



模擬試験

2024 年 11 月版

Copyright © EXIN Holding B.V. 2024. 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 | 15 |
| 評価 | 35 |

はじめに

これは EXIN Agile Scrum Foundation (ASF. 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 39 問で構成されます。特に明記しない限り、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 39 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 25 点以上が必要です。

本試験の制限時間は 60 分です。

ご健闘をお祈りいたします。

模擬試験

1 / 39

スクラムチームがピークレベルの生産性を維持するためにスクラムマスターが果たすべき主な役割は何ですか？

- A) ステークホルダーがスクラムフレームワークとそのプラクティスを理解するのを支援する
- B) 優先順位が高い機能をプロダクトバックログの上位にする
- C) スプリント開始後にスプリントバックログ項目が変更されるのを防ぐ

2 / 39

スプリント期間中に開発者があるタスクに取り組んでいます。

このタスクの責務を負うのは誰ですか？

- A) 開発者
- B) プロダクトオーナー
- C) スクラムマスター
- D) その開発者

3 / 39

スクラムイベントはすべてタイムボックスでのイベントです。

タイムボックスのメリットは何ですか？

- A) スクラムチームのコミットメントを保証する。
- B) 浸透的なコミュニケーションを促進する。
- C) 時間の無駄を最小限にできる。

4 / 39

あるチームがスクラムへの移行を進めています。このチームにはすでにプロジェクトコーディネーターがいて、プロジェクトメンバー全員が円滑に作業を進めるための環境の整備を担当しています。

移行の完了後にこの責務を負うのは誰ですか？

- A) 開発者
- B) プロダクトオーナー
- C) プロジェクト管理者
- D) スクラムマスター

5 / 39

プロダクトオーナーは、プロダクトバックログ項目を2日で完成させたいと考えています。この項目を担当する開発者は、完成に5日かかると考えています。スクラムマスターは、完成に3日かかると考えています。過去に同様の項目を担当したことがある専門分野のエキスパートは、1日程度で完成すると考えています。

誰の見積もりを計画に使用すべきですか？

- A) 開発者の見積り
- B) プロダクトオーナーの見積り
- C) スクラムマスターの見積り
- D) 専門分野のエキスパートの見積り

6 / 39

あるチームがスプリントの途中で、すべてのスプリントバックログ項目を完了しました。

実行すべき**最善**の行動は何ですか？

- A) スプリントの残りをキャンセルし、新しいスプリントを新しい項目で開始する
- B) スプリントの長さを延長し、完了した項目を完璧にできるかどうかを判断する
- C) プロダクトバックログの上位から次の項目を選択して、スプリントバックログに追加する
- D) 現在のスプリントの長さを短縮し、次のスプリントも同様に短縮する

7 / 39

二つの異なるタイムゾーンにいるメンバーで構成されるバーチャル（仮想）チームが1つのプロジェクトに取り組んでいます。チームメンバーの勤務時間が重ならないため、期待していた効果を得られません。

このバーチャル（仮想）チームの効率を向上させる**最善**の方法は何ですか？

- A) スクラムチームのメンバー全員がすべての情報を受け取ることが保証される
- B) 勤務時間が重ならなくても、デイリースクラムを一緒に行う
- C) 浸透的なコミュニケーション手法を使用して議論する

8 / 39

プロダクトバックログをリファインメントのはいつですか？

- A) スプリントの開始時のみ
- B) スプリントレトロスペクティブ（振り返り）の間のみ
- C) スプリントレビューの間のみ
- D) スプリントの全期間

9 / 39

開発者との間で情報を伝達するあるいは開発者同士の最も効率的で効果的な方法は何ですか？

- A) 電子メール
- B) 対面
- C) ソーシャルメディア
- D) 電話

10 / 39

スクラムチームが、スプリントバックログの対象となるプロダクトバックログ項目を選択していません。

開発者がこの項目の作業を終了したことになるのはどの場合ですか？

- A) スプリント終了までに開発者ができるすべてのことを完了したとき
- B) 項目が分析、設計、プログラム、テスト、文書化されたとき
- C) 完成の定義 (DoD) の要件を満たしたとき

11 / 39

スクラムプロジェクトの監視におけるデイリースクラムの役割の最も正しい説明はどれですか？

- A) デイリースクラムにより、開発者が自分の進捗や問題点に対する知見を得ることができる。
- B) デイリースクラムは、スクラムマスターによるバーンダウンチャートの更新に役立つ。
- C) デイリースクラムにより、プロダクトオーナーが開発者の進捗を確認できる。

12 / 39

アジャイルな働き方では、どのようなペースで開発を進めるべきですか？

- A) 一定
- B) 高速
- C) 加速

13 / 39

過去8回のスプリントで開発者が合計72のストーリーポイントを完成させました。このスクラムチームに対し、56のストーリーポイントという見積もりの新規プロジェクトの作業を開始するよう依頼されました。

このプロジェクトの完成に必要なスプリントはいくつですか？

- A) 5
- B) 7
- C) 8
- D) 10

14 / 39

スクラムチームが、2週間のスプリントでプロジェクトを進めます。15回目のスプリントのスプリントレトロスペクティブ（振り返り）会議で、スクラムマスターが次のように発言しました。

「過去12回のスプリントから判断して、出荷可能とされるインクリメントを2週間では提供できないことがわかった。スプリント16の期間を長くするべきだ。」

期間を長くするべきですか？

- A) はい。過去のスプリントのパフォーマンスは変更の妥当な理由であるため。
- B) はい。スクラムマスターにはスプリントの期間の変更が許可されているため。
- C) いいえ。スプリント期間を変更する権限があるのは開発者だけであるため。
- D) いいえ。いかなる理由があってもスプリントの期間を変更することはできない。

15 / 39

スプリントでは進捗がバーンダウン棒チャートで監視されます。

バーンダウン棒チャートとのバーは何を表すものですか？

- A) 完成した作業量
- B) 残りの作業量
- C) 開発者のベロシティ

16 / 39

使用されることの多い、あるベストプラクティスでは、INVESTという略語に従ってプロダクトバックログ項目を定義します。INVESTの「I」はindependent（独立）を意味します。プロダクトバックログ項目が独立していないと仮定します。

プロダクトバックログ項目が依存していると、どのような影響がありますか？

- A) 項目の構築にはより多くの知識が必要になる。
- B) 項目をビジネス価値に基づいて並び替えることはできない。
- C) 項目の構築により多くの開発者が必要である。
- D) 項目には別のスクラムチームの作業が必要である。

