



**EXIN
Agile Scrum**

FOUNDATION

Certified by


準備ガイド

2019年4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]

要約

EXIN アジャイルスクラムファンデーション試験により、アジャイルスクラムのフレームワークに関する受験者の知識がわかります。アジャイル手法はソフトウェア開発の世界ではすでに普及した手法ですが、他の分野でも利用される機会が増えています。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、ソフトウェアの作業インクリメントが生成されます。

背景

EXIN アジャイルスクラムファンデーション試験は EXIN 認定プログラムの一環であり、業界の国際的エキスパートの人々との協力で開発されたものです。



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が増えています。スクラムはアジャイル開発手法の中で最も頻繁に使われており、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持し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。

模擬試験

模擬試験を www.exin.com から無料でダウンロードできます。

ブルームレベル

EXIN XXX 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 XXX およびレベル XXX 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 XXX 時間です。この中に実践課題やグループ討議、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、ランチ時間、試験時間です。

学習時間の目安

XXX 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		10.5%
	1.1 アジャイルとスクラムのコンセプト	10.5%
2. スクラムプラクティス		46%
	2.1 スクラムの役割	23%
	2.2 スクラムイベント	13%
	2.3 バックログの重要性	7.5%
	2.4 「完了」の定義	2.5%
3. スクラム計画とスクラム見積り		23.5%
	3.1 スクラム計画	15.5%
	3.2 スクラム見積り	7.5%
4. スクラムプロジェクトのモニタリング		10.5%
	4.1 スクラムのモニタリング	10.5% ²
5. アドバンスドスクラムのコンセプト		10.5%
	5.1 異なる状況下でのスクラム	10.5%
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コンセプト

次のことが行える。

- 1.1.1 アジャイル環境への適合がどのように機能するかを認識していること
- 1.1.2 機動性、機敏性でどのように予測性と柔軟性が実現するかを認識していること
- 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 ペアプログラミング、テスト駆動開発、継続的インテグレーション、継続的リファクタリング、集約的コードオーナーシップ等、アジャイル枠組みの各パーツを認識していること

2 スクラムプラクティス

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 スクラムイベント

次のことが行える。

- 2.2.1 タイムボックス事象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 良き製品と良きスプリントバックログの特徴を説明できること
- 2.3.2 良きユーザーストーリーと良きバックログ項目を認識できること
- 2.3.3 製品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 良き「完了の定義」の重要性を説明できること

3 スクラム計画とスクラム見積り

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 各会議体と、デイリースクラム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³

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 情報ラジェ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コンセプト

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 カンバンに関する試験仕様 4.1.4 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

Affinity estimation	類推見積り
Agile Manifesto	アジャイルマニフェスト
Backlog	バックログ
Burn-down chart	バーンダウンチャート
Coach	コーチ
Commitment	約束
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 stand-up	デイリースタンドアップ
Definition of Done (Done)	完了の定義
Distributed team	分散チーム
Elapsed time	経過時間
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	浸透するコミュニケーション
Pair programming	ペアプログラミング
Planning	計画
Planning onion	プランニングオニオン
Planning poker	プランニングポーカ
Priority	優先順位
Product Backlog Item (PBI)	プロダクトバックログ項目 (PBI)
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
Scrum-of-Scrum	スクラムオブスクラム
Splitting teams	分割チーム
Sprint	スプリント
Sprint Backlog Item (SBI)	スプリントバックログ項目 (SBI)
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
Stand-up	スタンドアップ
Statement of value	価値の声明
Story	ストーリー
Story point	ストーリーポイント
Succession	引継ぎ
Succession Planning	引継ぎ計画
Team	チーム
Test-driven software development	テスト駆動ソフトウェア開発
Time-box/Time-boxing	タイムボックス
Triangulation	三角測量
Velocity of the team	チームのベロシティ
Waterfall/Crystal Clear method	ウォーターフォール/クリスタルクリア方法
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 (2nd Edition 2018)
 9789401802796 - ISBN: hard copy
 9789401802789 - ISBN: eBook
- B. Ken Schwaber & Jeff Sutherland
The Scrum Guide (16 pages)
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コンセプト	A. Agility Concept A. Extreme Programming A. DSDM A. Project Constraints A. Upfront Planning A. MoSCoW Priorization A. Exceptions
2. スクラムプラクティス		
	2.1 スクラムの役割	A. Scrum Roles
	2.2 スクラムイベント	A. Scrum Events
	2.3 バックログの重要性	A. Artifacts 1 and 2
	2.4 「完了」の定義	A. Artifact 3
3. スクラム計画とスクラム見積り		
	3.1 スクラム計画	A. Scrum Events A. Scrum Artifacts
	3.2 スクラム見積り	A. Scrum Artifacts
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. Artifacts 1, 2 and 3, ScrumBut and ScrumBan
5. アドバンストスクラムのコンセプト		
	5.1 異なる状況下でのスクラム	A. Pigs and Chickens A. Scaled Scrum A. Scrum Prerequisites A. Contract Types and Scrum

EXIN の連絡先

www.exin.com

