PMI.PMI-ACP-JPN.v2026-10-03.q435

試験コード：	PMI-ACP-JPN
試験名称：	PMI Agile Certified Practitioner (PMI-ACP日本語版)
認証ベンダー：	PMI
無料問題の数：	435
バージョン：	v2026-10-03
ページの閲覧量：	108
問題集の閲覧量：	5596

https://www.jpnshiken.com/shiken/PMI.PMI-ACP-JPN.v2026-10-03.q435.html

質問: **1**
アジャイルチームは、ベロシティ8を期待する。
スプリント計画段階では、ストーリーの見積もりと優先順位付けは以下の順序で行われました。
ストーリーA_4ストーリーポイント
ストーリーB_2ストーリーポイント
ストーリーC_3 ストーリーポイント
ストーリーD_2ストーリーポイント
チームは、ストーリーを分割せずに、どのストーリーをスプリント1に含めるべきでしょうか？
A. ストーリーA、B、C
B. ストーリーA、B、D
C. ストーリーA、C、D
D. 物語B、C、D
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **2**
あるチームは3週間を1サイクルとして製品開発を進めています。前回の振り返り会議で、報告された不具合と変更要求の数が前回のサイクルと比べて20%増加していることが判明しました。この増加は製品の価値を低下させているため、チームはどのような対策を講じるべきでしょうか？
A. 配送前に商品がより適切に検査されるように、制御メカニズムを変更する。
B. サイクルの期間を再評価してください。サイクルを速くすることで、欠陥をより早期に検出できる可能性があります。
C. 新しいストーリーに取り組む前に、報告されたすべての欠陥を解消するためにスプリントを実行します。
D. クライアントとの共通理解を確認する機会を増やす。
正解: **A (**コメントを発表する**)**

質問: **3**
展示資料を参照してください。

Migration Strategy to Cloud Services:

Steps	Strategy
Step 1	Rapid assessment and migration roadmap
Step 2	Migrating workloads to the cloud
Step 3	Modernization as a continuous service
Step 4	Ongoing management and development
Step 5	Migrate to cloud services

プロジェクトマネージャーは、クラウドサービスへのデータベース移行プロジェクトに取り組んでいます(クラウドサービスへの移行戦略」表を参照)。プロジェクトチームは、機能を迅速に提供しなければならないというプレッシャーから、複数のスプリントにわたって多大な技術的負債を蓄積してきました。この負債は現在、新機能の提供能力に影響を与え、製品のパフォーマンスと顧客満足度の著しい低下につながっています。
チームが技術的負債を効果的に管理しつつ、ステークホルダーの期待に沿った高価値な機能を一貫して提供するために取るべき行動を特定する。
A. 技術的負債は今は無視して、プロジェクトが競争優位性とステークホルダーの満足度を維持できるように、新機能の提供に専念してください。
B. 技術的負債のタスクをすべてのスプリントに含め、新機能と同じレベルの優先度で扱い、プロジェクト全体の目標への影響を継続的にレビューします。
C. 技術的負債の解消のみに複数の連続したスプリントを費やし、プロジェクト全体の目標への影響を最小限に抑えるために、新機能の開発を一時的に停止します。
D. 技術的負債の処理に特化した別の学習チームを編成し、現在のチームが競争優位性とステークホルダーの満足度を維持するための新機能に集中できるようにします。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **4**
プロダクトオーナーは、前回のスプリントでは組織全体のプロジェクト目標にとって価値のある成果を十分に提供できなかったと感じている。
スクラムマスターは次回の振り返り会議で何を話すべきか？
A. 組織の時間と費用を最も節約できたソリューション
B. 前回のスプリントで組み込まれたプロジェクトの問題に対する解決策
C. 発生した問題
D. 解決された問題
正解: **C (**コメントを発表する**)**

質問: **5**
世界中に分散したプロジェクト チームは、情報を共有する唯一の方法として電子メールと電話を使用しています。
コミュニケーションの誤解により問題解決が遅れることが多く、チームの速度が低下します。
知識共有を改善するためにプロジェクトリーダーはどのような手順を踏むべきでしょうか?
A. 各チーム メンバーと個別に会って問題を特定し、ステータス レポートを通じて残りのメンバーに情報を伝えます。

B. コミュニケーションの問題を克服するためにチームを同じ場所に配置するように顧客に依頼します。これが俊敏性を確保する唯一の方法です。
C. 納品ペースが遅くなることに対応するために、プロジェクトの課題と速度の低下について顧客に伝えます。
D. 分散したチーム間でライブ ビデオ フィードを確立し、問題に対する自発的な関与とコラボレーションを可能にします。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **6**
プロジェクト マネージャーは、完了の各フェーズで複数の成果物を作成する大規模なアジャイル プロジェクトを主導しています。プロジェクト チームは、成果物がチームの合意どおりに完了したことをプロジェクト マネージャーに通知しました。
成果物が完了し、リリースの準備が整っていることを保証するために、プロジェクト マネージャーはチームにどのアジャイル プラクティスの使用をアドバイスする必要がありますか?
A. 受け入れ基準とリリース
B. 要件バックログとリリース準備完了
C. 完了の定義 (DoD) と実証
D. 準備 (DoR) とレビューの定義
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **7**
開発チームには、作業が適切に実行されることを保証するために、リード開発者を配置すべきである。
A. 偽
B. 真
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **8**
カンバンチームの生産性を測る指標は次のとおりです。
A. 速度
B. サイクルタイム
C. スループット
D. リードタイム
E. 作業中
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **9**
なぜアジャイルコーチはアジャイルの原則と行動をモデル化し、自己認識し、存在する必要があるのですか？
A. コマンドとコントロールのアプローチをよりよく偽装するため
B. 必要なことを人々に納得させる
C. チームのダイナミクスを理解し、パフォーマンスの高いチームを育成する
D. 個々のチームとして、またチームとして、チームの強みをよりよく聞き、奉仕し、支援するため
正解: **D (**コメントを発表する**)**

質問: **10**
新しいソフトウェア開発チームが結成されました。5 回のスプリントが経過し、チームは作業方法に慣れてきました。6 回目のスプリントで、スクラム マスターはバックログ リファインメント ミーティング中に、チーム メンバーが今後の新機能の技術設計について議論していることに気付きました。リファインメント ミーティングの後、スクラム マスターはチーム メンバーがそのトピックについて非公式に話し合い、どちらかの側に立っていることに気付きました。チーム内には顕著な緊張があります。
スクラムマスターはどのようにしてチームの問題解決を支援すべきでしょうか?
A. 技術設計の目的に最も適した技術実装を決定します。
B. スプリントレビュー中に、この競合を解決する方法について、チームを個別に、そしてチーム全体に指導します。
C. 技術設計チームから主題専門家 (SME) を招き、チームのコンサルタントとして活動してもらいます。
D. 最適な機能実装の決定を最上級のチームメンバーに委任します。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **11**
エグゼクティブ スポンサーがチームに、特定の機能がいつリリース可能になるかを尋ねます。チーム メンバーは、この機能はコア機能ではないため、リリース 3 の終了までに準備が整うと回答します。チーム メンバーはスポンサーを情報ラジエーターに案内します。スポンサーは、リリース番号ごとにグループ化され、壁に貼られた複数のメモを確認します。
スポンサーは何を見ているのでしょうか?
A. ガントチャート
B. プロジェクト管理計画
C. 製品バックログ
D. 製品ロードマップ
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **12**
紛争レベル1：解決すべき問題における、成功への対応オプションは何ですか？
A. 安全性
B. コンセンサス
C. コラボレーション
D. A&B
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **13**
プロジェクトの関係者と 2 回目の振り返りを実施した後、顧客は不満を表明しました。顧客は、機能の提供に関して、より予測可能なロードマップを望んでいます。
プロジェクトマネージャーは顧客にどのように対応すべきでしょうか?
A. アジャイルアプローチでは各スプリントの開始時に優先順位を再設定する必要があるため、ロードマップを提供することはできないことを顧客に説明します。
B. プロダクトオーナーと協力して顧客向けの暫定的なロードマップを作成しますが、常に変更される可能性があることを説明します。
C. 顧客と協力して、どのユーザー ストーリーが最高のビジネス価値をもたらすかを理解し、バックログの優先順位を再設定し、それを顧客と共有してリリース計画を提供します。

D. チームが将来の提供のために従えるロードマップを作成するよう顧客に依頼します。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **14**
アジャイル開発で使用される指標のうち、例外となるものは以下のとおりです。
A. リアルタイム
B. 速度
C. 漏れた欠陥
D. サイクルタイム
正解: **A (**コメントを発表する**)**

質問: **15**
これは 完了した」すべての作業の報告書ですか？
A. 完了チャート
B. 刺身
C. バーンダウン
D. カンバンチャート
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **16**
新しいスクラム チームのエグゼクティブ スポンサーがスクラム セレモニーに積極的に参加すると、チームにどのようなメリットがありますか?
A. プロジェクトのスポンサーが誰であるかをチームに思い出させます。
B. スポンサーに高レベルのプロジェクト更新情報を提供します
C. チームがスプリントの目標に集中し、達成するのに役立ちます。
D. スポンサーの影響力を利用して問題を迅速に解決するのに役立ちます
正解: **D (**コメントを発表する**)**

有効的な**PMI-ACP-JPN**問題集はJPNTest.com提供され、**PMI-ACP-JPN**試験に合格することに役に立ちます！JPNTest.comは今最新**PMI-ACP-JPN**試験問題集を提供します。JPNTest.com PMI-ACP-JPN試験問題集はもう更新されました。ここで**PMI-ACP-JPN**問題集のテストエンジンを手に入れます。最新版のアクセス、https://www.jpntest.com/shiken/PMI-ACP-JPN-mondaishu　**483**問、３０％ディスカウント、特別な割引コード: **JPNshiken**」

質問: **17**
チームは脅威の数を特定し、特定された順にリストアップする。
原因と結果の図を分析した後、脅威の責任者と対処方法が割り当てられ、複数のリスクカードがカンバンボードに配置されます。
これらの脅威に対処するには、どのようなアプローチを用いるべきでしょうか？
A. 毎日のスタンドアップミーティングで脅威に焦点を当て、チーム全体および他の関係者がそれらを認識できるようにする。

B. 脅威、その原因、および対処戦略を詳細に記したリスク登録簿を作成し、責任を完全に負うことで、より厳格なリスク管理と利害関係者とのコミュニケーションツールを提供する。
C. リスクの重要度とタイミングに基づいて優先順位を付け、アクションの完了まで追跡する。
D. 脅威の優先順位付けが完了していること、および所有権に基づく措置が全員に割り当てられ、可視化されていることを確認する。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **18**
アジャイル チームは、不要な引き継ぎや遅延を特定して削減する取り組みに投資することで、ワークフローを最適化しています。このような状況でチームは何をすべきでしょうか?
A. 累積フロー図を作成します。
B. バリュー ストリーム マップを作成します。
C. リスクバーンダウンチャートを描きます。
D. カンバンボードを使用します。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **19**
次のうち、アジャイルディスカバリーに含まれないものはどれですか？
A. イテレーション中にチームが実行するタスクを定義します
B. プロジェクトの重要なガバナンスと組織面、およびプロジェクトの管理方法について説明してください。
C. ソリューションの技術的およびビジネス的なアーキテクチャ/設計に関する計画の概要を示す
D. 定量化可能で測定可能なビジネス成果を文書化する
正解: **A (**コメントを発表する**)**