17 / 39

プロダクトバックログの内容に関するプロダクトオーナーの決定を覆すことは許されますか？

- A) はい。CEOは組織全体に対する最終責任者であるため、プロダクトオーナーの決定を覆すことができる。
- B) はい。スクラムは顧客重視であり、顧客に価値をもたらすべきであるため、顧客はプロダクトオーナーの決定を覆すことができる。
- C) いいえ。プロダクトオーナーがプロダクトバックログの全面的なオーナーであるため、プロダクトオーナーの決定を覆すことはできない。
- D) いいえ。スクラムチームが計画を頻繁に調整することになるため、プロダクトオーナーの決定を覆すことはできない。

18 / 39

3つのスクラムアーティファクト（作成物）すべてに、スクラムチームが目指すコミットメントが存在します。

スプリントバックログのコミットメントであるのはどれですか？

- A) プロダクトのビジョンを説明する完成の定義（DoD）
- B) スプリントで開発する項目を説明するDoD
- C) 項目を完成と呼べる要件を説明するスプリントゴール
- D) チームがスプリントで達成したいことを説明するスプリントゴール

19 / 39

スクラムチームにおいて、顧客がプロダクトから最大の価値を得られるようにする責務を負うのは誰ですか？

- A) 開発者
- B) プロダクトオーナー
- C) スクラムマスター

20 / 39

プロダクトゴールとは何ですか？

- A) プロダクトに必要なもののリスト
- B) インクリメントが完了したかどうかをチェックする品質指標
- C) 次期スプリントで達成する目標
- D) プロダクトやサービスのビジョン

21 / 39

5人のメンバーで構成されるスクラムチームが3週間のスプリントのスプリントプランニングを完成させるためにかける時間はどれ位ですか？

- A) 6時間
- B) 8時間
- C) 時間制限なし

22 / 39

どの2つの文章がアジャイルマニフェストで価値について述べられている文章ですか？

2つの答えを選ぶ事を忘れないでください。

- A) 動作するソフトウェアよりも、包括的な文書を
- B) 顧客とのコラボレーションよりも、契約交渉を
- C) プロセスやツールよりも、個人や交流を
- D) 計画に従うことよりも、変更に対応を

23 / 39

スクラムチームが情報ラジエータを使用して進捗を可視化しています。

進捗の可視化が役に立つ理由は何ですか？

- A) スクラムマスターがプロダクトバックログ項目を割り当てるのに役立つ。
- B) スクラムチームの連携の強化に役立つ。
- C) スクラムチームの忙しさを同僚に理解してもらえる。

24 / 39

ある顧客から、スクラムチームが開発に使用している手法についてのレポートを依頼されました。

このレポートを作成する適任者は誰ですか？

- A) 開発者
- B) プロダクトオーナー
- C) スクラムマスター

25 / 39

スクラムチームのベロシティとは何ですか？

- A) スプリントをどの程度の速さで完了するかの共通の理解
- B) 開発者が1つのスプリントで終了できるストーリーポイントの数
- C) 各スプリントの最適な仕掛制約 (WIP-limit) 値
- D) 完成したすべてのスプリントバックログ項目の合計

26 / 39

類似見積りを使用する場合、ストーリーポイントはどのようにユーザーストーリーに割り当てられますか？

- A) すべてのユーザーストーリーは、その相対的作業に基づいて並び替えられ、見積もられたストーリーポイントのバケットにグループ分けされる。
- B) 開発者が各自でユーザーストーリーを見積もった後に、開発者全員がストーリーポイントに合意する。
- C) 開発者が複数のリファレンスユーザーストーリーを使用し、それらをユーザーストーリーと比較する。

27 / 39

1人がコーディングを担当し、もう1人がチェックしてコメントする。タスクを交代することもある。

これはどのプラクティスですか？

- A) コードレビュー
- B) 継続的インテグレーション
- C) ペアプログラミング
- D) テスト駆動開発

28 / 39

あるスクラムチームの開発者が、ステークホルダーからDEVELOPEDインクリメントに関する価値ある知見やフィードバックをもらえるのではないかと考えています。

このフィードバックをもらうための最適なイベントは何ですか？

- A) デイリースクラム
- B) スプリントプランニング
- C) スプリントレトロスペクティブ（振り返り）
- D) スプリントレビュー

29 / 39

INVESTのSはsmall（小）を意味します。

プロダクトバックログのどの項目を小さくすべきですか？

- A) プロダクトバックログのすべての項目
- B) プロダクトバックログの下位にある項目
- C) プロダクトバックログの上位にある項目
- D) プロダクトバックログの項目ではなく、スプリントバックログの項目のみ

30 / 39

どのようなタイプのチームから**最良**のアーキテクチャ、要件、設計が生まれますか？

- A) 同一場所に集合したチーム
- B) 自己管理型チーム
- C) 十分に訓練されたチーム
- D) 経験が豊富なチーム

31 / 39

プロダクトオーナーがプロダクトバックログ項目の並び順を検討しています。

検討すべき条件ではないのはどれですか？

- A) 依存関係
- B) 開発者の確保
- C) リスク
- D) 価値

32 / 39

スプリント期間中にデイリースクラムを毎日同じ時間、同じ場所で行う必要がある理由は何ですか？

- A) 部屋の予約をスプリント期間より前に完了する必要があるため
- B) 管理職が毎日同じ時間に最新の状況を把握する必要があるため
- C) 時間と場所を変えないようにすることで、複雑さを最小限にできるため

33 / 39

ある開発者がバーンダウン棒チャートのレビュー中に、バーの下部が3つ目と4つ目のスプリントの間のX軸の上に移動していることに気づきました。

3つ目のスプリントで何がありましたか？

- A) いくつかの作業がプロダクトバックログに追加された。
- B) いくつかの作業がプロダクトバックログから削除された。
- C) 開発者が完成させたユーザーストーリーの数が割り当てられた数より少なかった。
- D) 開発者が完成させたユーザーストーリーの数が割り当てられた数より多かった。

