



準備ガイド

2019年11月版

Copyright © EXIN Holding B.V. 2019. 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	6
3. 基本概念の一覧	9
4. 文献	11

1. 概要

EXIN Agile Scrum Foundation (ASF.JP)

範囲

EXIN Agile Scrum Foundation 認定は、受験者の次の知識について検証します。

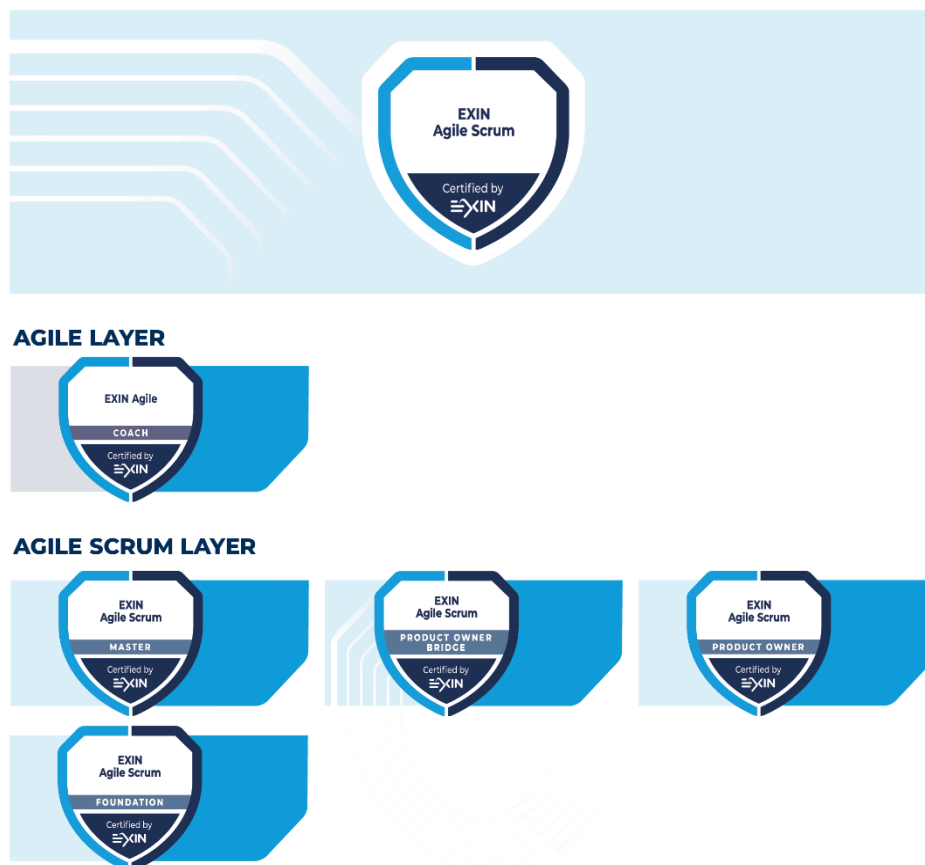
- アジャイル思考法
- スクラムプラクティス
- スクラムの計画と見積り
- スクラムプロジェクトのモニタリング
- アドバンストスクラムの概念（考え方）

要約

EXIN Agile Scrum Foundation 認定は、受験者がアジャイルの原則とスクラムフレームワークに関する知識を有することを示します。アジャイルやスクラムは、目標を達成するために協力する手法です。アジャイルの原則はソフトウェア開発では一般的になり、他の分野でもその利用が増加しております。スクラムプラクティスには、機能横断的および自己組織的チームの構築が含まれ、それぞれの反復やスプリントの終了時点において、機能するソフトウェアのインクリメント（拡張分）を制作します。

背景

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



対象グループ

アジャイル思考法はソフトウェア開発の世界で最もよく知られているものですが、その原則は他の異なるタイプのプロジェクトに適用されるケースも増えています。スクラムはアジャイル開発手法の中で最も活用されており、IT およびプロジェクトマネジメントの分野で最新の知識を保ちたいと考えるすべてのプロフェッショナルの方々、特にプロジェクトを主導する方やプロジェクトに参加される方に適したものです。とりわけ、この認定制度はプロジェクトマネジメント、ソフトウェア開発、IT サービスマネジメント、そしてビジネスマネジメントの分野で活躍するプロフェッショナルの方々にはふさわしいものです。スクラムプロジェクトを開始する前に、この認定を取得することを強く推奨します。