質問: **20**
スクラム チームはスプリントの目標を達成するために懸命に努力しましたが、障害が起こり、成功できませんでした。チームは別のチームの専門家の支援を必要としていましたが、その専門家は 2 週間の休暇中でした。
スクラムマスターは何をすべきでしょうか?
A. スクラム チームがスプリントの目標を達成できないことは、非常につらいことです。スクラム マスターは評価会議を開催し、スペシャリストが不在であることを発見したチームの責任者が誰であるかを話し合い、次のスプリントの改善タスクを作成する必要があります。
B. スプリントの振り返りでは、スクラム チームは過去のスプリントがどのように機能したかを振り返る必要があります。スクラム マスターは、スプリントの目標を達成できなかった根本原因を発見し、将来のスプリントで同様の状況を回避する方法を見つけるために、オープンな議論を促進する必要があります。
C. スプリントの振り返りでは、スクラム マスターと開発チームは、チームがスプリント中にスペシャリストが利用できないことを知らなかった理由について話し合う必要があります。その後、スクラム マスターは明確なルールを設定し、将来このような状況が起こらないようにする必要があります。
D. スクラム マスターはサーバント リーダーとして、チームの仕事に対して常に前向きな姿勢を保つように努める必要があります。チーム メンバーがミスを犯した場合でも、全員が最善を尽くしているという信頼関係が必要です。チーム メンバーが積極的に取り組むと、より効率的に作業できます。プロジェクトの成功には、持続可能なペースが重要です。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **21**
チームが 21 回目のスプリントを完了すると、新しい情報により、プロジェクトの範囲を満たすためにいくつかの重要なシステム統合を行う必要があることが明らかになりました。プロジェクト管理計画はどのように調整すればよいでしょうか。
A. プロジェクトレベルで全体的に
B. 各デモ後のスプリントレベルで
C. リリースレベルとプロジェクトレベルの両方で定期的に
D. 各スプリントの終了時
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **22**
コーチング セッション中に、アジャイル プロジェクト マネージャーは、すべての関係者の足並みを揃えるためにコミュニケーションを活用することについて話し合いました。アジャイル プロジェクト マネージャーは最近、チームと話し合い、製品ロードマップを表示することを決定しました。
アジャイル プロジェクト マネージャーは何を伝えようとしているのでしょうか?
A. 製品のリリースとその内容。
B. プロジェクトのストーリー ポイントの合計数。
C. チームがプロジェクト ライフサイクルのどこにいるか。
D. 完了したユーザーストーリーの数。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **23**
どのアジャイルプラクティスがチームの速度を最も大幅に向上させるでしょうか?
A. 反復とリリース計画
B. 毎日のスタンドアップ
C. 反復
D. 弱点のトレーニング
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **24**
アジャイルプロジェクトマネージャーが、顧客サービスWebサイトの開発プロジェクトに取り組んでいます。プロジェクトマネージャーは、次のリリースを計画するためのワークショップを開催します。次のリリースでは、顧客からの苦情を受け付けて解決する機能を追加する予定です。ワークショップの前に、プロジェクトマネージャーはチームメンバーにどのような2つの行動を取るよう依頼すべきでしょうか？(2つ選択してください。)
A. バックログから、目標達成に貢献するユーザーストーリーを読み、特定します。
B. 選択した各ユーザーストーリーの潜在的なリスクと、最終ユーザーにとっての価値を検討してください。
C. 目標を達成するために必要なタスクのリストと、それらを実行する順序を作成します。
D. 各ストーリーについて、技術的な専門知識に基づいて作業量の見積もりを作成します。
E. チームのベロシティを向上させるためのアイデアのリストを作成し、次のスプリントでより多くのストーリーポイントを計画できるようにします。

正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **25**
アジャイルプロジェクトにおいて、3つの異なる期間で計画を立てる手法は、次のように呼ばれています。
A. 段階的詳細化。
B. ポートフォリオ管理。
C. モンテカルロ解析。
D. デルファイ技術。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **26**
アジャイルプロジェクトのコスト見積もりは、次のうちどのタイプの会議から始まりますか？
A. 運営委員会
B. プロジェクト回顧録
C. スプリントプランニング
D. リリース計画
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **27**
どのXPプラクティスが残業制限を促進しているか？
A. 持続可能なペース
B. ペアプログラミング
C. サーバントリーダーシップ
D. 小規模リリース
正解: **A (**コメントを発表する**)**

質問: **28**
プロジェクトのステークホルダーは、各ストーリーに誰が割り当てられているか、また各作業項目のステータスをリアルタイムで把握することが困難になっています。アジャイルプロジェクトマネージャーは、次のうちどれを行うべきでしょうか？
A. 関係者が十分な情報を得られるように、スクラムミーティングをより頻繁に開催する。
B. 情報ラジエーターを使用して、主要な関係者に対する業務の透明性を高めます。
C. チームメンバーに、他の人の仕事ではなく、自分の担当業務に集中するように指示します。
D. 関係者からの要求に応じて、ステータス更新を送信します。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **29**
段階的納品とは、以下のことを意味します。
A. イテレーションの振り返りにおいて、非機能的な増分を提供します。
B. リリースされる各インクリメントごとに、アジャイルプロセスを改善し、詳細化していきます。
C. プロジェクト期間中に機能的な増分をデプロイします。

D. 各増分をテストした後でのみ、動作するソフトウェアをリリースします。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **30**
アジャイル要件管理のどの手法が、以下の方法を用いてロードマップを表示するのでしょうか？横軸は、開発中のシステムの概要と、それがユーザーにもたらす価値を示しています。
縦軸は、詳細記事を重要度や優先順位などに基づいてリリースごとに整理します。
A. ユーザーストーリーマップ
B. リリース計画マトリックス
C. ユーザーストーリーバーンダウンマップ
D. アジャイル要件マップ
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **31**
大手顧客向けのプロジェクトを海外で納品しましたが、機能の実装方法について多くの苦情がありました。現在、最初のプロジェクトの欠陥を修正するための新しいプロジェクトがあります。
それを成功させるにはどのような戦略を採用すべきでしょうか?
A. すべての欠陥と変更要求を注意深く分析して、その根本原因を理解し、それに応じて対処します。
B. 以前のプロジェクト マネージャーと話し、彼らが遭遇した問題とそこから学んだ教訓について学びます。
C. 状況を分析し、戦略を見つけるために会議を開催することを提案します。
D. すべての主要な関係者をタイムリーに関与させる反復的なアプローチを提案し、定期的なレビュー会議を開催します。
正解: **(**正解を表示します**)**

有効的な**PMI-ACP-JPN**問題集はJPNTest.com提供され、**PMI-ACP-JPN**試験に合格することに役に立ちます！JPNTest.comは今最新**PMI-ACP-JPN**試験問題集を提供します。JPNTest.com PMI-ACP-JPN試験問題集はもう更新されました。ここで**PMI-ACP-JPN**問題集のテストエンジンを手に入れます。最新版のアクセス、https://www.jpntest.com/shiken/PMI-ACP-JPN-mondaishu　**483**問、３０％ディスカウント、特別な割引コード: **JPNshiken**」

質問: **32**
アジャイル チームは、プロジェクトの規模を共同で決定したいと考えています。プランニング ポーカー手法を使用してこれを実現する場合、チームはどのようなことを行うのでしょうか。
A. 投票のドット数を使用してストーリーポイントを推定する
B. 過去の類似機能と比較してストーリーポイントを見積もる
C. ストーリーをバケットに分けて見積もる
D. ストーリーポイントを使用してストーリーの相対的なサイズを見積もる
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **33**

プロジェクトのユーザーストーリーを見積もるために、チームが最初に行うべきことは何ですか？
A. ファンクションポイント分析による推定。
B. ユーザーストーリーを優先度順に並べ替えます。
C. 彼らを理解するためにチームミーティングをスケジュールしてください。
D. ストーリーポイントの測定基準を定義します。
正解: **D** (コメントを発表する)

質問: **34**
最低限、すべてのカンバンボードには以下の列が必要です。
A. 分析、設計、開発、テスト、展開
B. バックログ、設計、開発、単体テスト、受け入れテスト、出荷準備完了
C. やることリスト、進行中、完了
D. カンバン列はチームによって決定されます
正解: (正解を表示します)

質問: **35**
スクラムの柱ではないものはどれですか？
A. 適応
B. 検査
C. 透明性
D. 経験主義
正解: (正解を表示します)

質問: **36**
プロジェクトチームはなぜ進行中の作業を削減すべきなのでしょうか？
A. 未実現価値を表します
B. これはチームメンバーの利用率を表します
C. プロジェクトが予定より遅れていることを示しています
D. プロジェクトの品質が低いことを示しています
正解: (正解を表示します)

質問: **37**
カイゼン哲学とは、変化そのものである。
A. チーム主導。
B. 少人数グループ向け。
C. より良い方向に。
D. プロセス改善によって推進される。
正解: (正解を表示します)

質問: **38**

新しく参加したアジャイル チームの反復計画中に、プロダクト オーナーは、一連の優先度の高いユーザー ストーリーを反復バックログに追加します。ユーザー ストーリーを実装するために必要なタスクを定義するために、チームはまず何をすべきでしょうか。
A. 顧客と会う
B. 各チームメンバーにタスクを割り当てる
C. スクラムマスターを特定する
D. 自己組織化
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **39**
ストーリーが展開される順序を決定する上で、以下の要因のうち最も重要な要素はどれですか？
A. 顧客価値
B. 相対コスト
C. 依存関係
D. 開発作業
正解: **A (**コメントを発表する**)**

質問: **40**
このEmertxeプロジェクト管理(MPx)アプローチは、目標も解決策も明確に定義されていない場合に用いられます。
A. 偽
B. 真
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **41**
新しく結成されたチームは、協力して次のスプリントでタスクを完了する方法に合意するのに苦労しています。スクラム マスターはチームをサポートするために何をすべきでしょうか。
A. チームが意見の相違を解決しようと努力し続けるように促します。
B. サーバントリーダーとしてチームの意見の相違を解決します。
C. チームの団結を確保するために、意見の相違があるチームメンバーを削除します。
D. 意見の相違を避けるために、チームに正しい行動方針をアドバイスします。
正解: **A (**コメントを発表する**)**

質問: **42**
以下の情報に基づいて、次回のリリースまでの週数を算出してください。
Length of a Sprint = 2 weeks
Velocity of team = 35 points
Number of story points assigned to minimum marketable features (MMF) = 280 points
A. 12週間
B. 16週間
C. 8週間

D. 9週間
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **43**
プロダクトオーナーが、新しく結成されたスクラムチームに、1回のスプリントで完了するストーリーポイントの数を尋ねます。
スクラムマスターは何をすべきでしょうか？
A. 過去のアジャイルプロジェクトに基づいてスプリントベロシティを決定するためにチームと協力する
B. チームとスプリント速度を決定する前に、複数のスプリントを実施する
C. スポンサーから得たスプリント速度をチームと共有する
D. チームメンバーからの入力に基づいてスプリント速度を平均化する
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **44**
アジャイル環境でチームメンバーが問題に遭遇した場合、どうすればよいのでしょうか?
A. 少数のチームメンバーと顧客間のコミュニケーションを管理し、他のチームメンバーに情報を伝達できるようにする
B. 不必要な不安を防ぐために、チームメンバーと顧客間のコミュニケーションを制限する
C. チームメンバー間の1対1のコミュニケーションを促進し、対立や非効率性を軽減する
D. チームメンバー全員と顧客間のコミュニケーションを管理し、効果的で透明性の高いコラボレーションを促進する
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **45**
アジャイルはどのようなマネジメントスタイルを推奨しているのか？
A. パフォーマンス
B. チーム
C. 製品
D. タスク
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **46**
イテレーション計画の過程で、エピックを分解する必要があると決定された。
決定的な要因は何だったのか？
A. スプリントマッピング
B. 最低限の市場性のある機能
C. サイズと優先度
D. リリース計画
正解: **C (**コメントを発表する**)**

有効的な**PMI-ACP-JPN**問題集はJPNTest.com提供され、**PMI-ACP-JPN**試験に合格することに役に立ちます！JPNTest.comは今最新**PMI-ACP-JPN**試験問題集を提供します。JPNTest.com PMI-ACP-JPN試験問題集はもう更新されました。ここで**PMI-ACP-JPN**問題集のテストエンジンを手に入れます。最新版のアクセス、https://www.jpntest.com/shiken/PMI-ACP-JPN-mondaishu **483**問、３０％ディスカウント、特別な割引コード: **JPNshiken**」

質問: **47**
予定されていた製品の発売直前に、顧客はデモを見た後、最終成果物の受け取りを拒否しました。今後このような事態を防ぐために、プロジェクト マネージャーは何をすべきでしょうか。
A. 顧客に定期的にプロジェクトのステータス更新が提供され、会議の議事録が適切に文書化されていることを確認します。
B. 製品開発全体を通じてチームが毎日連携し、チームの進捗状況を最新の状態に維持していることを確認します。
C. チームメンバーが自分のアイデア、懸念、フィードバックを安心して共有できる環境を確保します。
D. 顧客が製品を確認してフィードバックを提供できるように、チームが新しい機能やアップデートを頻繁にリリースできるようにします。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **48**
イテレーションで提供される機能に優先順位を付ける場合、アジャイルチームはどの機能で作業を延期する必要がありますか？
A. 低リスクで低価値
B. 高リスクで低価値
C. 高リスクで高価値
D. 低リスクで高価値
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **49**
新しく結成されたチームの最初のプロジェクトビジョンステートメント会議では、目的が達成されませんでした。参加者の不足と参加者の意見の対立により、進め方について意見の不一致が生じました。
チームはどうすればコラボレーションを改善できるでしょうか?
A. プロジェクトのビジョン ステートメントを準備し、チームに提示します。
B. 紛争を仲裁するためにスクラムマスターの支援を求めます。
C. 明確な期待を設定し、全員が貢献できるようにします。
D. 上級管理職に状況に対処するよう依頼します。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **50**
図を参照してください。あるeコマース企業は、マーケティングキャンペーンの件名生成をカスタマイズするためのツールを導入しました。スプリント計画において、チームはこのツールを顧客関係管理システムと統合することについて議論しました。最終製品がビジネス目標を満たすことを確実にするために、どのリスク軽減策が最も適切でしょうか？