34 / 39

適応型でスクラムの働き方に適しているのはどの契約種別ですか？

- A) 「固定価格」の契約種別
- B) 「実費精算」の契約種別
- C) どちらの契約種別でもない

35 / 39

スクラムチームが、あるインクリメントを完了と呼べる状態になるまでに実行する必要がある項目のチェックリストを定義したいと考えています。

この定義に使われて好ましいのは、どの手法ですか？

- A) バーンダウンチャート
- B) 完成の定義 (DoD)
- C) プロダクトバックログ
- D) スプリントバックログ

36 / 39

スプリント中に作成される、プロダクトから潜在的にリリース可能な部分は何ですか？

- A) 機能
- B) 機能性
- C) スプリントバックログ
- D) インクリメント

37 / 39

スクラムチームがユーザーストーリーの見積もりを進めています。スクラムマスターはプランニングポーカー手法を提案しています。

プランニングポーカーはどのように行いますか？

- A) ストーリーをリファレンスストーリーと比較してから見積もる
- B) 個別での見積もりの後に他の人の見積もりを議論する
- C) すべてのストーリーを、必要な相対的作業に基づいて並び替える

38 / 39

上級管理職が、スクラムチームがスクラムのプラクティスと原則に従っているかどうかを定期的に検証したいと考えています。

そのような監査を実施する最良の立場にいるのは誰ですか？

- A) 上級管理職
- B) 開発者
- C) プロダクトオーナー
- D) スクラムマスター

39 / 39

複数のチームが同じプロダクトに取り組んでいます。完成の定義（DoD）について意見が分かれています。

- プロダクトオーナーは、チームごとに独自のDoDを定義し、そのDoDに基づいてスプリントゴールを達成すべきと主張しています。
- スクラムマスターは、すべてのチームが目指すべきDoDは1つだけだと主張しています。

どちらが正しいですか？

- A) プロダクトオーナー。チームのDoDがスプリントゴールのより効率的な達成に役立つため。
- B) プロダクトオーナー。プロダクトオーナーがDoDの責任を負うため。
- C) スクラムマスター。スクラムマスターがスクラムプロセスの責任を負うため。
- D) スクラムマスター。統合されたDoDを使用することで、すべての部分が正しく連携するようになるため。

解答集

1 / 39

スクラムチームがピークレベルの生産性を維持するためにスクラムマスターが果たすべき主な役割は何ですか？

- A) ステークホルダーがスクラムフレームワークとそのプラクティスを理解するのを支援する
- B) 優先順位が高い機能をプロダクトバックログの上位にする
- C) スプリント開始後にスプリントバックログ項目が変更されるのを防ぐ

- A) 正解。これはスクラムマスターの責任です。（参考文献：A、2.3.1章）
- B) 不正解。これはプロダクトオーナーの責任です。
- C) 不正解。スプリントバックログ項目を変更するべきではありませんが、これは、スクラムマスターだけの責任ではなく、スクラムチーム全体の責任です。

2 / 39

スプリント期間中に開発者があるタスクに取り組んでいます。

このタスクの責務を負うのは誰ですか？

- A) 開発者
- B) プロダクトオーナー
- C) スクラムマスター
- D) その開発者

- A) 正解。1人の開発者が単独でタスクを担当する場合がありますが、すべての開発者がプロダクトの開発に対する責務を共有します。（参考文献：A、2.3.1章）
- B) 不正解。プロダクトオーナーは個々のタスクに対して責務を負いません。プロダクトオーナーはプロダクトバックログに対して責務を負います。
- C) 不正解。スクラムマスターは、この単一のタスクではなく、スクラムチームがスクラムプロセスに従うことに責務を負います。
- D) 不正解。1人の開発者がタスクを担当する場合がありますが、すべての開発者が責務を負います。

3 / 39

スクラムイベントはすべてタイムボックスでのイベントです。

タイムボックスのメリットは何ですか？

- A) スクラムチームのコミットメントを保証する。
 - B) 浸透的なコミュニケーションを促進する。
 - C) 時間の無駄を最小限にできる。
- A) 不正解。スクラムチームのコミットメントは、タイムボックスに基づくものではありません。
- B) 不正解。浸透的なコミュニケーションとは、役に立つ情報に耳を傾けて入手し、必要に応じて会話に参加し、助け合うことです。
- C) 正解。スクラムでは、目的と最大継続時間（タイムボックス）が確定された会議の方が、アドホックの会議より推奨されます。タイムボックスにより、会議にかかる時間が制限されます。（参考文献：A、1.1.2章）

4 / 39

あるチームがスクラムへの移行を進めています。このチームにはすでにプロジェクトコーディネーターがいて、プロジェクトメンバー全員が円滑に作業を進めるための環境の整備を担当しています。

移行の完了後にこの責務を負うのは誰ですか？

- A) 開発者
 - B) プロダクトオーナー
 - C) プロジェクト管理者
 - D) スクラムマスター
- A) 不正解。開発者はバックログ項目の開発に集中します。
- B) 不正解。プロダクトオーナーはプロダクトバックログに対して責務を負います。
- 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ありません。
- D) 正解。このプロジェクトコーディネーターの仕事は、スクラムマスターの仕事に似ています。（参考文献：A、2.3.1章）

5 / 39

プロダクトオーナーは、プロダクトバックログ項目を2日で完成させたいと考えています。この項目を担当する開発者は、完成に5日かかると考えています。スクラムマスターは、完成に3日かかると考えています。過去に同様の項目を担当したことがある専門分野のエキスパートは、1日程度で完成すると考えています。

誰の見積もりを計画に使用するべきですか？

- A) 開発者の見積り
 - B) プロダクトオーナーの見積り
 - C) スクラムマスターの見積り
 - D) 専門分野のエキスパートの見積り
- A) 正解。開発者がすべての見積もりに対して責任を負います。実際に作業を担当するのは開発者であり、どの程度の作業が必要かを最も理解しているのも開発者です。開発者の見積もりを誰も覆すことはできません。（参考文献：A、2.3.3章）
- B) 不正解。プロダクトオーナーは、何を見積もるべきかを決定しますが、見積もりそのものを制御することはできません。
- C) 不正解。スクラムマスターは、見積もりのプロセスの選択にあたって発言できますが、最終的な見積もりを制御することはできません。
- D) 不正解。見積もりは開発者が実行します。スクラムチーム以外の人、例えば専門分野のエキスパートなどは、プロダクトバックログ項目の見積もりを制御することはできません。

