



EXIN Agile Scrum

FOUNDATION

Certified by



準備ガイド

2025 年 12 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	6
3. 基本概念の一覧	9
4. 文献	11
5. キャリアパス	12



1. 概要

EXIN Agile Scrum Foundation (ASF. JP)

範囲

EXIN Agile Scrum Foundation 資格は、プロフェッショナルがアジャイルの原則とスクラムのコンセプトを理解し、それらが職場環境でどのように適用されるかを認識でき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。

- アジャイルな考え方
- スクラムのプラクティス
- スクラムの計画と見積もり
- スクラムプロジェクトの監視
- 高度なスクラムの概念

要約

EXIN Agile Scrum Foundation は、アジャイルの原則とスクラムフレームワークに関する受験者の知識をテストします。アジャイルとスクラムが連携することで、目標を確実に達成できます。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を組織し、イテレーションやスプリントが終了するたびにソフトウェアの確実に動くインクリメントを生成します。

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

EXIN Agile Scrum Foundation は、IT やプロジェクト管理の分野で最新の知識を習得したいと考えるすべての専門家、特にプロジェクトのリーダーや参加者に最適です。この認定資格は特に、プロジェクト管理、ソフトウェア開発、IT サービス管理、ビジネス管理などの分野に携わる専門家に最適です。スクラムプロジェクトを始める前に EXIN Agile Scrum Foundation を受講することを強くお勧めします。

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:	64% (25/39 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:	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 認定では、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。

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。この中にグループ課題、試験準備、休憩なども含まれます。時間の中に含まれるのは、ランチ時間、宿題、試験時間です。

学習時間の目安

56 時間(2 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。

¹ この試験は、カンバンに関する試験仕様 4.1.2 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. アジャイルな考え方		10.3%
1.1 アジャイルとスクラムの概念		10.3%
2. スクラムのプラクティス		56.3%
2.1 スクラムの役割		20.4%
2.2 スクラムのイベント		15.4%
2.3 バックログの重要性		12.8%
2.4 目標に向けての作業		7.7%
3. スクラムの計画と見積もり		18%
3.1 スクラムの計画		7.7%
3.2 スクラムの見積もり		10.3%
4. スクラムプロジェクトの監視		7.7%
4.1 スクラムの監視		7.7% ²
5. 高度なスクラムの概念		7.7%
5.1 様々な状況でのスクラム		7.7%
合計		100%

² カンバンに関する試験仕様 4.1.2 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 アジャイルな考え方