An excerpt from the Risk Register:

Risk ID	Risk Description	Likelihood	Impact	Mitigation Strategy	Owner
1	Incomplete requirements specification	High	High	Conduct thorough requirements analysis and validation	Project Manager
2	API development delays	Medium	High	Allocate experienced developers and perform code reviews	Development Lead
3	Data mapping errors	High	Medium	Conduct detailed data mapping sessions and validation	Data Architect
4	Data migration issues	Medium	High	Perform trial migrations and backup data	Data Architect
5	Insufficient testing	High	High	Develop comprehensive testing plans and involve the QA team	QA Lead
6	Post-deployment support unavailability	Medium	Medium	Plan for sufficient support resources post-deployment	Support Lead
7	Security vulnerabilities during API development	Medium	High	Perform security testing and code reviews	Security Lead

Project Management Institute
jpnshiken.com

A. 経験豊富な開発者を割り当て、コードレビューを実施します。
B. 徹底的な要件分析と検証を実施する。
C. 品質保証チームを巻き込んだ包括的なテストを開発する。
D. 展開後の十分なサポートリソースを計画する。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **51**
プロジェクト会議中、チームは難しい決断を迫られる。議論と検討の後、プロジェクトリーダーが最終決定を下し、議論を終了する。この決定により、チームメンバーの一人が今後の協力関係から離脱する。
プロジェクトリーダーはどうすればこれを回避できたのだろうか？
A. 結果の記録と伝達を除き、チームの意思決定プロセスへの参加を控えた。
B. 自ら率先して行動し、チームが合意形成に基づく意思決定を行うよう促す。
C. アジャイルチームが迅速な意思決定を行う必要性を繰り返し強調し、その後、そのチームメンバーにフォローアップを行った。
D. チームメンバーに意思決定を円滑に進める権限を与え、その後、チームを代表して最終決定を下した。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **52**
製品企画構造のどの層が、機能レベルまたは特徴レベルの詳細を定義するのでしょうか？

A. リリース
B. イテレーション
C. 波
D. ロードマップ
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **53**
アジャイル チームのメンバーは、ユーザー ストーリーが大きすぎて、完了するまでに複数のスプリントが必要であることに不満を抱いています。この作業方法は扱いにくくなり、ストーリー間の関係をマッピングすることが困難になっていると彼らは言います。この状況は、製品所有者の価値提供に影響を及ぼしています。
この状況に対処するためにスクラムマスターは何をすべきでしょうか?
A. ユーザーストーリーを機能に置き換えます。
B. 進行中の作業の制限を適用します。
C. 大きなユーザーストーリーを分離します。
D. ユーザーストーリーをエピックに整理します。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **54**
スクラムを初めて使用するチームのスクラムマスターは、毎日の調整会議の目的を共有したいと考えています。
スクラムマスターはチームに何を伝えるべきでしょうか?
A. スクラム ガイドによると、毎日の調整会議はスクラム フレームワークの一部です。この会議の目的は、スクラム マスターがチームが順調に進んでいることを確認し、障害をエスカレーションできるようにすることです。
B. 毎日の調整会議は、人々が適切な作業を行っているかどうかを確認するために開催されます。スクラム チーム全体が、昨日何をしたか、今日何をするか、進捗を妨げるものは何か、といった質問に答えられる必要があります。
C. 毎日の調整会議の目的は、スクラム マスターがスプリント計画をフォローアップできるようにすることです。チームは、スプリント目標の達成を妨げている可能性があるものについて説明する必要があります。
D. 毎日の調整会議は、開発チームがスプリントの目標に向けた進捗状況を追跡し、作業の妨げになる可能性のある事項について話し合うための効果的な方法です。これは、リスクと依存関係を積極的に管理する方法です。
正解: **D (**コメントを発表する**)**

質問: **55**
スクラムにおけるプロジェクト計画とガントチャートの責任者は誰ですか？
A. スクラムロールなし
B. プロダクトオーナー
C. プロジェクトマネージャー
D. スクラムマスター
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **56**

従来のプロジェクト管理では、作業分解構造(WBS)を用いて要件を活動単位で定義します。アジャイル開発では、この目的のためにどのような分解構造が用いられますか？
A. 機能分解構造
B. 製品構成
C. 製品ロードマップ
D. スプリントバックログ
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **57**
次のうち、アジャイルマニフェストの原則はどれですか？
A. 開発の終盤であっても、優先順位の変更を歓迎します。
アジャイルプロセスは、顧客の競争優位性を確保するために変化に対応します。
B. 開発の初期段階で優先順位の変更を歓迎します。
アジャイルプロセスは、顧客の競争優位性のために変化を活用します。
C. 開発の終盤であっても、要求事項の変更を歓迎します。
アジャイルプロセスは、顧客の競争優位性のために変化を活用します。
D. 開発の初期段階で、要件変更を歓迎します。
アジャイルプロセスは、顧客の競争優位性を確保するために変化に対応します。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **58**
ソフトウェア開発チームは、競争の激化、顧客の期待の高まり、新しい技術開発が大きな課題をもたらす環境で作業しています。チームはどのように製品の改善を計画すればよいでしょうか?
A. チームメンバーが密接に連携したコードを記述するように促します。
B. 定期的に振り返りを行い、チームメンバーに具体的なアクションを約束してもらいます。
C. プロジェクトの開始時に作成されたプロジェクト スケジュールに従います。
D. チームメンバーが改善項目を選択できるようにし、その判断を信頼します。
正解: **B (**コメントを発表する**)**

質問: **59**
プロダクトオーナーは、顧客から製品要件の確認を得て、それをチームに提供します。ユーザーストーリーを説明した後、プロダクトオーナーはチームから承認を得ます。
チームは次に何をすべきか？
A. アジャイル見積もり手法を使用して、ユーザーストーリーがいつ完了するかについての共通認識を作成します。
B. ユーザーストーリーを完成させ、それらについて話し合うための振り返り会議を開催します。
C. ユーザーストーリーを完成させ、プロダクトオーナーと顧客にデモを提供します。
D. ユーザーストーリーの開発およびテスト活動について合意する。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **60**

チームメンバーの一人が5日間集中的に取り組んできたが、最初の実験は成功しなかった。問題は、開発チームメンバーが長期的な解決策ではなく、短期的な解決策を決定してしまったことにある。
プロジェクトリーダーは何をすべきでしょうか？
A. 長期的な解決策の研究を継続するために、スパイクを別のリソースに割り当ててください。
B. スパイクの主な問題点について、開発チームと根本原因分析のスケジュールを立てる。
C. スパイクを再確立し、実験を奨励し、チームと協力する
D. 実験を中止し、顧客と短期的な解決策について交渉する
正解: **C** (コメントを発表する)

質問: **61**
複数のチーム メンバーが、スクラム マスターのプロセスについて上級管理職に苦情を申し立てています。チームのプロセスに関する懸念に対処するために、スクラム マスターは何をすべきでしょうか。
A. 各スプリントの終了時に振り返りを実施します。
B. プロセスの決定に上級管理職を参加させます。
C. 次のスプリント計画セッションにプロセス フィードバックを含めます。
D. プロセスと期待をチームに伝えます。
正解: (正解を表示します)

有効的な**PMI-ACP-JPN**問題集はJPNTest.com提供され、**PMI-ACP-JPN**試験に合格することに役に立ちます！JPNTest.comは今最新**PMI-ACP-JPN**試験問題集を提供します。JPNTest.com PMI-ACP-JPN試験問題集はもう更新されました。ここで**PMI-ACP-JPN**問題集のテストエンジンを手に入れます。最新版のアクセス、https://www.jpntest.com/shiken/PMI-ACP-JPN-mondaishu　**483**問、３０％ディスカウント、特別な割引コード: **JPNshiken**」

質問: **62**
製品リリースが成功した後、上級管理者はアジャイルチームに次のリリースでの製品の価値を向上させる方法を尋ねます。
チームは何をすべきですか？
A. チームの規模を拡大し、キャパシティを追加するためのスクラムオブスクラムアプローチを実装するための追加の予算を要求する
B. 製品が正常にリリースされたため、プロジェクトは提供されたと見なされ、終了する必要があることを上級管理者に通知します
C. 次のリリースの開発中に頻繁にデモを実施し、ユーザーからフィードバックを得る
D. 継続的な統合プロセスが効果的に管理されることを保証するために、完了のより良い定義を実装します
正解: **C** (コメントを発表する)

質問: **63**
スクラムはどのようなプロセス管理手法ですか？
A. クラシック
B. 適応型
C. 経験的
D. 検査

正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **64**
主要な関係者が、プロジェクトのビジョンステートメント策定ワークショップに出席できなくなりました。その関係者は、アジャイルチームリーダーに要件をメールで送付しており、ビジョンステートメントは重要ではないと考えています。
アジャイルチームのリーダーはどのように対応すべきでしょうか？
A. チームと協力して、ステークホルダーから提供された要件に基づいてビジョンを作成します。
B. 共通の詳細なビジョンを持つことで、プロジェクトに対するチームの理解がより確実に深まることを関係者に強調してください。
C. ステークホルダーと直接会って要件を理解し、その後チームとビジョンを共有する。
D. アジャイルプロジェクトでは、要件は時間の経過とともに変化する可能性があるため、ビジョンを作成することは重要ではないことをチームに説明します。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **65**
製品オーナーは顧客と協力して、製造業における新製品の発売の成功基準を定義しました。開発を担当するプロジェクト チームは、最初に何を開発するかについてのガイダンスを求めています。
プロダクトオーナーが実行すべき 2 つのアクションはどれですか? (2 つ選択してください。)
A. 製品バックログを精査し、最小限の実行可能な製品を特定する
B. フィードバックを提供できるように、リリース プランの最新バージョンをチームに送信します。
C. スプリント計画会議に顧客を招待し、顧客のビジネスにとって何が最も重要かを説明します。
D. チームと協力して、スケジュールされた各イテレーションの開始時に製品の目標を確立します。
E. プロジェクトの開始時にすべての反復目標が完全に開発されていることを確認します。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **66**
スプリント中、開発チームのメンバーは技術的な意見を述べるためにさまざまな会議に頻繁に招待され、チームの作業時間が消費され、コンプライアンスの問題が発生します。この状況に対処するためにスクラムマスターはどのような行動を取るべきでしょうか?
A. 会議に出席するチームメンバーを 1 人指定し、各スプリントの容量バッファーを確立します。
B. 懸念事項を製品所有者にエスカレーションし、開発作業を優先するよう依頼します。
C. コンプライアンスの問題を防ぎながら、協力的な職場環境を促進するために追加のリソースを要求します。
D. 開発チームがスプリントのタスクに完全に集中できるように、すべての外部会議を拒否します。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **67**
開発チームのアジャイル コーチはサーバント リーダーシップ アプローチを採用しています。チームはソフトウェア製品のアップグレードの 3 回目の反復を開始していますが、作業は当初の計画よりも遅く進んでいます。
チームを助けるためにコーチは何をすべきでしょうか?
A. プロダクトオーナーにプロジェクトにさらにリソースを割り当てるように依頼します。
B. プロジェクトの進行を妨げる障害を取り除くためにチームを支援します。

C. 計画目標を達成するためにチームを指揮 ･制御します。
D. 開発チームと協力して作業計画を調整します。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **68**
添付資料を参照してください。チームのマネージャーは、組織内で特定のイニシアチブを実行する責任を負っています。マネージャーは、このイニシアチブの現状を発表する月例プロジェクトレビュー会議の準備をしています。アジャイルプロジェクトリーダーは、イニシアチブの現状を記載した以下のメールをマネージャーに送信しました。どの要約が正しく、月例プロジェクトレビューで発表されるでしょうか？(チームマネージャー宛てのメールと添付資料を参照してください)

To: Team Manager
From: Agile Project Lead
Subject: Re: Initiative status as of today

Hi Team Manager,

Here is the initiative information you requested for the monthly review.