6 / 39

あるチームがスプリントの途中で、すべてのスプリントバックログ項目を完了しました。

実行すべき**最善**の行動は何ですか？

- A) スプリントの残りをキャンセルし、新しいスプリントを新しい項目で開始する
 - B) スプリントの長さを延長し、完了した項目を完璧にできるかどうかを判断する
 - C) プロダクトバックログの上位から次の項目を選択して、スプリントバックログに追加する
 - D) 現在のスプリントの長さを短縮し、次のスプリントも同様に短縮する
- A) 不正解。スプリントゴールの有効性が失われた場合は、スプリントをキャンセルできます。この場合はスプリント目標の有効性が失われていないため、スプリントをキャンセルすべきではありません。
- B) 不正解。スプリントが開始すると、その期間が固定され、短縮することも延長することもできません。
- C) 正解。スプリントの途中ですべての項目が完了した場合、プロダクトバックログの上位から次の項目をスプリントバックログに追加できます。（参考文献：A、2.3.3章）
- D) 不正解。スプリントが開始すると、その期間が固定され、短縮することも延長することもできません。次のスプリントを短縮するのではなく、次のスプリントでより多くの作業を選択するべきでしょう。

7 / 39

二つの異なるタイムゾーンにいるメンバーで構成されるバーチャル（仮想）チームが1つのプロジェクトに取り組んでいます。チームメンバーの勤務時間が重ならないため、期待していた効果を得られません。

このバーチャル（仮想）チームの効率を向上させる**最善**の方法は何ですか？

- A) スクラムチームのメンバー全員がすべての情報を受け取ることを保証する
 - B) 勤務時間が重ならなくても、デイリースクラムを一緒に行う
 - C) 浸透的なコミュニケーション手法を使用して議論する
- A) 正解。電子メール、共有文書、またはコミュニケーションツールのいずれかの手段で全員がすべての情報にアクセスし、最新の情報を常に共有できるようにすることが、バーチャル（仮想）チームの最も効果的なコラボレーション方法です。（参考文献：A、3.3章）
- B) 不正解。一部のメンバーが勤務時間外にデイリースクラムに参加することになります。このバーチャル（仮想）チームの効果を向上させる最良の方法ではありません。
- C) 不正解。浸透的なコミュニケーションは主に同一場所に集合したチームに使用されます。

8 / 39

プロダクトバックログをリファインメントのはいつですか？

- A) スプリントの開始時のみ
 - B) スプリントレトロスペクティブ（振り返り）の間のみ
 - C) スプリントレビューの間のみ
 - D) スプリントの全期間
- A) 不正解。プロダクトバックログをリファインメントのは、スプリント開始時だけでなく、スプリント全体を通して継続するものです。
- B) 不正解。プロダクトバックログをリファインメントのは、スプリントレトロスペクティブの間だけでなく、スプリント全体を通して継続するものです。
- C) 不正解。プロダクトバックログをリファインメントのは、スプリントレビューの間だけでなく、スプリント全体を通して継続するものです。
- D) 正解。プロダクトバックログをリファインメントのは、スプリント全体を通して継続する活動です。（参考文献：A、2.3.3章）

9 / 39

開発者との間で情報を伝達するあるいは開発者同士の最も効率的で効果的な方法は何ですか？

- A) 電子メール
- B) 対面
- C) ソーシャルメディア
- D) 電話

- A) 不正解。電子メールにルールを適用することで、浸透的なコミュニケーションを最大限に活用できる可能性はありますが、電子メールは、最も効率的で効果的な情報伝達手段ではありません。
- B) 正解。開発者との間で情報を伝達するあるいは開発者同士の最も効率的で効果的な方法は、対面での話し合いです。（参考文献：A、7.4.4章）
- C) 不正解。ソーシャルメディアは、開発者に対するあるいは開発者同士の情報のやり取りに適した方法ではありません。
- D) 不正解。電話は情報伝達の最適な方法ではありません。浸透的なコミュニケーションが最大化されるわけでもありません。

10 / 39

スクラムチームが、スプリントバックログの対象となるプロダクトバックログ項目を選択していません。

開発者がこの項目の作業を終了したことになるのはどの場合ですか？

- A) スプリント終了までに開発者ができるすべてのことを完了したとき
- B) 項目が分析、設計、プログラム、テスト、文書化されたとき
- C) 完成の定義（DoD）の要件を満たしたとき

- A) 不正解。開発者は、完了する必要があることをDoDで事前に定義し、持続可能なペースで作業を実行します。開発者の役割は、項目がDoDを満足するために必要な作業を実行することであり、それを超える作業を実行する必要はありません。
- B) 不正解。開発者が実行しなければならないステップは関係ありません。スプリントバックログ項目が終了する条件は、DoDによって決定されます。
- C) 正解。スプリントの期間中に項目がインクリメントの一部として見なされるようにするには、開発者がその項目をすべて完了させる必要があります。スプリントは、100%完了した項目を含むリリース可能なインクリメントを作成します。（参考文献：A、2.3.2章）

11 / 39

スクラムプロジェクトの監視におけるデイリースクラムの役割の最も正しい説明はどれですか？

- A) デイリースクラムにより、開発者が自分の進捗や問題点に対する知見を得ることができる。
 - B) デイリースクラムは、スクラムマスターによるバーンダウンチャートの更新に役立つ。
 - C) デイリースクラムにより、プロダクトオーナーが開発者の進捗を確認できる。
- A) 正解。デイリースクラムの目的は、スプリントゴールに向けた進捗を検証し、障害を特定して解決することです。（参考文献：A、2.3.2章）
- B) 不正解。これは、スクラムマスターが実行するものでもデイリースクラムの目標でもありません。
- C) 不正解。プロダクトオーナーは耳を傾ける可能性はありますが、デイリースクラムは開発者の進捗をプロダクトオーナーに報告するためのものではありません。

12 / 39

アジャイルな働き方では、どのようなペースで開発を進めるべきですか？

- A) 一定
 - B) 高速
 - C) 加速
- A) 正解。アジャイルプロセスは持続可能な開発を促進します。スポンサー、開発者、ユーザーがいつまでも同じペースを維持できるようにする必要があります。（参考文献：A、7.4.4章）
- B) 不正解。ペースが速いと常にオーバーワークになり、チームがすぐに疲弊してしまう可能性があります。
- C) 不正解。最初はペースが加速する可能性もありますが、加速し続けるとは限りません。ペースは一定かつ持続可能であるべきです。

13 / 39

過去8回のスプリントで開発者が合計72のストーリーポイントを完成させました。このスクラムチームに対し、56のストーリーポイントという見積もりの新規プロジェクトの作業を開始するよう依頼されました。