認定のための要件

- EXIN Agile Scrum Foundation 試験の合格。

試験の詳細内容

試験の形式:	多肢選択形式
問題数:	39 ¹
合格点:	39 問中 25 問正解
参考書やノートの持ち込み:	不可
電子機器の持ち込み:	不可
試験時間:	60 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 Foundation 試験では、ブルームの改訂版タキソノミーに基づき、ブルームレベル 1 およびレベル 2 で受験者をテストします。

- ブルームレベル 1：記憶すること。情報を思い出すことに依存します。受験者は、吸収し、記憶し、認識して思い出すことを必要とします。
- 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。

教育・訓練

授業時間

この教育コースの推奨受講時間は 14 時間です。この中にはグループ討議、試験準備、休憩なども含まれます。時間の中に含まれないのは、宿題、昼食時間、試験時間です。

学習時間の目安

60 時間、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。

¹ この試験は、カンバンに関する試験仕様 4.1.4 が削除されたため、40 問ではなく 39 問で構成されています。

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. アジャイル思考法		10.2%
	1.1 アジャイルとスクラムの概念	10.2%
2. スクラムプラクティス		46.3%
	2.1 スクラムでの役割	23.2%
	2.2 スクラムのイベント	12.9%
	2.3 バックログの重要性	7.7%
	2.4 完了の定義	2.5%
3. スクラムの計画と見積り		23.1%
	3.1 スクラム計画	12.9%
	3.2 スクラムでの見積り	10.2%
4. スクラムプロジェクトのモニタリング		10.2%
	4.1 スクラムのモニタリング	10.2% ²
5. アドバンストスクラムの概念		10.2%
	5.1 異なる状況下でのスクラム	10.2%
	合計	100%

² カンバンに関する試験仕様 4.1.4 は削除されました。これにより、すべての仕様の重量分布にマイナーな変更が生じました。

試験仕様

1 アジャイル思考法

1.1 アジャイルとスクラムの概念

次のことが行える。

- 1.1.1 アジャイルな環境で働く上でどのように働き方を革新するのか理解できる。
- 1.1.2 アジリティー（機敏性）がどのように優れた価値、予測可能性、柔軟性をもたらすかを理解すること。
- 1.1.3 アジャイルマニフェストを説明できること。
- 1.1.4 スクラム以外のアジャイル手法とプラクティスを理解すること。

2 スクラムプラクティス

2.1 スクラムでの役割

次のことが行える。

- 2.1.1 プロダクトオーナーの役割を説明できること。
- 2.1.2 スクラムマスタの役割を説明できること。
- 2.1.3 開発チームの役割を説明できること。
- 2.1.4 従来型のプロジェクトマネージャの役割を認識していること。

2.2 スクラムのイベント

次のことが行える。

- 2.2.1 タイムボックスの行動（活動）の特徴を説明できること。
- 2.2.2 スプリントの特徴を説明できること。
- 2.2.3 デイリースクラムの特徴を説明できること。
- 2.2.4 スプリントレビューとスプリント振り返りの特徴を説明できること。

2.3 バックログの重要性

次のことが行える。

- 2.3.1 良いプロダクトと良いスプリントバックログの特徴を説明できること。
- 2.3.2 良いユーザーストーリーと良いバックログ項目を認識できること。
- 2.3.3 プロダクトバックログ項目の絞り込み方法を説明できること。

2.4 完了の定義

次のことが行える。

- 2.4.1 良い完了の定義の重要性を説明できること。

3 スクラムの計画と見積り

3.1 スクラム計画

次のことが行える。

- 3.1.1 スプリント計画会議で起きることを説明できること。
- 3.1.2 デイリースクラムの日常的な行動習慣とその重要性を理解していること。
- 3.1.3 スプリント期間の決定方法を理解していること。

3.2 スクラムでの見積り

次のことが行える。

- 3.2.1 各見積り手法を説明できること： プラニングポーカー、三角測量、類推見積り。
- 3.2.2 理想日数やストーリーポイントを使った見積り計算方法を理解していること。
- 3.2.3 バックログ項目の順位付けを理解していること。

4 スクラムプロジェクトのモニタリング

4.1 スクラムのモニタリング

次のことが行える。

- 4.1.1 バーンダウンチャートを理解していること。
- 4.1.2 スプリントの進捗モニタリング方法を理解していること。
- 4.1.3 チームのベロシティの計算方法を理解していること。
- 4.1.5 情報ラジエータの概念と価値を理解していること。

5 アドバンストスクラムの概念

5.1 異なる状況下でのスクラム

次のことが行える。

- 5.1.1 大規模で複雑なプロジェクトへのスクラム適用方法を認識していること。
- 5.1.2 分散チームへのスクラム適用方法を認識していること。
- 5.1.3 スクラムにおける契約種別を理解していること。
- 5.1.4 アジャイル作業スペースを作る方法を理解していること。