Backlog

User Story Title	Estimate in Story Points	Minimum Viable Product (MVP)? Yes / No	Status
New log-in screen	6	Yes	Complete
Save passwords	4	yes	Complete
Defect fixing – triaged top 10	8	No	Not Started
Accessibility – color blind	4	Yes	Not Started
Increase security	21	Yes	Not Started
Shopping cart	7	No	Not Started
Accept credit card payments	5	No	Not Started
Accept bank drafts	9	No	Not Started
New sort order	3	No	Not Started
Add AI chatbot	5	No	Not Started

MVP Remaining Story

Risk Register

#	Title	Summary	Impact
1	Defect backlog size	Significant number of known defects exist, but not all will be addressed in the MVP	Defects prioritized with product owner and top 10 defects will be addressed. Remaining defects will be prioritized in future initiative.
2	Holiday Impact	Burn for April expected to decrease due to holiday schedule	Expected reduction of 1 story point of burn for sprints 4 through 6. Then return to normal burn.
3	Regulation Changes	Proposed government regulations might be enacted which would cause rework in the project.	Team chose to watch this risk and not take action at this time. Not likely to impact MVP.
4	Team Morale	Our project team feels that their value to the company is tied to the value of the initiative they are working on.	No impact to current velocity or initiative. Will need to monitor.

PMI Project Management Institute
COPY
jprshiken.

Thanks,
Agile Project Lead

A. MVPには30ストーリーポイントが残っています。MVPはスプリント8の終わりに完了します。その他の変更がなければ、バックログ全体はスプリント15の終わりに完了します。
B. MVPには25ストーリーポイントが残っています。MVPはスプリント9の終わりに完了します。その他の変更がなければ、バックログ全体はスプリント16の終わりに完了します。
C. MVPには25ストーリーポイントが残っています。MVPはスプリント8の終わりに完了します。その他の変更がなければ、バックログ全体はスプリント15の終わりに完了します。
D. MVPには30ストーリーポイントが残っています。MVPはスプリント9の終わりに完了します。その他の変更がなければ、バックログ全体はスプリント16の終わりに完了します。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **69**
スクラムでは、ユーザーストーリーの使用が義務付けられています。
A. 偽
B. 真
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **70**
機能Xの値は12で、全機能の合計値は35です。この機能のコストが56%と見積もられる場合、相対的な重み付けを用いたこの機能の優先順位はどのくらいでしょうか？
A. 0.625
B. 1.64
C. 0.61
D. 0.34
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **71**
あるチームが、リーダーシップ チームに新しい製品の機能をデモンストレーションする準備をしています。デモンストレーションでは、動作するソフトウェアと、機能の予測値のリストを示します。
デモを成功させるためにチームは何をすべきでしょうか?
A. 製品の増分に関するコラボレーションと知識の共有を提供します。
B. 継続的な改善のための自己管理と調整プロセスを示します。
C. 利害関係者の期待とリリース可能な製品の増分と一致させます。
D. ビジネス価値と顧客からのフィードバックを理解します。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **72**
アジャイルマネジメントにおいて、計画変更はいつ可能になるのか？

A. 日々の集会にて
B. 何か新しいことを学んだとき
C. イテレーションの終了時
D. プランが作成された後は変更できません
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **73**
ユーザーストーリー作成の階層構造として正しいのは次のうちどれですか？
A. 目標、エピック、アクティビティ、ユーザーストーリー
B. ユーザーストーリー、エピック、テーマ、機能
C. テーマ、エピック、ユーザーストーリー、タスク
D. タスク、ユーザー、ストーリー、機能、テーマ
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **74**
次のうち、アジャイル開発手法ではないものはどれですか？
A. 機能駆動開発 (FDD)
B. プログラム評価レビュー技法(PERT)
C. Rational Unified Process (RUP)
D. クリスタルクリア
E. アジャイル統一プロセス (AgileUP)
F. エクストリームプログラミング (XP)
G. スクラム
H. 動的システム開発手法(DSDM)
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **75**
バリューストリーム分析の手順は以下のとおりです。
A. 現在のプロセスのバリューストリームマップを作成し、ステップ、キュー、遅延、および情報フローを特定します。
B. バリューストリーム憲章をより柔軟に調整する方法を検討する。
C. 現在のプロセスのバリューストリームマップを確認し、プロジェクト憲章に定められた目標と比較します。
D. 会議やコーヒーブレイクなどの遅延や無駄な時間を文書化するために、バリューストリームマップを作成します。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **76**
開発チームに新たに8名のメンバーが加わり、チーム規模が15名になったとします。デイリースクラムが騒がしくなり、15分の時間制限を超えてしまっています。この状況に対処する最も効果的な方法は何でしょうか？
A. デイリースクラムの時間枠を30分に延長します。
B. 何もしない。大人数のチームが各会議で時間制限を数分超過することを許容する。
C. チームメンバーに、障害についてのみ最新情報を伝え、重要なものだけを強調するように依頼します。

D. チームを依存関係が最小限の 2 つのチームに分け、2 つの別々のデイリー スクラムを実施します。
正解: **(**正解を表示します**)**

有効的な**PMI-ACP-JPN**問題集はJPNTest.com提供され、**PMI-ACP-JPN**試験に合格することに役に立ちます！JPNTest.comは今最新**PMI-ACP-JPN**試験問題集を提供します。JPNTest.com PMI-ACP-JPN試験問題集はもう更新されました。ここで**PMI-ACP-JPN**問題集のテストエンジンを手に入れます。最新版のアクセス、https://www.jpntest.com/shiken/PMI-ACP-JPN-mondaishu **483**問、３０％ディスカウント、特別な割引コード: **JPNshiken**」

質問: **77**
製品ロードマップとは何ですか？
A. リリース候補の表示
B. 展開手順
C. バックログの優先順位付けスキーム
D. レポートと画面の一覧
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **78**
プロセス -テーラリングとは、SDLCプロセスを実装するための反復的なアプローチのことです。
A. 偽
B. 真
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **79**
カンバンを導入する際の最初のステップは何ですか？
A. 現在のワークフローをマッピングします
B. カンバンボードを視覚的にレイアウトする
C. 優先順位の高い目標をボードの左側の列に配置します。
D. キュー内のアイテムと進行中の作業の制限を決定します
正解: **A (**コメントを発表する**)**

質問: **80**
ワイドバンドデルファイは、以下の用途に使用できる再現可能なプロセスです。
A. チームのモチベーションを高める
B. 実装目的
C. ストーリーを作成する
D. 見積もりを生成する
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **81**
アジャイルチームは、以下の方法で製品の品質を最大限に確保します。

B. 品質保証部門と開発チームの日常的な連携。
A. 開発チームによるペアプログラミングの活用。
C. 各反復後に、より頻繁に検査を行う。
D. イテレーションの振り返りの際に収集されたフィードバック。
正解: **C** (コメントを発表する)

質問: **82**
プロジェクトの開発チームのメンバーがチーム リーダーに連絡し、データベース管理者のトレーニングを依頼します。チーム メンバーは、この作業を処理できず、外部の専門家に頼ることができないことが、チームの速度に影響を与えていると考えています。
アジャイルチームのリーダーは何をすべきでしょうか?
A. メンバーをトレーニングに送りますか?
B. チームにデータベース管理が必要かどうか外部の専門家に問い合わせる
C. 現在のワークフローに問題があるかどうかをチームに確認した後、1人のメンバーのみをトレーニングに送ります。
D. チームメンバー全員がトレーニングに参加できるようになるまで待つ
正解: **(**正解を表示します**)**
Cross-functional teams are critical because they can deliver finished work in the shortest possible time, with higher quality, without external dependencies.

質問: **83**
アジャイルトライアングルを構成する3つの要素を挙げてください。(3つ選択してください。)
A. 範囲
B. 品質
C. 値
D. 制約
E. コスト
F. リーダーシップ
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **84**
イテレーション中にストーリーを開発する過程で、チームは以前には特定されていなかった新たなタスクを発見しました。新たに発見されたタスクは、イテレーション中にユーザーストーリーを完了できないような内容です。チームが取るべき最も適切な行動は何でしょうか？
A. プロダクトオーナーに、イテレーションの目標を達成する方法がまだあるかどうかを判断してもらいます。
B. スプリントバックログの完了を可能にするために、他のユーザーストーリーのスコープを変更します。
C. スクラムマスターと状況について話し合い、イテレーションの目標を達成する方法がまだあるかどうかを確認します。
D. ユーザーストーリーを削除し、次のイテレーションで納品されることをプロダクトオーナーに通知します。
正解: **A** (コメントを発表する)

質問: **85**
優先度の高いプロジェクトに取り組むため、新しいアジャイルチームが結成されます。チームメンバーは広範囲に分散しています。スクラムマスターとチームは現在、作業協定を策定中です。分散型チームの作業協定には、どのような内容を含めるべきでしょうか？

A. 分散したチームメンバーを支援するために、外部ベンダーからのIDサポートが必要です。
B. 分散したチームメンバーが実行できるプロジェクト作業を定義します。
C. 相互理解を深めるために、定期的に直接会って話し合う。
D. 異なる場所で作業しているすべてのチームメンバーと連絡を取る担当者を1名指定してください。
正解: **C** (コメントを発表する)

質問: **86**
アジャイル プロジェクトが 2 か月間実行され、関係者に期待された価値が提供されました。
しかし、スプリントレビュー中に、チームメンバーがプロダクトオーナーが要件を頻繁に変更し、それがチームのパフォーマンスを妨げていると感じていると不満を述べました。
スクラムマスターはこの状況をどのように処理できるでしょうか?
A. チームやプロダクトオーナーとの会議をさらにスケジュールして、バックログを継続的に改善します。
B. プロジェクトが価値を提供している場合、変更は自然なことであり歓迎されることをチーム メンバーに伝えます。
C. チームの速度を上げてパフォーマンスを向上させるために、より多くのチームメンバーを雇用します。
D. プロダクトオーナーと協力して、次のスプリント計画に含める機能を減らします。
正解: (正解を表示します)

質問: **87**
最近のアジャイル チームのステータス ミーティングでは、コストのかかるバグの増加や製品納品の遅れが、品質の低下やコストの増加につながっているという議論が何度かありました。チーム メンバーは、計画やプロセスのミーティングに時間がかかりすぎていると感じ、その後、急いで作業を完了させなければならないと感じています。
アジャイルリーダーは効果的かつ効率的なソリューションをどのように実装すべきでしょうか?
A. チームと協力して、次のイテレーションで問題を調査するためのスパイク ストーリーを作成します。プロジェクトを軌道に戻すための計画を作成し、次のステータス ミーティングでそれを提示して関係者の承認を得ます。
B. チームで品質保証および管理プロセスを確認し、新しいチーム メンバーでも顧客とのサービス レベル契約 (SLA) を理解できるようにします。
C. チームに、カンバンを使用した 2 か月間のトライアルに取り組むことを提案します。作業を進める前に、プル基準を使用して顧客に価値を提供することに重点を置きます。チームは、プロセスに関する特別な会議を行わず、必要に応じて計画会議を開催します。
D. コンサルタント チームを雇って根本原因分析を行い、両方の観点から根本的な問題を特定した後、チームと会ってプロジェクトを軌道に戻す最善の方法を決定します。
正解: (正解を表示します)

質問: **88**
以下のテストのうち、ユニットおよびユニットの組み合わせが連携して目的の操作を実行することを検証するものはどれですか？
A. 探索的テスト
B. コンポーネントテスト
C. ユーザビリティテスト
D. 単体テスト
正解: (正解を表示します)
質問: **89**

スクラムチームの一員ではないのは誰ですか？
A. 顧客
B. プロダクトオーナー
C. 開発チーム
D. スクラムマスター
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **90**
バックログの洗練中、チームはオンライン プランニング ポーカー ツールを使用して見積もりを行います。ジュニア デベロッパーは、開発者が提示した見積もりを確認した後、ストーリー ポイントの数を変更します。ジュニア デベロッパーは、その理由として、十分な経験がないため、サイズを間違えて非難されたくないと述べています。
スクラムマスターは何をすべきでしょうか?
A. 開発者に見積もりを維持するよう依頼し、チームが作業の理解度を透明化できるようにします。
B. 最終的なストーリー ポイント数はチーム メンバー全員の平均となるため、見積もりを維持することにチームと合意します。
C. 上級開発者の見積もりのみを考慮し、下級開発者にそこから学ばせることを提案します。
D. チームが見積もりを維持するように促します。これにより、他の人が見逃している可能性のあるさまざまな制約や仮定が明らかになります。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **91**
プロダクトオーナーは、製品ロードマップを詳しく説明する必要があります。プロダクトオーナーは、関係者と協力して最大の価値を提供する機能をどのように特定できるでしょうか?
A. 開発チームの能力とスキルを分析します。これによって、ロードマップに含める機能が決まります。
B. 開発チームがさらなるガイダンスのガイドとして使用できる製品ロードマップのドラフトを作成します。
C. プロジェクト スポンサーの視点を得て、開発チームを導くために製品に必要な機能についての初期アイデアを得ます。
D. 製品はユーザーを対象としているため、製品のユーザーとその高レベルの主要なアクティビティを特定して、ユーザーの視点を把握します。
正解: **(**正解を表示します**)**