このプロジェクトの完成に必要なスプリントはいくつですか？

- A) 5
- B) 7
- C) 8
- D) 10

- A) 不正解。現在のベロシティから判断すると、5回のスプリントでは時間が十分ではありません。
- B) 正解。チームのベロシティは $72/8=9$ です。プロジェクトの完成に必要なスプリント数は $56/ベロシティ(56/9=6.2)$ で、6をわずかに上回ります。したがって、7が最も妥当な答えです。（参考文献：A、4.4.2章）
- C) 不正解。8は過去のスプリントの数です。ストーリーポイントの数量が類似していない限り、次のプロジェクトのスプリントの数も同じにするべきだと仮定する理由はありません。
- D) 不正解。10が現在のおおよそのベロシティです。次期プロジェクトに必要なスプリントの数ではありません。

14 / 39

スクラムチームが、2週間のスプリントでプロジェクトを進めます。15回目のスプリントのスプリントレトロスペクティブ（振り返り）会議で、スクラムマスターが次のように発言しました。

「過去12回のスプリントから判断して、出荷可能とされるインクリメントを2週間では提供できないことがわかった。スプリント16の期間を長くするべきだ。」

期間を長くするべきですか？

- A) はい。過去のスプリントのパフォーマンスは変更の妥当な理由であるため。
- B) はい。スクラムマスターにはスプリントの期間の変更が許可されているため。
- C) いいえ。スプリント期間を変更する権限があるのは開発者だけであるため。
- D) いいえ。いかなる理由があってもスプリントの期間を変更することはできない。

- A) 正解。スクラムマスターは、それまでの十分な実績に基づく正当な主張として、スプリントの期間を変更すべきと述べています。（参考文献：A、2.3.2章）
- B) 不正解。期間を延長すべきですが、スクラムマスターが良いと判断したからではありません。
- C) 不正解。チームメンバーであれば誰でも変更を提案できます。スクラムチーム全体で、その理由が妥当かどうかを議論します。
- D) 不正解。スプリント期間を変更しないのが理想ですが、問題がある戦略を繰り返すことは良いことではありません。正当な理由があれば、スプリント期間を変更するべきです。

15 / 39

スプリントでは進捗がバーンダウン棒チャートで監視されます。

バーンダウン棒チャートとのバーは何を表すものですか？

- A) 完成した作業量
- B) 残りの作業量
- C) 開発者のベロシティ

- A) 不正解。これはバーンアップチャートのバーに表示されます。
- B) 正解。バーンダウンチャートのバーには、残りの作業量が表示されます。このチャートは徐々に下降します。（参考文献：A、3.5.2章）
- C) 不正解。ベロシティを過去のバーンダウンチャートから導き出すことはできますが、過去のバーンダウンチャートがベロシティを直接的に示すわけではありません。

16 / 39

使用されることの多い、あるベストプラクティスでは、INVESTという略語に従ってプロダクトバックログ項目を定義します。INVESTの「I」はindependent（独立）を意味します。プロダクトバックログ項目が独立していないと仮定します。

プロダクトバックログ項目が依存していると、どのような影響がありますか？

- A) 項目の構築にはより多くの知識が必要になる。
- B) 項目をビジネス価値に基づいて並び替えることはできない。
- C) 項目の構築により多くの開発者が必要である。
- D) 項目には別のスクラムチームの作業が必要である。

- A) 不正解。プロダクトバックログ項目を必ず理解してから、作業を進める必要があります。
- B) 正解。依存関係がある場合、項目を自由に並び替えることはできず、必ずプロダクトオーナーが依存関係をチェックする必要があります。（参考文献：A、4.3.1章と4.3.2章）
- C) 不正解。依存関係によって常に作業量が多くなり、必要な開発者が増えるとは限りません。また、INVESTのsmall（小）を意味する「S」により大きく関係します。
- D) 不正解。プロダクトバックログ項目は1つのスクラムチームの作業を参照すべきですが、これが項目を独立させる必要がある理由ではありません。

17 / 39

プロダクトバックログの内容に関するプロダクトオーナーの決定を覆すことは許されますか？

- A) はい。CEOは組織全体に対する最終責任者であるため、プロダクトオーナーの決定を覆すことができる。
 - B) はい。スクラムは顧客重視であり、顧客に価値をもたらすべきであるため、顧客はプロダクトオーナーの決定を覆すことができる。
 - C) いいえ。プロダクトオーナーがプロダクトバックログの全面的なオーナーであるため、プロダクトオーナーの決定を覆すことはできない。
 - D) いいえ。スクラムチームが計画を頻繁に調整することになるため、プロダクトオーナーの決定を覆すことはできない。
-
- A) 不正解。プロジェクトを成功させるには、組織全体がプロダクトオーナーの決定を尊重する必要があります。たとえCEOであっても、その決定を覆そうとするべきではありません。
 - B) 不正解。プロダクトオーナーは、顧客と効果的にコミュニケーションを図り、得られた情報を使用してプロダクトバックログを常に更新するよう努めますが、プロダクトオーナーが決定者であり、顧客がそれを覆すことはできません。
 - C) 正解。プロダクトオーナーの決定を誰も覆すことはできませんが、プロダクトオーナーに誰も影響を与えられないわけではありません。最終的には、プロダクトオーナーがプロダクトバックログのオーナーであり、その責務を負います。（参考文献：A、2.3.1章）
 - D) 不正解。プロダクトオーナーの決定を誰も覆すことはできませんが、この理由は誤りです。スクラムでは、変更に対応することは計画に従うことより重要です。

18 / 39

3つのスクラムアーティファクト（作成物）すべてに、スクラムチームが目指すコミットメントが存在します。

スプリントバックログのコミットメントであるのはどれですか？

- A) プロダクトのビジョンを説明する完成の定義（DoD）
 - B) スプリントで開発する項目を説明するDoD
 - C) 項目を完成と呼べる要件を説明するスプリントゴール
 - D) チームがスプリントで達成したいことを説明するスプリントゴール
-
- A) 不正解。スプリントゴールは、スプリントバックログに関連するコミットメントです。プロダクトのビジョンは、プロダクトゴールで説明されます。
 - B) 不正解。スプリントゴールは、スプリントバックログに関連するコミットメントです。開発する必要がある項目は、DoDではなく、スプリントバックログで説明されます。
 - C) 不正解。スプリントゴールは、スプリントバックログに関連するコミットメントです。DoDは、項目が完了と見なされる条件を説明します。
 - D) 正解。スプリントゴールは、スプリントバックログに関連するコミットメントです。スプリント目標は、スプリントバックログのプロダクトバックログ項目の開発によってスクラムチームがスプリントで何を達成したいのかを説明します。（参考文献：A、2.3.3章）