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
Affinity Estimation	類推見積り
Agile Manifesto	アジャイルマニフェスト
Burn-Down chart	バーンダウンチャート
Burn-Up chart	バーンアップチャート
coach	コーチ
commitment	コミットメント
communication	コミュニケーション
continuous integration	継続的インテグレーション
customer	顧客
Daily Scrum	デイリースクラム
Definition of Done (Done)	完了の定義
Development Team	開発チーム
distributed team	分散チーム
DSDM	DSDM
escaped defect	流出した欠陥
estimation	見積り
Extreme Programming (XP)	エクストリームプログラミング (XP)
Ideal Hours/ Ideal Days	理想時間/理想日数
increment	インクリメント
information radiator	情報ラジエータ
MoSCow	MoSCow
Niko-Niko calendar	ニコニコカレンダー
osmotic communication	密なコミュニケーション
Pair Programming	ペアプログラミング
planning	計画
Planning Poker	プランニングポーカ
priority	優先順位
Product Backlog (item)	プロダクトバックログ (項目)
Product Owner	プロダクトオーナー
refactoring	リファクタリング
Release Planning	リリース計画
report	報告

Scrum	スクラム
Scrum Master	スクラムマスター
Scrum-of-Scrums	スクラムオブスクラム
splitting teams	チーム分割
Sprint	スプリント
Sprint Backlog (item)	スプリントバックログ (項目)
Sprint Planning	スプリント計画
Sprint Retrospective	スプリント振り返り
Sprint Review	スプリントレビュー
Story point	ストーリーポイント
team	チーム
Test-driven software development	テスト駆動開発
timebox/timeboxing	タイムボックス
Triangulation	三角測量
User Story	ユーザーストーリー
Velocity	ベロシティ
Waterfall/Crystal Clear method	ウォーターフォール/クリスタルクリア・メソッド
Workspace	作業スペース

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. Nader K. Rad & Frank Turley
Agile Scrum Handbook
 Van Haren Publishing (第2版、2018年)
 ISBN: 9789401802796 (ハードコピー)
 ISBN: 9789401802789 (電子ブック)

- B. Ken Schwaber & Jeff Sutherland
The Scrum Guide
www.scrumguides.org (最新版)

参考文献と試験仕様

試験要件	試験仕様	参考文献
1. アジャイル思考法		
	1.1 アジャイルとスクラムの概念	A: Agility Concept (8-24 ページ) A: Scaled Scrum (75-82 ページ) A: Extreme Programming (82-89 ページ) A: DSDM (89-96 ページ) B: Definition of Scrum B: Uses of Scrum B: Scrum Theory B: Scrum Values
2. スクラムプラクティス		
	2.1 スクラムでの役割	A: Agile Principles (15-18 ページ) A: Scrum Roles (26-34 ページ) A: Scrum Events (34-45 ページ) A: Scrum Artifacts (45-75 ページ) B: The Scrum Team B: Scrum Events
	2.2 スクラムのイベント	A: Practical Considerations about Adaptive Lifecycles (8-11 ページ) A: Scrum Events (34-45 ページ) A: Scrum Artifacts (45-75 ページ) B: Scrum Events
	2.3 バックログの重要性	A: Scrum Events (34-45 ページ) A: Scrum Artifacts (45-75 ページ) B: The Scrum Team B: Scrum Artifacts
	2.4 完了の定義	A: Scrum Artifacts (45-75 ページ)

3. スクラムの計画と見積り		
	3.1 スクラム計画	A: Practical Considerations about Adaptive Lifecycles (8-11 ページ) A: Scrum Events (34-45 ページ) A: Scrum Artifacts (45-75 ページ) B: Scrum Events B: Scrum Artifacts
	3.2 スクラムでの見積り	A: Scrum Artifacts (45-75 ページ)
4. スクラムプロジェクトのモニタリング		
	4.1 スクラムのモニタリング	A: Scrum Artifacts (45-75 ページ) A: KanBan and ScrumBan (96-103 ページ) B: Scrum Events
5. アドバンススクラムの概念		
	5.1 異なる状況下でのスクラム	A: Practical Considerations about Adaptive Lifecycles (8-11 ページ) A: Scrum Roles (26-34 ページ) A: Scrum Artifacts (45-75 ページ) A: Scaled Scrum (75-82 ページ) A: DSDM (89-96 ページ)

EXIN の連絡先

www.exin.com