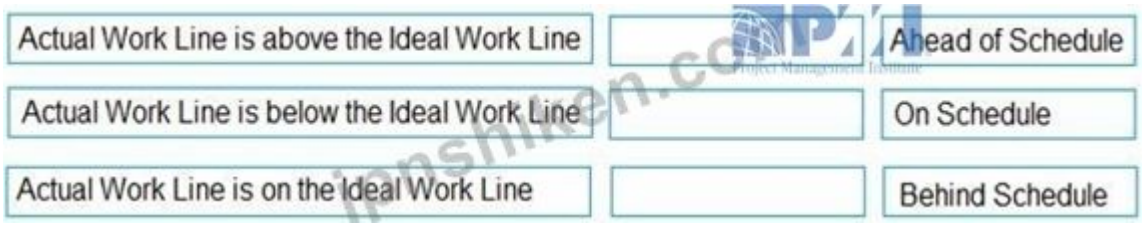
有効的な**PMI-ACP-JPN**問題集はJPNTest.com提供され、**PMI-ACP-JPN**試験に合格することに役に立ちます！JPNTest.comは今最新**PMI-ACP-JPN**試験問題集を提供します。JPNTest.com PMI-ACP-JPN試験問題集はもう更新されました。ここで**PMI-ACP-JPN**問題集のテストエンジンを手に入れます。最新版のアクセス、https://www.jpntest.com/shiken/PMI-ACP-JPN-mondaishu **483**問、３０％ディスカウント、特別な割引コード: **JPNshiken**」

質問: **92**
プロダクトオーナーについて正しい記述を2つ選択してください。
A. プロダクトオーナーはスプリントバックログの規模を見積もります。
B. プロダクトオーナーは、スプリントプランニングミーティングの前にスプリントゴールを定義します。

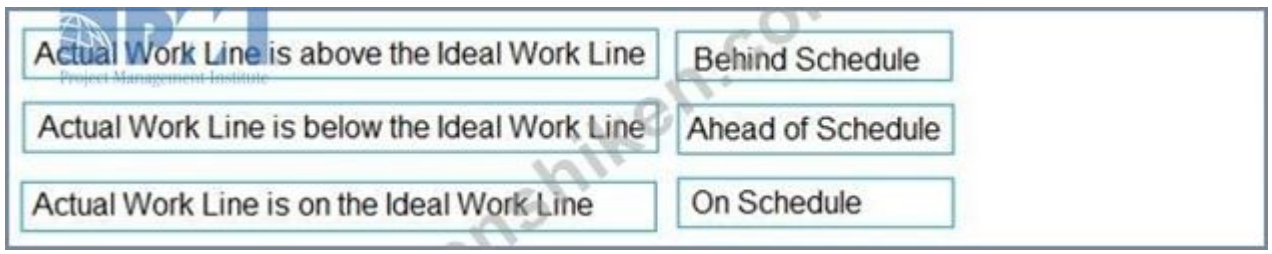
C. プロダクトオーナーがプロダクトバックログの優先順位を決定します
D. プロダクトオーナーはスプリント中にバックログを明確にすることができます
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **93**
バリューポイント見積もりは誰が実施しますか？
A. スクラムチーム
B. 財務チーム
C. 開発チーム
D. 製品チーム
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **94**
ドラッグアンドドロップ問題
バーンダウンチャートを読む際、各ステータス指標はプロジェクトのパフォーマンスについて何を示しているでしょうか？以下の項目を一致させてください。



正解:



質問: **95**
スクラムを始めたばかりのチームで、2人のチームメンバーが毎日のスタンドアップミーティング中に、脇道に逸れた会話を始め、ミーティングを妨害している。
スクラムマスターは以下を行うべきである。
A. 権限を与えられた自己組織化チームが問題を解決するのを待つ。
B. スタンドアップミーティングが終わるまで待ってから、問題を起こしているチームメンバーと話してください。
C. 問題を記録し、その後スプリントレトロスペクティブで問題を提起します。
D. 混乱した状況を改善するために直ちに介入する。
正解: **D (**コメントを発表する**)**

質問: **96**
アジャイル型アーンドバリューマネジメント(EVM)は、プロジェクト管理において非常に有効な手法となる。その理由は以下のとおりである。

A. コストパフォーマンスを報告する必要があります。
B. 顧客は提供価値を最大化したいと考えている。
C. プロジェクトは CM MI 認定組織に属しています。
D. チームが新しく結成されたか、アジャイル開発に不慣れです。
正解: **A** (コメントを発表する)

質問: **97**
プロダクトバックログの属性を表す頭字語：
A. DESPORE
B. ディープ
C. 投資する
D. 再び
正解: **B** (コメントを発表する)

質問: **98**
スクラム・オブ・スクラムズの目的は、どのような機能を果たすことでしょうか？
A. 同じプロジェクトまたは製品に取り組むチーム間の依存関係を管理する
B. 組織内のアジャイルに関する知識を向上させる
C. 経営幹部向けにダッシュボードレポートを提供する
D. チームビルディングとスタッフ育成が確実に行われるようにするため
正解: **A** (コメントを発表する)

質問: **99**
アジャイルなアプローチでは、交渉は次のように捉えられます。
A. 失敗しないウィンウィンシナリオ
B. ゼロサムゲーム
C. 勝者総取りのチャレンジ
D. 健全なギブアンドテイクのプロセス
正解: (正解を表示します)

質問: **100**
最近発売された製品は、上層部から大きな注目を集めており、上層部は開発チームに直接メールや電話で関心を示している。チームは朝礼で不満を表明する。
スクラムマスターは何をすべきでしょうか？
A. プロダクトオーナーに、上層部のコメントをどのように方向転換できるか尋ねてください。
B. 開発チームに電話やメールを無視するように指示してください。
C. プロダクトオーナーに、リクエストを優先度の高いものとしてプロダクトバックログに入力するよう依頼します。
D. 上級管理職からの電話やメールに個人的に対応する。
正解: (正解を表示します)
The Product Owner may represent the needs of many stakeholders in the Product Backlog.

Those wanting to change the Product Backlog can do so by trying to convince the Product Owner.

質問: **101**
次のうち、XPの12のコアプラクティスに含まれないものはどれですか？
A. 継続的テスト
B. シンプルなデザイン
C. 垂直スライス
D. リファクタリング
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **102**
アジャイル チームは、スプリントの完了定義 (DoD) を定義しました。ただし、デモ中に、プロダクト オーナーはユーザー ストーリーを完了としてマークできるかどうか確信が持てません。
明確で成熟した完了の定義 (DoD) を満たすために完了する必要がある最も適切なアクティビティのシーケンスを選択します。
A. すべての受け入れ基準が満たされ、ドキュメントが更新され、機能テストに合格し、ビジネス テストに合格し、コードがピア レビューされます。
B. コードは単体テストされ、ピアレビューされ、機能テストに合格し、ビジネステストに合格し、すべての受け入れ基準が満たされています。
C. コードは単体テストされ、すべての受け入れ基準が満たされ、ビジネス テストに合格し、コードがマージされ、コードがピア レビューされ、ドキュメントが更新されます。
D. コードは単体テストされ、すべての受け入れ基準が満たされ、ビジネス テストに合格し、機能テストに合格し、コードがマージされ、ドキュメントが更新されます。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **103**
アフィニティ見積もりは、多くのチームが多数のユーザーストーリーを迅速かつ容易に見積もるために使用する手法です。プロダクト バックログの項目の最小サイズはどのくらいにするべきでしょうか？
A. 5
B. 8
C. 40
D. 20
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **104**
アジャイル リーダーは、予測的アプローチとアジャイル アプローチの経験があります。アジャイル リーダーは最近、人事 (HR) から学習チームの一員に招かれました。プロジェクト管理チームとの円卓会議で、アジャイル リーダーは次のように述べています。 私は意見の相違があっても安全な環境を育み、チームが障害なく前進できるようにしています。」アジャイル リーダーは何を強調しようとしているのでしょうか。
A. 所有権。チーム メンバーはプロジェクトのライフ サイクル中に発生するすべての事象を担当します。
B. 職場では対立は避けられないので、リーダーは対立を奨励すべきです。

C. チームが建設的な対立に参加するよう奨励されるため、意思決定が改善されます。
D. 対立は生産的ではないので、チームメンバーは問題を自分たちで解決する必要があります。
正解: **C** (コメントを発表する)

質問: **105**
イテレーションに含めるストーリーの優先順位付けを担当するのは誰ですか？
A. チーム
B. 開発者
C. スクラムマスター
D. プロダクトオーナー
正解: (正解を表示します)

質問: **106**
検査はいつ実施されますか？
A. スプリント全体を通して
B. スプリント終了時のみ
C. 頻繁に起こるが、仕事の妨げになるほど頻繁ではない
D. プロダクトオーナーが希望する時
正解: (正解を表示します)

有効的な**PMI-ACP-JPN**問題集はJPNTest.com提供され、**PMI-ACP-JPN**試験に合格することに役に立ちます！JPNTest.comは今最新**PMI-ACP-JPN**試験問題集を提供します。JPNTest.com PMI-ACP-JPN試験問題集はもう更新されました。ここで**PMI-ACP-JPN**問題集のテストエンジンを手に入れます。最新版のアクセス、https://www.jpntest.com/shiken/PMI-ACP-JPN-mondaishu　**483**問、３０％ディスカウント、特別な割引コード: **JPNshiken**」

質問: **107**
アジャイル開発において、ベータテスト、回帰テスト、製品統合、統合テスト、ドキュメント作成、欠陥修正など、以下の項目の一部または全部が行われる期間を表す用語は何ですか？
A. スパイク
B. コードフリーズ
C. ラグ
D. テール
正解: **D** (コメントを発表する)

質問: **108**
プロダクトオーナーはプロダクトバックログにさまざまな項目を抱えていますが、それらをどのように優先順位付けすればよいかわかりません。アジャイル実践者はプロダクトオーナーをどのように指導すべきでしょうか?
A. バックログ内で最も価値のある製品機能を最初に優先します。
B. 最もリスクの高い機能を決定し、最初にリリースします。

C. 市場で成功する可能性のある最小の機能セットを構成する機能を決定し、製品の実現可能性を確立します。
D. バックログ内のストーリーをストーリー ポイントの降順で並べ替え、リストの先頭にあるストーリーをチームの速度に応じてリリースします。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **109**
アクティブリスニングを実践する際、私たちのリスニングスキルはどのような段階を経て向上していくのでしょうか？
A. 1. 関心を持って聞く、2. 集中して聞く、3. 全体像を把握して聞く
B. 1. 内的傾聴、2. 集中的傾聴、3. 全体的傾聴
C. 1. 自己中心的な傾聴、2. 集中した傾聴、3. 直感的な傾聴
D. 1. 全体的なリスニング、2. 集中したリスニング、3. 直感的なリスニング
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **110**
スプリント、リリース、または製品における時間の経過に伴う残りの作業の傾向は、作業の残りを縦軸に、期間を横軸に追跡して、_____。
A. 燃焼チャート
B. 進捗状況チャート
C. バーンダウンチャート
D. 駐車場チャート
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **111**
アジャイルチームがプロジェクトで使用するツールを計画しています。彼らは、進行中の作業をどのように表示するかについて議論しています。以下の選択肢のうち、彼らが最も選択する可能性が高いツールはどれでしょうか？
A. タスクボード
B. 作業分解構造
C. 製品ロードマップ
D. ユーザーストーリーバックログ
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **112**
アジャイルチームから、ユーザーストーリーには要件を理解するのに十分な詳細が含まれていないというフィードバックがあった。アジャイル実践者は何をすべきでしょうか？
A. 次回の振り返りの際に、アジャイルチームにユーザーストーリーを修正するように指示してください。
B. アジャイルチームとユーザーストーリーワークショップを進行する。
C. プロダクトオーナーに、受け入れ基準のみを更新するように指導します。
D. 作業項目に十分な詳細情報が記載されていないことを製品オーナーのマネージャーに通知します。
正解: **B (**コメントを発表する**)**

質問: **113**
アジャイルチームと従来の開発チームが一緒にプロジェクトに取り組んでいます。各チームは成果物に関する期待を超えています。ただし、成果物を統合すると問題が発生します。
アジャイルな開業医は何をすべきですか？
A. 曖昧さを避けるために、完全な技術仕様からストーリーを作成します。
B. 誤解を避けるためにチームを統合することを提案します。
C. 2つのチーム間で組織横断的なミーティングを開催することで、より強力なコミュニケーションを促進します。
D. 浸透圧コミュニケーションを促進するためにチームを同じ場所に配置します。
正解: **D** (コメントを発表する)

質問: **114**
最終製品がビジネス要件を確実に満たすようにするには、アジャイルな開業医は何をすべきですか？
A. 反復レビュー会議にチームを招待します
B. 定期的なレポートを関係者に送信するように要求する
C. ビジネス要件について製品所有者から同意を得る
D. マネージャーと利害関係者が製品レビュー会議に招待されていることを確認します
正解: **D** (コメントを発表する)