19 / 39

スクラムチームにおいて、顧客がプロダクトから最大の価値を得られるようにする責務を負うのは誰ですか？

- 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。開発者の使命は、各スプリントで使用できるインクリメントのあらゆる側面を作成することであり、プロダクトの価値を最大化することに開発者の責務ではありません。
- B) 正解。プロダクトオーナーは、スクラムチームの作業から得られるプロダクトの価値を最大化することに責務を負います。（参考文献：B、プロダクトオーナー）
- C) 不正解。スクラムマスターは、スクラムガイドに定義されたスクラムを確立する責務を負います。顧客にとっての価値への影響は間接的です。

20 / 39

プロダクトゴールとは何ですか？

- A) プロダクトに必要なもののリスト
 - B) インクリメントが完了したかどうかをチェックする品質指標
 - C) 次期スプリントで達成する目標
 - D) プロダクトやサービスのビジョン
- A) 不正解。プロダクトバックログは、プロダクトに必要なもののリストです。
- B) 不正解。完成の定義（DoD）では、インクリメントが完了したかどうかをチェックするための品質指標が提供されます。
- C) 不正解。スプリントゴールは、次期スプリントの目的です。
- D) 正解。プロダクトゴールはプロダクトバックログのコミットメントであり、項目の開発によって何を達成すべきかを説明します。プロダクト目標は、プロダクトのビジョン、またはプロダクトのビジョンから導き出されたものです。（参考文献：A、2.3.3章とB、Commitment：Product Goal）

21 / 39

5人のメンバーで構成されるスクラムチームが3週間のスプリントのスプリントプランニングを完成させるためにかける時間はどれ位ですか？

- A) 6時間
- B) 8時間
- C) 時間制限なし

- A) 正解。スプリントプランニングの最大時間は8時間です。スプリントが1か月以下の場合、スプリントプランニング会議も短くなります。（参考文献：A、2.3.2章）
- B) 不正解。スプリントプランニングの最大時間は8時間です。スプリントが1か月以下の場合、スプリントプランニング会議も短くなります。この場合はスプリントが3週間であるため、スプリントプランニング会議は8時間より短くなります。
- C) 不正解。スプリントプランニング会議では、1か月のスプリントに対して最大8時間のタイムボックスが割り当てられます。

22 / 39

どの2つの文章がアジャイルマニフェストで価値について述べられている文章ですか？

2つの答えを選ぶ事を忘れないでください。

- A) 動作するソフトウェアよりも、包括的な文書を
- B) 顧客とのコラボレーションよりも、契約交渉を
- C) プロセスやツールよりも、個人や交流を
- D) 計画に従うことよりも、変更に対応を

- A) 不正解。価値の記述として正しいのは、「契約交渉よりも、顧客とのコラボレーションを」、「計画に従うことよりも、変更に対応を」、「プロセスやツールよりも、個人や交流を」、「包括的な文書よりも、動作するソフトウェアを」です。
- B) 不正解。価値の記述として正しいのは、「契約交渉よりも、顧客とのコラボレーションを」、「計画に従うことよりも、変更に対応を」、「プロセスやツールよりも、個人や交流を」、「包括的な文書よりも、動作するソフトウェアを」です。
- C) 正解。価値の記述として正しいのは、「契約交渉よりも、顧客とのコラボレーションを」、「a計画に従うことよりも、変更に対応を」、「プロセスやツールよりも、個人や交流を」、「包括的な文書よりも、動作するソフトウェアを」です。（参考文献：A、7.4章）
- D) 正解。価値の記述として正しいのは、「契約交渉よりも、顧客とのコラボレーションを」、「a計画に従うことよりも、変更に対応を」、「プロセスやツールよりも、個人や交流を」、「包括的な文書よりも、動作するソフトウェアを」です。（参考文献：A、7.4章）

23 / 39

スクラムチームが情報ラジエータを使用して進捗を可視化しています。

進捗の可視化が役に立つ理由は何ですか？

- A) スクラムマスターがプロダクトバックログ項目を割り当てるのに役立つ。
 - B) スクラムチームの連携の強化に役立つ。
 - C) スクラムチームの忙しさを同僚に理解してもらえる。
-
- A) 不正解。スクラムマスターがタスクを割り当てられるのではなく、開発者が自分のタスクを「プル」します。スクラムマスターの役割は、スクラムチームのメンバーをサポートすることで開発者の作業を支援することです。
 - B) 正解。情報ラジエータによって可視性が向上します。可視化することで透明性が生まれ、結果として、フィードバックやコラボレーションが改善されます。また、制御も強化されます。（参考文献：A、6.1章）
 - C) 不正解。間違いではありませんが、スクラムチームの忙しさを示すことが可視化の目的ではありません。

24 / 39

ある顧客から、スクラムチームが開発に使用している手法についてのレポートを依頼されました。

このレポートを作成する**適任者**は誰ですか？

- 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。開発者に相談する必要がある場合であっても、レポートの作成を開発者に任せるべきではありません。
 - B) 不正解。プロダクトオーナーは、文脈より内容を重視します。使用される手法についての説明は、文脈に関連します。
 - C) 正解。スクラムマスターは内容より文脈を重視します。したがって、スクラムマスターがこのレポートを作成する適任者です。（参考文献：A、2.3.1章）

25 / 39

スクラムチームのベロシティとは何ですか？

- A) スプリントをどの程度の速さで完了するかの共通の理解
 - B) 開発者が1つのスプリントで終了できるストーリーポイントの数
 - C) 各スプリントの最適な仕掛制約 (WIP-limit) 値
 - D) 完成したすべてのスプリントバックログ項目の合計
- A) 不正解。ベロシティとは、開発者が1つのスプリントで行うことができるストーリーポイントの数、理想時間、または理想日数です。
- B) 正解。ベロシティとは、一定の間隔内に完了する作業の単位数です。(参考文献：A、4.4.4章)
- C) 不正解。WIP制約は、スプリントではなく、カンバンボードの制限です。
- D) 不正解。これをベロシティの見積りに使用する可能性はありますが、ベロシティを定義する方法ではありません。

