user story	ユーザーストーリー
value	価値、価値観
value stream mapping (VSM)	バリューストリームマップ
velocity	ベロシティ
voice of the customer (VoC)	顧客の声 (VoC)
waste	ムダ
Waterfall	ウォーターフォール
work-in-progress limit (WIP-limit)	仕掛制約 (WIP-limit)

4. 文献

試験の参考文献

試験に必要な知識は、次の文献に記載されています。

- A. Johann Botha
スクラムマスターとプロダクトオーナーのための EXIN ハンドブック
EXIN (2025)
ISBN: 9784802079112
www.exin.com から無料で入手可能です。EXIN 日本語の Web サイト上部の「プロフェッショナルの方」タブをクリックして、各資格プログラムをご確認ください。「必読書」配下に無料ダウンロードをご用意しております。

追加文献

- B. Ken Schwaber & Jeff Sutherland
The Scrum Guide
(最新バージョン)

コメント

追加の参考文献は、参考として知識を深めるためのものです。

参考文献の表

試験要件	試験仕様	参考文献
1. アジャイルの考え方		
	1.1 アジャイルな考え方	1、2、3、4、6、7、10章 付録 A
2. スクラムマスターの責務		
	2.1 責任とコミットメント（確約）	5、6、7、8、10、11 章
	2.2 チームへのファシリテーションとコーチング	5、7、13 章
	2.3 その他の責務（プロダクトオーナー、開発者）	5、14 章
3. アジャイルの見積もり、計画、監視、制御		
	3.1 プロダクトバックログやスプリントバックログの記述と管理	5、6、12 章
	3.2 アジャイル計画	5、6 章
	3.3 アジャイルの見積もり	7、10 章
	3.4 進捗の追跡と伝達	5、7、10、14 章
	3.5 制御された状態の維持	6、10 章 付録 B
4. 複雑なプロジェクト		
	4.1 アジャイルプロジェクトのスケーリング	2、6、12、14 章
	4.2 様々なプロジェクトへのアジャイル適合性	1、2、5、13 章
	4.3 ツールの使用と統合におけるアジャイル管理	10 章
5. アジャイルの採用		
	5.1 アジャイルの導入	2、5、13 章
	5.2 自己管理	1、3、5、7 章
	5.3 アジャイル要件と適切な環境	1、2、13 章



Driving Professional Growth

EXIN の連絡先

www.exin.com