質問: **115**
シンプルな設計、ペアプログラミング、テスト駆動開発、設計改善は、いずれもどのアジャイル開発手法のプラクティスですか？
A. エクストリームプログラミング (XP)
B. 機能駆動開発 (FDD)
C. クリスタルクリア
D. 動的システム開発手法(DSDM)
E. アジャイル統一プロセス (AgileUP)
F. スクラム
G. Rational Unified Process (RUP)
正解: (正解を表示します)

質問: **116**
このアジャイル手法は、プロジェクトの安全性を構成する要素として、効率性と居住性を重視しています。
A. Kanban
B. エクストリームプログラミング
C. クリスタルクリア
D. スクラム
正解: (正解を表示します)

質問: **117**
対立の第2段階、つまり意見の相違の段階では、チームメンバーは最終的に円満に解決するため、あるいは妥協点を見出すための立場を確立するために、互いに距離を置きます。戦略を検証したり、アドバイスやサポートを求めたりするために、他のチームメンバーと非公

式に話し合うこともあります。問題解決と同じくらい重要になるのは何でしょうか？
A. 自己防衛
B. 勝利を目指す
C. 自己満足
D. 上記のいずれでもない
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **118**
新しいスクラム チームは、最初のスプリント中に、ストーリーを効果的に完了するためのテスト自動化スキルを持つチーム メンバーが不足していることに気付きました。チームは何をすべきでしょうか?
A. 資金が利用可能になったら、メンバーを自動化フレームワークのトレーニングに送ります
B. 自動化フレームワークの一部のメンバーをクロストレーニングして、そのスキルの能力を広げます。
C. プロダクトオーナーに、この特定のスキルセットを強化するためにチームメンバーを追加するよう依頼する
D. テストタスクに集中して手動テストを使用することで、テスト自動化の使用を避ける
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **119**
スクラムでは、プロジェクト マネージャーの責任は、プロダクト オーナー、スクラム マスター、開発チームの間で共有されます。なぜ 3 つの役割間で責任が共有されるのでしょうか?
A. 「検査と適応」は、スクラムの 3 つの柱のうちの 2 つです。スクラムの役割は、プロダクト オーナー、スクラム マスター、開発チームの間で分割されており、効率を検査し、必要に応じて責任の分担方法を調整して効率を最大化することができます。
B. プロダクトオーナーはプロダクトバックログと長期計画に責任を持ち、スクラムマスターはスクラムプロセスに責任を持ち、開発チームはスプリントバックログとスプリント目標に向けた進捗に責任を持ちます。これにより、明確な説明責任と効果的な価値創造が促進されます。
C. スクラムは、スクラムチーム (プロダクトオーナー、スクラムマスター、開発チーム) が、各チームメンバーの意見や個人の好みを尊重しながら、迅速な価値創造を促進する方法でコラボレーションすることを促すコラボレーション フレームワークです。
D. プロダクト オーナーは、プロダクトとスプリントのバックログに責任を負います。スクラム マスターは進捗状況を追跡し、開発チームはバックログ項目を見積もり、管理可能な部分に分解します。これにより、各人が最も得意で、最も快適に感じる役割を担うことが保証されます。
正解: **B (**コメントを発表する**)**

質問: **120**
アジャイル プロジェクトの実行の途中で、振り返りの会議が開催されます。チーム メンバーの 1 人は、作業を完了するための実際の時間とコストが、当初の見積もりよりも一貫して長くなっていると考えています。
次に実行すべきアクティビティは次のうちどれですか?
A. チームは、作業の最新の理解を反映するために、時間とコストの見積もりを再評価する必要があります。
B. チームは、見積もる作業項目が少なくなるように、ユーザー ストーリーを大きなエピックに統合する必要があります。
C. プロダクトオーナーは、最も高いビジネス価値をもたらす項目が完了できるように、プロジェクトの範囲を縮小する必要があります。
D. チームはスパイクを実行して、技術的なソリューションに関する調査を実施し、その実現可能性を証明する必要があります。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **121**
プロダクト オーナーはスプリント レビュー ミーティングに出席し、プロジェクト終了の見積もりを会社の運営委員会と共有する必要があると述べています。スクラム マスターは、2 週間ごとの反復を考慮して、チームがスプリントあたり平均 40 ストーリー ポイントの速度に到達したと宣言します。チーム メンバーは、240 ストーリー ポイントが残っていると予測しています。
プロジェクトの推定結論は何ですか?
A. 2か月
B. 3か月
C. 12か月
D. 6か月
正解: **B** (コメントを発表する)

有効的な**PMI-ACP-JPN**問題集はJPNTest.com提供され、**PMI-ACP-JPN**試験に合格することに役に立ちます！JPNTest.comは今最新**PMI-ACP-JPN**試験問題集を提供します。JPNTest.com PMI-ACP-JPN試験問題集はもう更新されました。ここで**PMI-ACP-JPN**問題集のテストエンジンを手に入れます。最新版のアクセス、https://www.jpntest.com/shiken/PMI-ACP-JPN-mondaishu **483**問、３０％ディスカウント、特別な割引コード: **JPNshiken**」

質問: **122**
プロジェクトマネージャーは、ベロシティを使用して次のことを判断します。
A. 各チームメンバーがイテレーション中に完了できる作業量。
B. チームがイテレーションに対して適切な量の作業に取り組むことを約束している場合。
C. 規模が似ているチームが、イテレーション中に完了できる作業量。
D. プロダクトオーナーがイテレーション計画の準備として作業の優先順位を適切に設定している場合。
正解: (正解を表示します)

質問: **123**
アジャイル開発の実践者は、関係者がプロジェクトの進捗状況に関する最新情報を確実に把握できるようにしたいと考える。
アジャイル実践者は何をすべきでしょうか？
A. 全員が閲覧できる場所にプロジェクトボードを掲示してください。
B. 関係者を毎日のスタンドアップミーティングに招待する
C. オンラインのプロジェクト管理オフィス(PMO)リポジトリサイトを頻繁に更新する
D. プロジェクト計画の最新かつ詳細なバージョンを定期的に配布する
正解: **A** (コメントを発表する)

質問: **124**
スパイクソリューションは、次のような場合に適しています。
A. ビジネス要件が曖昧または不十分であるため、反復作業を行うことができません。
B. 特定の技術的な質問に答える必要があり、その質問に答えたらすぐにスパイクの作業を停止します。
C. リファクタリングを行うには時間が足りないが、特定の問題を解決する必要がある。

D. ある技術は十分に理解されており、しばらく使用されているが、デバッグが必要な問題がある。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **125**
製品開発フェーズの最後に、アジャイルプロジェクトチームはすべてのテストに合格したことを確認します。製品はリリースされましたが、顧客はそれが不十分であると不平を言っています。
製品リリース前にプロジェクトチームは何をすべきでしたか？
A. プロジェクトスポンサーに承認をリクエスト
B. すべての要件のレビューを実施
C. フェーズ終了のデモンストレーションを実施
D. プロジェクトの成果物を検証するために遡及的実行
正解: **C (**コメントを発表する**)**

質問: **126**
異分野横断型チームに所属するアジャイルチームのメンバーが、機能マネージャーから割り当てられたタスクのために、担当業務を完了できていない。
スクラムマスターは何をすべきでしょうか？
A. 機能マネージャーと状況について話し合ってください
B. 機能マネージャーがプロジェクト憲章を尊重するよう要求する
C. 機能マネージャーをプロジェクトスポンサーに報告する
D. チームメンバーを解雇する
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **127**
Sprintの契約を解約できるのは誰ですか？
A. 経営幹部関係者
B. プロダクトオーナー
C. 開発チーム
D. スクラムマスター
正解: **B (**コメントを発表する**)**

質問: **128**
2週間のスプリントの途中で、アジャイルチームは、すべての機能をスプリント内で提供できないことに気づいた。チームは、約束したすべての機能を完了するには、さらに1週間が必要だと判断した。
チームは何をすべきか？
A. スプリントへの過剰なコミットメントの理由を特定し、次のスプリントのためのアクションプランを作成します。
B. 残業を計画し、その労力を見積もりに含めてください。
C. チームの生産性を向上させ、より多くのストーリーポイントを納品します。
D. スプリントの実行を支援するリソースを追加します。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **129**
次のテストのうち、XPチームが手動で行うのはどれですか？
A. 単体テスト
B. 統合テスト
C. 回帰テスト
D. 探索的テスト
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **130**
アジャイル開発の実践者は、技術的負債がプロジェクトに及ぼす影響を伝えたいと考えている。
施術者は何をすべきでしょうか？
A. バーンダウンチャートの上昇について投稿し、議論しましょう
B. 技術的負債を考慮してストーリーポイントを調整します
C. 技術的負債を障害として記録する
D. すべてのストーリーにリファクタリングタスクを追加する
正解: **C (**コメントを発表する**)**

質問: **131**
質問：次のうち、ロティを最もよく表しているのはどれですか？
A. プロダクトバックログアイテム (PBI) の残存数
B. イテレーションを完了するために必要な測定または労力
C. 振り返り会議の有効性の尺度
D. イテレーションで提供される機能の品質の尺度
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **132**
次のうち、アジャイルにおけるDevOpsのパフォーマンスを測定する指標ではないものはどれですか？
A. リリースごとに実現されるビジネス価値
B. 発売日遵守率
C. プラットフォーム/サポート要件に起因する不具合
D. 満たされたNFRの割合
E. リリース数の増加率
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **133**
チームの振り返りは、チーム リーダーが 次の実験を定義する」というトピックを持ち出すまでは順調に進んでいましたが、議論が口論に発展しました。新しいチーム メンバーは、以前のチームで使用したアプローチがこのチームの効率と有効性を向上させると強く感じています。チーム リーダーは現在のアプローチを維持することを強く主張し、議論は堂々巡りの議論に陥りました。
A. 割って入り、この実験を 2 か月延期するよう要求します。そうすれば、新しいチーム メンバーは現在のアプローチを観察する時間ができます。
B. 両方の立場を再度述べ、両方のアプローチの詳細を尋ね、類似点と相違点の表を作成します。

C. すべての意見は歓迎されるが、意見の相違は生産的ではないことをグループに思い出させ、全員が同意できる別のタスクに進むことをグループに提案します。
D. 各アプローチに対してイシカワダイアグラムを作成し、5 つのなぜの手法を使用して各アプローチの有効性を判断します。
正解: (正解を表示します)

質問: **134**
スプリント計画会議の後半で発生する事象のうち、例外はどれか。
A. ユーザーストーリーに対してタスクが定義されます
B. プロダクトオーナーは質問に答え、ユーザーストーリーを明確にします
C. 開発チームはスプリントでの作業にコミットします
D. 開発チームは、次のスプリントで実装する改善点を特定します。
正解: (正解を表示します)

質問: **135**
技術的負債とは、プロジェクト内の不完全な_____の総量です。
A. 設計および実装に関する決定
B. 欠陥
C. コードコメント
D. コード共有
正解: (正解を表示します)

質問: **136**
反復回数を設定する際に考慮すべき3つの基準は何ですか？
A. ストーリーをリリースしなければならない期間、機能を市場に投入するためのコスト、および製品チームによるストーリーの承認
B. 製品を分類する機能、機能の完成に必要な時間、および機能を市場に投入するためのコスト
C. ユーザーにとって価値のある機能の塊の提供、ストーリーの構築とテストに必要な時間、およびプロダクトチームによるストーリーの承認
D. ユーザーストーリーの完了に必要な時間、ストーリーの構築とテストに必要な時間、およびプロダクトチームによるストーリーの承認に必要な時間

有効的な**PMI-ACP-JPN**問題集はJPNTest.com提供され、**PMI-ACP-JPN**試験に合格することに役に立ちます！JPNTest.comは今最新**PMI-ACP-JPN**試験問題集を提供します。JPNTest.com PMI-ACP-JPN試験問題集はもう更新されました。ここで**PMI-ACP-JPN**問題集のテストエンジンを手に入れます。最新版のアクセス、https://www.jpntest.com/shiken/PMI-ACP-JPN-mondaishu　**483**問、３０％ディスカウント、特別な割引コード: **JPNshiken**」

質問: **137**
スプリントプランニング会議はどのくらいの時間ですか？
A. 3時間
B. スプリントの期間によって異なります
C. 4時間

D. 8時間
正解: **B** (コメントを発表する)

質問: **138**
アジャイルチームは新しいリスクを発見し、その影響が深刻である可能性があることを識別します。
アジャイルな開業医は何を推奨すべきですか？
A. 現在の反復に目標を追加して、リスクを完全に軽減または制御します。
B. 次の反復でリスク削減と付加価値活動のバランスをとります。
C. リスクレジスターを更新し、リスク専門家に指示を求めます。
D. チームの速度を維持するために現在の計画を続行します。
正解: (正解を表示します)