26 / 39

類似見積りを使用する場合、ストーリーポイントはどのようにユーザーストーリーに割り当てられますか？

- A) すべてのユーザーストーリーは、その相対的作業に基づいて並び替えられ、見積もられたストーリーポイントのバケットにグループ分けされる。
 - B) 開発者が各自でユーザーストーリーを見積もった後に、開発者全員がストーリーポイントに合意する。
 - C) 開発者が複数のリファレンスユーザーストーリーを使用し、それらをユーザーストーリーと比較する。
- A) 正解。これは、類似見積りを使用してストーリーポイントを割り当てる方法です。(参考文献：A、4.4.7章)
- B) 不正解。これは、プランニングポーカーを使用してストーリーポイントをユーザーストーリーに割り当てる方法です。
- C) 不正解。これは、開発者が三角測量を使用してすべてのユーザーストーリーのストーリーポイントを見積もる場合の説明です。

27 / 39

1人がコーディングを担当し、もう1人がチェックしてコメントする。タスクを交代することもある。

これはどのプラクティスですか？

- A) コードレビュー
- B) 継続的インテグレーション
- C) ペアプログラミング
- D) テスト駆動開発

- A) 不正解。コードレビューとは、作成したコードを誰かがチェックすることです。これは、コードを作成した本人である場合もそれ以外の人である場合もあります。
- B) 不正解。CIとは、新しいコードを古いコードに継続的に統合することです。
- C) 正解。ペアプログラミングとは、2人の開発者が共同で作業を進めることです。1人がコーディングを担当し、もう1人がチェックしてコメントします。（参考文献：A、4.1.1章）
- D) 不正解。テスト駆動開発では、プログラムを記述する前にテストシナリオを用意し、そのテストに合格するものを開発者が記述します。

28 / 39

あるスクラムチームの開発者が、ステークホルダーからDEVELOPEDインクリメントに関する価値ある知見やフィードバックをもらえるのではないかと考えています。

このフィードバックをもらうための最適なイベントは何ですか？

- A) デイリースクラム
- B) スプリントプランニング
- C) スプリントレトロスペクティブ（振り返り）
- D) スプリントレビュー

- A) 不正解。デイリースクラム中にフィードバックを求めるのは賢明ではありません。
- B) 不正解。スプリントプランニング会議はあくまでも計画会議であると考えべきです。
- C) 不正解。スプリントレトロスペクティブでは、プロダクトの作成に使用するスクラムプロセスをスクラムチームでレビューします。
- D) 正解。これは、スプリントの終了時に行われる会議で、スクラムチーム、顧客、場合によってはエンドユーザーの代表や助言者が参加してチームが作成したもののすべてを確認し、フィードバックを交換します。この会議は、フィードバックを集め、変更依頼をできるだけ早く提起することを目的としています。（参考文献：A、2.3.2章）

29 / 39

INVESTのSはsmall（小）を意味します。

プロダクトバックログのどの項目を小さくすべきですか？

- A) プロダクトバックログのすべての項目
 - B) プロダクトバックログの下位にある項目
 - C) プロダクトバックログの上位にある項目
 - D) プロダクトバックログの項目ではなく、スプリントバックログの項目のみ
- A) 不正解。プロダクトバックログの上位にある項目をのみを詳細に記載する必要があります。これらの項目を最初の実現する必要があるためです。
- B) 不正解。プロダクトバックログ項目が下位にあるほど、詳細である必要性が低くなります。時間の経過とともに変更されたり、プロダクトバックログからスキップされたり削除されたりすることもあります。
- C) 正解。プロダクトバックログの上位にある項目のみを小さくする必要があります。それらの項目は、スプリントに組み込むための十分な定義がなされている項目であるためです。（参考文献：A、2.3.3章）
- D) 不正解。スプリントバックログ項目は小さくする必要がありますが、プロダクトバックログの上位にある項目についても同様です。

30 / 39

どのようなタイプのチームから**最良**のアーキテクチャ、要件、設計が生まれますか？

- A) 同一場所に集合したチーム
 - B) 自己管理型チーム
 - C) 十分に訓練されたチーム
 - D) 経験が豊富なチーム
- A) 不正解。同一場所に集合したチームによってコミュニケーションは保証されますが、要件、アーキテクチャ、設計の改善に必ずしもつながるわけではありません。
- B) 正解。アジャイルマニフェストによれば、最高のアーキテクチャ、要件、設計は、自己管理型チームから生まれます。（参考文献：A、7.4.5章）
- C) 不正解。十分に訓練されたチームであれば、おそらく作業がうまく進みますが、アジャイルチームは十分に訓練された人より高いパフォーマンスを発揮できるはずです。
- D) 不正解。経験が豊富なアジャイルチームは経験が少ないアジャイルチームよりおそらく優れています。アジャイルチームは一般的な経験が豊富なチームよりおそらく優れています。

31 / 39

プロダクトオーナーがプロダクトバックログ項目の並び順を検討しています。

検討すべき条件ではないのはどれですか？

- A) 依存関係
 - B) 開発者の確保
 - C) リスク
 - D) 価値
- A) 不正解。プロダクトバックログ項目の並べ替えにあたっては、依存関係が重要な考慮事項になります。項目そのものの価値が低い場合であっても、その項目が価値の高い項目の前提条件であるのであれば、高い優先順位が設定される可能性もあります。
- B) 正解。開発者の確保は、プロダクトバックログ項目の並び替えの基準の1つではありませんが、スプリントプランニングで考慮されます。価値、サイズ、他の項目との依存関係、リスクなどが、項目の並び替えの基準です。（参考文献：A、2.3.3章）
- C) 不正解。リスクはプロダクトバックログ項目を並べ替える場合の重要な要素です。リスクの高い項目は、価値が高いものであっても、リスク（情報セキュリティ侵害など）が発生しやすいのであれば、リスクの低い項目より優先順位が低くなる可能性があります。
- D) 不正解。項目の価値は、プロダクトバックログ項目を並び替える場合の主な基準の1つです。

32 / 39

スプリント期間中にデイリースクラムを毎日同じ時間、同じ場所で行う必要がある理由は何ですか？

- A) 部屋の予約をスプリント期間より前に完了する必要があるため
 - B) 管理職が毎日同じ時間に最新の状況を把握する必要があるため
 - C) 時間と場所を変えないようにすることで、複雑さを最小限にできるため
- A) 不正解。部屋そのものを予約する必要はありません。
- B) 不正解。経営陣からの要求であったとしても、スプリント期間中に毎日同じ場所で同じ時間にデイリースクラムを開催する理由にはなりません。
- C) 正解。デイリースクラムを毎日同じ時間、同じ場所で行うことで、複雑さを軽減する必要があります。（参考文献：B、Daily Scrum）