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 アジャイルな考え方について説明する。

1.1.2 アジャイルによって予測可能性と柔軟性がどのようにもたらされるかを理解する。

1.1.3 アジャイルマニフェストの内容について説明する。

1.1.4 スクラム以外のアジャイルな考え方やプラクティスを理解する。

2 スクラムのプラクティス

2.1 スクラムの役割

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する。

2.1.2 スクラムマスターの役割を説明する。

2.1.3 開発者の役割を説明する。

2.1.4 伝統的なプロジェクトマネージャーの役割がスクラムには存在しないことを説明する。

2.2 スクラムのイベント

次のことが行える…

2.2.1 タイムボックス型イベントの特性を説明する。

2.2.2 スプリントの特性を説明する。

2.2.3 デイリースクラムの特性を説明する。

2.2.4 スプリントレビューとスプリントトレロスペクティブ（振り返り）の特性を説明する。

2.3 バックログの重要性

次のことが行える…

2.3.1 プロダクトバックログとスプリントバックログの特性を説明する。

2.3.2 優れたユーザーストーリーとバックログ項目を理解する。

2.3.3 プロダクトバックログ項目を洗練させる方法を説明する。

2.3.4 バックログ項目を並び替える方法を理解する。

2.4 目標に向けての作業

次のことが行える…

2.4.1 プロダクトゴールの特性を説明する。

2.4.2 スプリントゴールの特性を説明する。

2.4.3 完成の定義（DoD）の特性を説明する。

3 スクラムの計画と見積もり

3.1 スクラムの計画

次のことが行える…

3.1.1 スプリントプランニングの特性を説明する。

3.1.2 スプリントの期間を決定する方法を理解する。

3.2 スクラムの見積もり

次のことが行える…

3.2.1 プランニングポーカー、三角測量、親和性見積もりなどの見積もり手法を説明する。

3.2.2 理想的な日数、理想的な時間数、またはストーリーポイントを使用して見積もる方法を理解する。

3.2.3 チームのペロシティを見積もる方法を理解する。



4 スクラムプロジェクトの監視³

4.1 スクラムの監視

次のことが行える…

4.1.1 情報ラジエータの概念と価値を理解する。

4.1.3 完了した作業を視覚化する様々な方法を理解する。

5 高度なスクラムの概念

5.1 様々な状況でのスクラム

次のことが行える…

5.1.1 大規模で複雑なプロジェクトでスクラムを拡張する方法を理解する。

5.1.2 スクラムを仮想チームで適用する方法を理解する。

5.1.3 スクラムにおける契約の種類を理解する。

³ カンバンに関する試験仕様 4.1.2 は削除されました。



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	責務 ⁴
affinity estimation	類似見積り
Agile Manifesto	アジャイルマニフェスト
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
bus factor	バスファクター
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）
communication	コミュニケーション
continuous integration	継続的インテグレーション (CI)
Crystal	クリスタル
customer	顧客
daily scrum	デイリースクラム
definition of done (DoD)	完成の定義 (DoD)
Developers	開発者
DSDM	DSDM
escaped defect	見逃された欠陥
estimation	見積り
extreme programming (XP)	エクストリーム・プログラミング (XP)
ideal days	理想日数
ideal hours	理想時間
increment	インクリメント
information radiator	情報ラジエーター
Kanban	カンバン
MoSCoW	MoSCoW（モスコー）
niko-niko calendar	ニコニコカレンダー
osmotic communication	浸透的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・ポーカー
priority	優先順位
product backlog item	プロダクトバックログ項目
product goal	プロダクトゴール
Product Owner	プロダクトオーナー
refactoring	リファクタリング
report	報告
responsibility	責任 ⁵

⁴ このスクラムガイドでは、責務と責任を区別して使用しています。責務とは、「何かを必ず行うこと」ことを意味します。責務を課せられた担当者はこのタスクを委任できます。

⁵ このスクラムガイドでは、責務と責任を区別して使用しています。責任とは、「特定のタスクを実行する」ことを意味します。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。

scaling	スケーリング
Scrum	スクラム
Scrum Master	スクラムマスター
Scrum team	スクラムチーム
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項目
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（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
test-driven 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
virtual team	バーチャル（仮想）チーム
Waterfall	ウォーターフォール
work-in-progress (WIP)	仕掛け (WIP)



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3版、2021年)
 ISBN: 9789401807593 (ハードコピー)
 ISBN: 9789401807609 (eBook)
 ISBN: 9789401807616 (ePub)
- B. Ken Schwaber & Jeff Sutherland
The Scrum Guide (2020)

参考文献の表

試験要件	試験仕様	参考文献
1. アジャイルな考え方	1.1 アジャイルとスクラムの概念	A: 1、2.4、3、4、5、7章 B: Scrum Definition B: Scrum Theory B: Scrum Values
2. スクラムのプラクティス	2.1 スクラムの役割	A: 2.1、2.2、2.3.1章 B: Scrum Team
	2.2 スクラムのイベント	A: 1.1.2、2.3.2章 B: Scrum Events
	2.3 バックログの重要性	A: 2.3.1.2、2.3.3、4.3章 B: Scrum Artifacts
	2.4 目標に向けての作業	A: 2.3.3.1、2.3.3.2、2.3.3.3章 B: Scrum Artifacts
3. スクラムの計画と見積もり	3.1 スクラムの計画	A: 1.1.2、2.3.2、2.3.3、4.6、5章 B: Scrum Events B: Scrum Artifacts
	3.2 スクラムの見積もり	A: 2.3.3、4.3、4.4章
4. スクラムプロジェクトの監視	4.1 スクラムの監視	A: 2.3.3、3.5、6章 B: Scrum Events
5. 高度なスクラムの概念	5.1 様々な状況でのスクラム	A: 2.4、3.3、5.6章



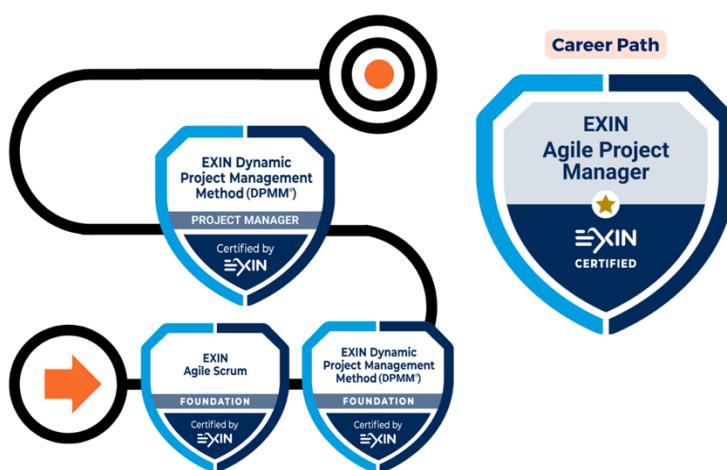
5. キャリアパス

EXINは、生涯学習の重要性と、多様なスキルを組み合わせて現代の変化の激しい環境で活躍することの価値を重視しています。EXIN Career Pathsを活用することで、受験者は特定の職務に向けた準備を行うとともに、専門家としての成長とキャリアアップを継続的に実現できます。EXIN Career Pathsの詳細については、<https://www.exin.com/career-paths/>を参照してください。

EXIN Agile Scrum Foundationの認定は、以下のEXIN Career Pathの一部です。

EXIN Agile Project Manager

EXIN Agile Project Manager専門家が、アジャイルの原則を適用し、チームのコラボレーションと反復的なデリバリーに重点を置いた、構造化された柔軟なアプローチでプロジェクトを効果的に管理できるようにします。







Driving Professional Growth

EXIN の連絡先

www.exin.com