質問: **139**
ユーザーストーリーの開発順序を、優先順位の高いものから低いものへと順に決定してください。
A. 高価値かつ高リスクなストーリー
B. 高価値、低リスク
C. 低価値、高リスク
D. 価値が低く、リスクも低い
正解: **A,B,C,D** (コメントを発表する)

質問: **140**
スクラムにおける適応はいつ起こるのか？
A. デイリースクラム
B. スプリントレビューにて
C. 4つの公式スクラムイベントすべてにおいて
D. スプリントレトロスペクティブの一環として
E. スプリントプランニング中
正解: (正解を表示します)

質問: **141**
ある消費者向け製品会社が革新的なデジタルデバイスを開発するプロジェクトに、アジャイルリーダーが任命されました。同社は、製品開発にスクラム手法を用いるようアジャイルリーダーに依頼しました。プロダクトオーナーは以前にもスクラムプロジェクトに携わった経験があり、スクラムが会社にもたらす価値に期待を寄せています。スクラムマスターはまず何をすべきでしょうか？
A. 顧客フォーカスグループから具体的な製品要件を取得する。
B. 機能とリリースを示す製品ロードマップを作成します。
C. 既存のクロスファンクショナルチームをプロジェクト専任として配置するよう要請する
D. プロジェクト憲章に基づいてプロジェクト予算を作成する。
正解: (正解を表示します)

質問: **142**
スクラムマスターは、毎日定期的にスクラムミーティングを開催し、その時間を15分以内に抑える。
スクラムマスターは割り当てられたタスクのリストを持参し、関連するチームメンバーと各タスクの状況を確認します。

その後、スクラムマスターは当日の新しいタスクを割り当て、会議を終了します。
これはデイリースクラムを実施する上で適切なアプローチでしょうか？
A. はい、スクラムマスターは毎日スクラムを開催し、時間を15分以内に抑える必要があります。
B. はい、スクラムマスターはステータス更新を受け取り、新しいタスクをチームに分配する必要があります。
C. いいえ、スクラムマスターはチームが必要とする限りスクラムを実行させるべきです。
D. いいえ、スクラムマスターはチームの自己組織化を促進するファシリテーターの役割を果たすべきです。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **143**
カンバンカードは常にユーザーストーリーを用いて作成すべきである。
A. 偽
B. 真
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **144**
企業にアジャイルプロセスを導入する場合、品質保証 (QA) マネージャーは、アジャイルへの切り替えによって品質管理とドキュメントが削除されると考え、抵抗します。アジャイル実践者はこの懸念にどのように対処すべきでしょうか?
A. アジャイルでは品質はプロジェクトの最初から最後まで統合されていることをQAマネージャーに教育する
B. 説明の一部としてQAを含むバックログ項目を記述する
C. 現在のQAドキュメントを要求し、それを技術的負債バックログに組み込む
D. プロダクトオーナーにテストとQAコントロールを受け入れ基準に書き込むように依頼する
正解: **(**正解を表示します**)**
Quality is maintained thru different methods in agile i.e. continuous integration, pair programming, validation and verification, stand-up meetings ..etc.

質問: **145**
カンバンにおけるサービスクラスは、以下の目的で使用されます。
A. WIP制限が現実的であることを確認してください
B. リスクに基づいてキューの優先順位を付ける
C. カンバンカードの見積もりをサポートします
D. 上記すべて
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **146**
ある組織は、アジャイル プロジェクトで価値の提供を向上したいと考えています。アジャイル チームは何をすべきでしょうか?
A. 利用可能なテクノロジーとツールを習得して、関係者に有益なダッシュボードを提供します。
B. プロジェクトを期限までに完了し、プロジェクト スポンサーと事前に予算を共有します。
C. 分析と開発作業を実行しますが、テストは別の専門チームによって管理されるため実行しません。
D. プロダクトオーナーと協力し、プロダクトバックログ項目を出荷可能なプロダクト増分に変換します。
正解: **D (**コメントを発表する**)**

質問: **147**
スクラムはいつ初めて導入されましたか？
A. ゼネラル・エレクトリック社では、リーンアプローチの一環として
B. 2000年にエクストリームプログラミングと共に
C. 1995年の学会発表にて
D. 2001年にアジャイルマニフェストと共に
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **148**
ユーザーストーリーは一時的な成果物である。
これらは以下の時点まで関連性があるとみなされます。
A. リリースが完了しました。
B. チームがそれらを完了します。
C. スプリント終了。
D. プロジェクトの終了。
正解: **B (**コメントを発表する**)**

質問: **149**
仕掛品(WIP)制限の目的は、意図しない作業の蓄積を防ぎ、ボトルネックが発生しないようにすることです。
A. 真
B. 偽
正解: **A (**コメントを発表する**)**

質問: **150**
スプリントの途中で、スクラムマスターは、特定のタスクを再割り当てすると、チームがスプリントの目標を達成するのに役立つことを識別します。
スクラムマスターは次に何をすべきですか？
A. スプリントの目標が達成されない可能性があることをチームに警告し、代替計画を作成します
B. チームの賛同を得て、スプリントバックログに変更を加えます。
C. 計画どおりにスプリントを進める
D. タスクを再割り当てする必要があるかどうかをチームに決定してもらいます
正解: **(**正解を表示します**)**
As the Developers work during the Sprint, they keep the Sprint Goal in mind. If the work turns out to be different than they expected, they collaborate with the Product Owner to negotiate the scope of the Sprint Backlog within the Sprint without affecting the Sprint Goal.

質問: **151**
スクラムマスターはどのようにしてチームに最大の価値を提供するのでしょうか？
A. 時間枠が守られていることを確認する
B. 開発チームの障害を取り除く
C. プロダクトオーナーと開発チーム間の議論を促進することによって

D. スクラムイベントのスケジュール設定
正解: **(**正解を表示します**)**

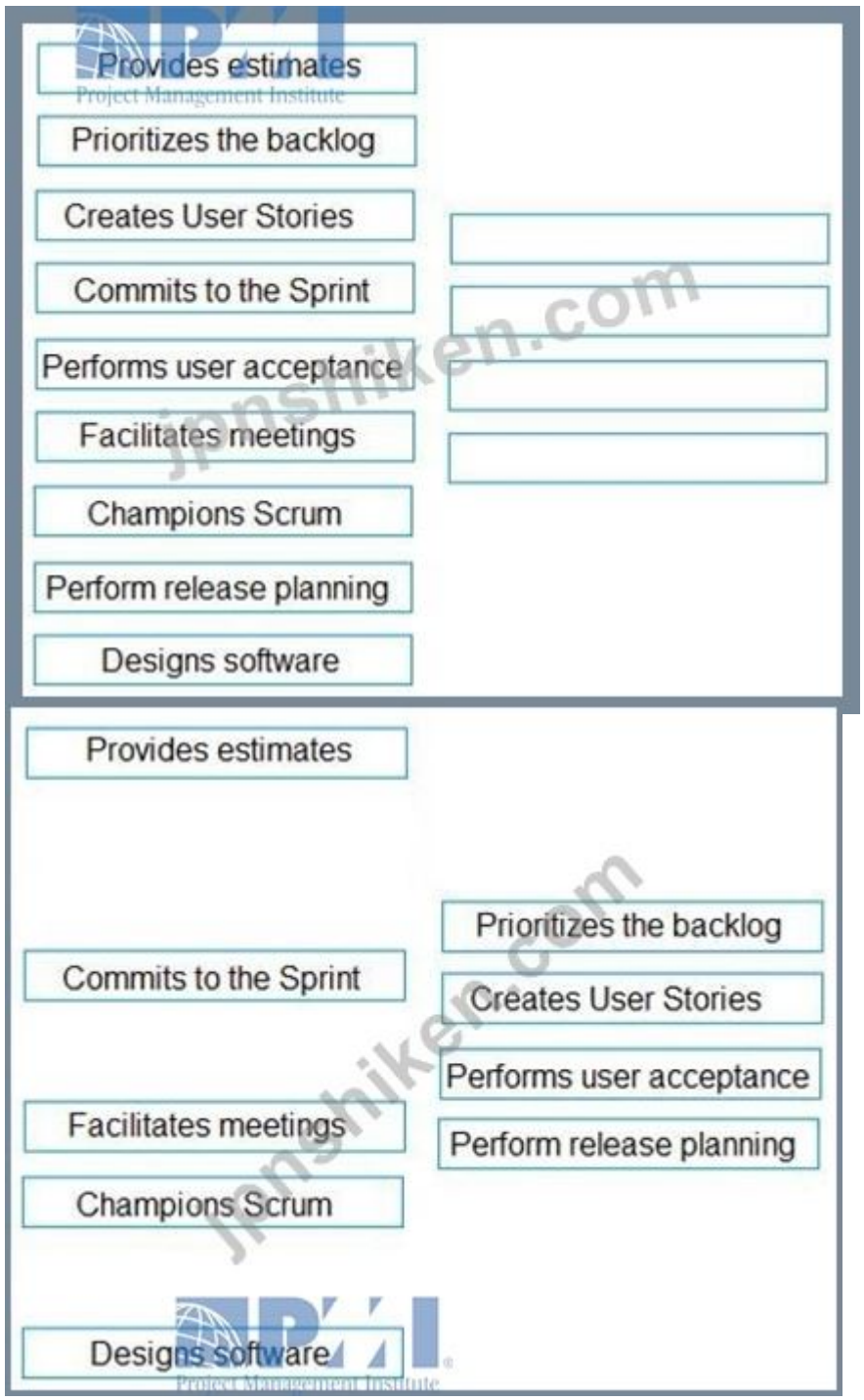
有効的な**PMI-ACP-JPN**問題集はJPNTest.com提供され、**PMI-ACP-JPN**試験に合格することに役に立ちます！JPNTest.comは今最新**PMI-ACP-JPN**試験問題集を提供します。JPNTest.com PMI-ACP-JPN試験問題集はもう更新されました。ここで**PMI-ACP-JPN**問題集のテストエンジンを手に入れます。最新版のアクセス、https://www.jpntest.com/shiken/PMI-ACP-JPN-mondaishu **483**問、３０％ディスカウント、特別な割引コード: **JPNshiken**」

質問: **152**
リリース前の反復作業で、最終ドキュメント、統合テスト、トレーニング、およびいくつかの小さな調整が含まれるものを、次のように呼びます。
A. 統合反復
B. バッファ反復
C. 強化反復
D. リリースイテレーション
正解: **C (**コメントを発表する**)**

質問: **153**
次のうち、XPの12のコアプラクティスに含まれないものはどれですか？
A. コーディング基準
B. フローを視覚化する
C. オンサイト顧客
D. システムメタファー
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **154**
現在のスプリント中に、チーム メンバーがスクラム マスターに別の設計アプローチを調査する許可を求めます。スクラム マスターは何をすべきでしょうか?
A. チームメンバーが計画から逸脱しないように促し、振り返りの際にその要求を文書化する
B. 実験やスパイクが完全に開発され、さまざまなユースケースが考慮されていない限り、チームメンバーに実験やスパイクの使用を控えるように勧めます。
C. チーム メンバーが継続的な改善のために実験やスパイクを使用するように促し、チームがなぜそれが重要であるかを理解できるようにします。
D. チームメンバーに問題を調査し、振り返りの際に調査結果を発表するよう促します。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **155**
ドラッグアンドドロップ問題
スクラムにおけるプロダクトオーナーの責任範囲となる活動を4つ選択してください。



質問: **156**
リリース計画を完了した後、チームはプロジェクトのROIがマイナスになる可能性が非常に高いことに気付きます。
チームは何をすべきですか？
A. 根本原因分析を実行して、配送プロセスから無駄を取り除き、ROIを向上させます
B. ROIがマイナスになるリスクを関係者に伝え、リリース計画を更新する
C. バックログに優先順位を付け、優先度の低いストーリーをリリース計画から削除して、確実なROIを確保します。
D. リリースコストを削減し、負のROIを最小限に抑えるために、一部のチームメンバーを置き換えます
正解: **(正解を表示します)**

質問: **157**

2 人のチーム メンバーが協力して資産管理ツールを提供しています。このスプリント中にチーム メンバー A が提供したコードは、チーム メンバー B が記述した仕様と一致していません。両方のチーム メンバーは、一部の機能の外観と操作性について意見が一致していないようです。
このような状況でスクラムマスターは何をすべきでしょうか?
A. チーム会議を開催してこれらの問題について話し合い、今後の進め方についてチーム全体に指示を出します。
B. この問題の根本的な原因を理解し、相違点を議論して共通点を見つけることをお勧めします。
C. 2 人のチーム メンバーが独自に紛争を解決できるようにします。
D. 機能マネージャーに介入して問題を解決するよう依頼します。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **158**
視認性の高いプロジェクト展示は、次のように呼ばれます。
A. プロジェクトディストリビューター
B. 情報冷蔵庫
C. 情報放射器
D. ラジエーターをプロジェクトする
正解: **C (**コメントを発表する**)**