33 / 39

ある開発者がバーンダウン棒チャートのレビュー中に、バーの下部が3つ目と4つ目のスプリントの間のX軸の上に移動していることに気がきました。

3つ目のスプリントで何がありましたか？

- A) いくつかの作業がプロダクトバックログに追加された。
 - B) いくつかの作業がプロダクトバックログから削除された。
 - C) 開発者が完成させたユーザーストーリーの数が割り当てられた数より少なかった。
 - D) 開発者が完成させたユーザーストーリーの数が割り当てられた数より多かった。
- A) 不正解。チャートに作業を追加すると、X軸の上ではなく、下にバーが移動します。X軸が作業完了線に達したときに完了すべき作業（追加された作業）が存在します。
- B) 正解。チャートから作業が削除されると、バーがX軸の上に移動します。バーの下部が作業完了線に達した場合、グラフがまだ0になっていなかったとしても、完了する必要がある作業はありません。
(参考文献：A、3.5.2章)
- C) 不正解。バーの下部に表示されるのは、このスプリントですでに完了した作業量ではなく、リリースで完了する必要がある残りの作業量です。
- D) 不正解。バーの下部に表示されるのは、このスプリントですでに完了した作業量ではなく、リリースで完了する必要がある残りの作業量です。

34 / 39

適応型でスクラムの働き方に適しているのはどの契約種別ですか？

- A) 「固定価格」の契約種別
 - B) 「実費精算」の契約種別
 - C) どちらの契約種別でもない
- A) 不正解。この契約種別をスクラムで採用することはできますが、アジャイルでこの契約を採用するのはより困難です。また、固定価格契約は一般的に適応型に不向きとされています。
- B) 正解。これは、適応型というプロジェクトの特性に合った、推奨される契約種別です。プロジェクト価格が固定されると、適応が困難になります。(参考文献：A、5.6章)
- C) 不正解。「実費精算」の契約種別はスクラムの働き方に適しています。

35 / 39

スクラムチームが、あるインクリメントを完了と呼べる状態になるまでに実行する必要がある項目のチェックリストを定義したいと考えています。

この定義に使われて好ましいのは、どの手法ですか？

- A) バーンダウンチャート
 - B) 完成の定義 (DoD)
 - C) プロダクトバックログ
 - D) スプリントバックログ
- A) 不正解。バーンダウンチャートは、時間に対する残りの仕事量を表します。スプリント期間中に完了する必要がある項目のチェックリストを提供するものではありません。
- B) 正解。DoDとは、十分に理解され、そしてインクリメントの完了をチェックする為に設定する必要がある明確に文書化された項目の定義です。(参考文献：A、2.3.3章)
- C) 不正解。プロダクトバックログとは、最終プロダクトに必要となる可能性があるものすべてを列挙したリストです。
- D) 不正解。スプリントバックログには、プロダクトバックログから選択された、スプリントで提供される項目が含まれています。

36 / 39

スプリント中に作成される、プロダクトから潜在的にリリース可能な部分は何ですか？

- A) 機能
 - B) 機能性
 - C) スプリントバックログ
 - D) インクリメント
- A) 不正解。機能とは、プロダクトのリリース可能な部分（インクリメント）の一部を構成する可能性がある要素のことです。
- B) 不正解。機能性とは、プロダクトのリリース可能となる部分、すなわちインクリメントとなる可能性のある要素のことです。
- C) 不正解。スプリントバックログは、単一のスプリントに実装される、プロジェクトの短期計画です。ただし、スプリントバックログは潜在的にリリース可能な部分ではありません。
- D) 正解。インクリメントとは、プロダクトにおいて、スプリントの期間中にリリース可能になる部分のことです。(参考文献：A、2.3.3章)

37 / 39

スクラムチームがユーザーストーリーの見積もりを進めています。スクラムマスターはプランニングポーカー手法を提案しています。

プランニングポーカーはどのように行いますか？

- A) ストーリーをリファレンスストーリーと比較してから見積もる
- B) 個別での見積もりの後に他の人の見積もりを議論する
- C) すべてのストーリーを、必要な相対的作業に基づいて並び替える

- A) 不正解。これは三角測量です。
- B) 正解。これがプランニングポーカーです。（参考文献：A、4.4.5章）
- C) 不正解。これは類似見積りです。

38 / 39

上級管理職が、スクラムチームがスクラムのプラクティスと原則に従っているかどうかを定期的に検証したいと考えています。

そのような監査を実施する**最良**の立場にいるのは誰ですか？

- A) 上級管理職
- B) 開発者
- C) プロダクトオーナー
- D) スクラムマスター

- A) 不正解。上級管理職は、そのような監査を実施する適任者ではありません。スクラムマスターがこれを実施する適任者です。
- B) 不正解。これは開発者のタスクではありません。スクラムフレームワークが適切に使用されているのを確認することは、開発者のタスクではありません。
- C) 不正解。プロダクトオーナーはプロダクトバックログに対して責務を負いますが、スクラムフレームワークが適切に使用されていることに対して責務を負いません。
- D) 正解。スクラムマスターはスクラムチームのコーチであり、スクラムのプロセスに正しく従っていることを確認します。これにより、スクラムマスターがこの監査を実施できます。（参考文献：A、2.3.1章）

39 / 39

複数のチームが同じプロダクトに取り組んでいます。完成の定義（DoD）について意見が分かれています。

- プロダクトオーナーは、チームごとに独自のDoDを定義し、そのDoDに基づいてスプリントゴールを達成すべきと主張しています。
- スクラムマスターは、すべてのチームが目指すべきDoDは1つだけだと主張しています。

どちらが正しいですか？

- A) プロダクトオーナー。チームのDoDがスプリントゴールのより効率的な達成に役立つため。
 - B) プロダクトオーナー。プロダクトオーナーがDoDの責任を負うため。
 - C) スクラムマスター。スクラムマスターがスクラムプロセスの責任を負うため。
 - D) スクラムマスター。統合されたDoDを使用することで、すべての部分が正しく連携するようになるため。
-
- A) 不正解。すべてのチームが、統合されたDoDに向けて作業に取り組む必要があります。
 - B) 不正解。DoDはプロダクトオーナーの責任ではありません。また、すべてのチームが、統合されたDoDに向けて作業に取り組む必要があります。
 - C) 不正解。スクラムマスターは正しい答えですが、この理由は誤りです。DoDは作業プロセスの一部ではありません。
 - D) 正解。統合されたDoDを使用することで、プロジェクトの各部分が適合し、同じ状態で完了するようになります。（参考文献：A、2.4.3章）

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



Driving Professional Growth

EXIN の連絡先

www.exin.com