質問: **159**
製品開発中、テクノロジーと規制の変更により、チームは製品アーキテクチャを再評価する必要があります。
この技術的負債はどのようにして捉えるべきでしょうか？
A. アジャイル手法の一部ではないため、追跡しないでください
B. 製品バックログに含め、新しいインジケーターを使用して、技術的負債であることを注釈します。
C. チームメンバーに問題の個人リストを維持させ、レビュー中にリストを統合する
D. 優先度の低い問題として製品バックログに含めます。
正解: **B (**コメントを発表する**)**

質問: **160**
プロジェクトの主な利害関係者の 1 人がスクラム初心者です。利害関係者は、スプリントの振り返りで何を期待するかを尋ねます。
プロダクトオーナーはどのように対応すべきでしょうか?
A. 利害関係者はスプリントに機能を追加する機会があります。
B. プロダクトオーナーは、どのプロダクトバックログ項目が完了し、どの項目が完了していないかを説明します。
C. チームメンバーは、スプリントの目標を達成するのを妨げる障害があるかどうかを判断します。
D. チームメンバーは改善方法を特定し、その改善を実装するための計画を立てます。
正解: **D (**コメントを発表する**)**

質問: **161**
スプリントレトロスペクティブの目的は、スクラムチームが以下のことを行うことです。
A. 何を止め、何を始め、何を続けるかを決定します。
B. 次のスプリントで計画されているストーリーを確認し、見積もりを提供します。

C. 完成したユーザーストーリーをプロダクトオーナーにデモンストレーションします。
D. 進行中のユーザーストーリーのステータス更新を個別に提供します。
正解: **A** (コメントを発表する)

質問: **162**
アジャイルスケーリングモデルに含まれていない要素を1つ選びなさい。
A. 組織の複雑性
B. 技術的な複雑さ
C. 地理的分布
D. ドメインの複雑性
E. チーム規模
F. 組織的分布
G. リーダーシップスタイル
正解: (正解を表示します)

質問: **163**
分散型アジャイルチームの成功にとって、次のうちどれが重要ですか？
A. 大量のコミュニケーション
B. コラボレーションの文化
C. 知識の共有
D. コスト抑制
正解: (正解を表示します)

質問: **164**
各イテレーション終了時までに完了したストーリーポイントの合計数を示すグラフはどれですか？
A. 燃焼チャート
B. イテレーションバーンダウンチャート
C. 累積ストーリーポイントバーンダウンチャート
D. 日次バーンダウンチャート
正解: **C** (コメントを発表する)

質問: **165**
新製品の所有者は、かなりの時間を費やしている、視認性が高く動きの速いプロジェクトのバックログを管理する必要があります。
製品所有者は何をすべきですか？
A. プロジェクトの利害関係者から定期的に意見を求め、この意見をバックログの優先順位に反映する
B. 主要な利害関係者との対面式の毎月のミーティングをスケジュールして、プロジェクトの進捗状況を確認します
C. スクラムチームとの定期的な会議をスケジュールして、ユーザーストーリーの作成、グルーミング、サイズ調整を行います
D. ストーリーポイントの数が最も多いストーリーに焦点を当て、最も価値の高いアイテムに最初に対処します
正解: **A** (コメントを発表する)

質問: **166**

ある幹部が、人目につきやすい場所に設置されたカンバンボードに気づき、プロジェクトマネージャーに対し、多くの人が目にするのではないかと懸念を表明した。プロジェクトマネージャーはどうすべきだろうか？
A. カンバンボードはチームが作業を完了できるようにし、未完了の作業の透明性を高めることを説明します。
B. かんばんボードをすぐに取り外し、見えない場所に置いてください。
C. プロジェクトチームが積極的に更新していないときは、カンバンボードを常に覆ってください。
D. カンバンボードが、完了した作業の適切な所有権を割り当てるために必要である理由を説明します。
正解: **(**正解を表示します**)**

有効的な**PMI-ACP-JPN**問題集はJPNTest.com提供され、**PMI-ACP-JPN**試験に合格することに役に立ちます！JPNTest.comは今最題集のテストエンジンを手に入れます。最新版のアクセス、https://www.jpntest.com/shiken/PMI-ACP-JPN-mondaishu **483**問、３０％ディスカウント、特別な割引コード: **JPNshiken**」

質問: **167**
浸透的コミュニケーションとは、チームメンバーが会話を耳にすることで情報を得ることを指します。
A. 偽
B. 真
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **168**
エクストリームプログラミング(XP)を使用するプロジェクトでは、顧客テストとは次のようなものです。
A. 顧客がビジネス要件を検証するためのツール。
B. 顧客がソフトウェア機能を使用するかどうかを判断する手法。
C. 顧客が製品を購入するかどうかを判断するためのテスト。
D. ソフトウェアが顧客にとって使いやすいかどうかを判断する手法。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **169**
3回の反復を経て、アジャイルチームの活動を阻害する問題は、以前の反復で直面した問題と性質が似ているように見える。
過去のイテレーションに関する回顧録を検証すると、「うまくいったこと」と 「うまくいかなかったこと」というタイトルの列に情報が整理されていることがわかります。この情報に基づくと、チームは以下の点を把握していなかったと推測できます。
A. マイルストーン
B. ユーザーストーリー
C. 要件
D. アクションアイテム
正解: **D (**コメントを発表する**)**

質問: **170**
アジャイルモデリングの5つの価値とは何ですか？

A. コミュニケーション、シンプルさ、フィードバック、勇気、謙虚さ
B. コミュニケーション、効率性、透明性、勇気、謙虚さ
C. コミュニケーション、シンプルさ、フィードバック、適応、継続的改善
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **171**
次のうち、一般的な5つの紛争タイプに含まれないものはどれですか？
A. サイロ化された作業
B. 補償不安
C. タスクの依存関係の完了を待っています
D. タスクの優先順位付けの違い
E. 役割の明確性の欠如
F. コミュニケーション不足
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **172**
大規模なプロジェクトのスクラムマスターは、6か月で配信できるものの見積もりを提供する必要があります。
スクラムマスターは何をすべきですか？
A. 特定の機能セットにコミットするために、チームにストーリーポイントで推定してもらいます。
B. 計画後にコミットメントが提供されることを説明する
C. チームの履歴速度を使用して、提供できる機能の範囲を計算します
D. 配信のために特定の機能セットにコミットします
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **173**
スクラムとエクストリームプログラミング(XP)の関係性を最も的確に表す言葉は何でしょうか？
A. それぞれの原則はしばしば相互補完的です。
B. XPはスクラムの構成要素です。
C. それぞれの原則はしばしば矛盾する。
D. スクラムはXPの構成要素です。
正解: **A (**コメントを発表する**)**

質問: **174**
新しく作成されたアジャイル プロジェクト配信チームのプロジェクト リーダーは、一部のチーム メンバーの知識にギャップがあることを認識しています。プロジェクトが完全な配信のために特定のリソースに過度に依存するようになると、特定のスキルが不足してプロジェクト配信にリスクが加わります。
ギャップを解消し、高パフォーマンスのチームを育成するために、プロジェクト リーダーは何をすべきでしょうか?
A. チーム間で知識を交換するために、各チーム メンバーにソリューションをナレッジ リポジトリに詳細に文書化するよう依頼します。
B. チームメンバーに汎用的なスペシャリストとしてのスキルを開発する機会を提供することで、継続的な学習の環境を作ります。

C. チームメンバーを、配信を完了するために必要な特定のテクノロジーの経験を持つ高度な資格を持つ個人に置き換えます。
D. チーム メンバーをペアにして、ソリューションを統合する前に、各スプリントでパートナーによる技術的な成果物のレビューを確実に行います。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **175**
プロジェクト開始段階で、チームはすべてのユーザー ストーリーのストーリー ポイントを見積もりました。しかし、プロジェクト チームが最小市場性機能 (MMF) について説明したときは、ソリューションが実際に機能するかどうか確信が持てませんでした。
この状況をより適切に管理するためにチームは何ができるでしょうか?
A. ユーザーストーリーを開発する前に、顧客に受け入れ基準を提供するよう依頼します。
B. ユーザーストーリーに基づいてテストケースを開発します。
C. 適切なテストを実施するために、各ビジネス要件の受け入れ基準を記述します。
D. 顧客に最小限の市場性機能 (MMF) を提供し、フィードバックを得ます。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **176**
すべての現在および将来の利害関係者が頻繁な更新を認識できるようにするには、プロジェクト チームは拡張された利害関係者レポートにどのような情報を含める必要がありますか?
A. 実装に使用したツールのリスト
B. チームの能力と能力のプロファイル
C. 未解決の技術的問題のリスト
D. 最新のプロジェクトラジエーター
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **177**
製品ロードマップには、これらの主要コンポーネントのどれを含める必要がありますか?
A. 詳細な設計計画、ビジネス目標、タイムフレーム
B. プロジェクト管理計画、コミュニケーション管理計画、ステークホルダーエンゲージメント計画
C. プロジェクトリリースのタイムフレームの詳細設計計画
D. 製品のビジョン、ビジネス目標、タイムフレーム
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **178**
アジャイル コーチは、複数の場所にまたがるチームを指導しています。彼らには、タスク指向のコミュニケーションとディスカッション ボードを効果的に活用した統一されたコミュニケーション アプローチが必要です。
どのコミュニケーション方法が最も効果的でしょうか?
A. プル通信
B. 対人コミュニケーション
C. インタラクティブなコミュニケーション
D. プッシュ通信

正解: (正解を表示します)

質問: **179**
グローバルに分散したチームと協働する場合、最も有効なアプローチは次のとおりです。
A. プロジェクトの最後にグループ全員を集めて盛大にお祝いしましょう
B. 最初のイテレーションを開始する前に、チーム全員を集めて多様性と感受性に関するトレーニングデーを実施してください。
C. キックオフイベントのためにチーム全員を集め、少なくとも最初のイテレーションの間は一緒に作業を続けましょう。
D. 最初のイテレーションを開始する前に、グループ全員を集めて自己紹介セッションを行います。
正解: (正解を表示します)

質問: **180**
次のうち、エクストリームプログラミングの手法ではないものはどれですか？
A. テスト駆動開発
B. プランニングゲーム
C. エクストリーム ペルソナ
D. ペアプログラミング
正解: (正解を表示します)

質問: **181**
ベロシティチャート、ストーリーボード、バーンダウンチャート、および障害リストは、多くの場合、以下の方法で伝達されます。
A. 情報放射器。
B. プロジェクトデータパッケージ。
C. ステータスレポート。
D. ポートフォリオプレゼンテーション。
正解: (正解を表示します)

有効的な**PMI-ACP-JPN**問題集はJPNTest.com提供され、**PMI-ACP-JPN**試験に合格することに役に立ちます！JPNTest.comは今最新**PMI-ACP-JPN**試験問題集を提供します。JPNTest.com PMI-ACP-JPN試験問題集はもう更新されました。ここで**PMI-ACP-JPN**問題集のテストエンジンを手に入れます。最新版のアクセス、https://www.jpntest.com/shiken/PMI-ACP-JPN-mondaishu　**483**問、３０％ディスカウント、特別な割引コード: **JPNshiken**」

質問: **182**
製品に加える変更に関する要件の唯一の情報源となるスクラムイベントまたは成果物はどれですか？
A. 作業中の製品増分
B. スプリントバックログ
C. スプリント
D. スクラム
E. プロダクトバックログ

正解: **E** (コメントを発表する)

質問: **183**
すべてのプロジェクトが同じ額の初期投資を必要とすると仮定すると、最も高い _____ のプロジェクトが最良とみなされ、最初に着手されるでしょう。
A. 完了時予算(BAC)
B. アーンドバリューマネジメント(EVM)
C. 正味現在価値(NPV)
D. 内部収益率(IRR)
正解: (正解を表示します)
質問: **184**
次のうち、エクストリームプログラミング(XP)で定義されている12のプラクティスに含まれるものはどれですか？
A. プロジェクト憲章
B. リスク管理
C. 小規模リリース
D. プロジェクト管理
正解: (正解を表示します)

質問: **185**
当初1ストーリーポイントと見積もられたストーリーが、実際には完了までに2日かかった場合、イテレーションの最後に計算すると、ベロシティにどれだけ貢献することになるでしょうか？
A. 2つのポイント
B. 3つのポイント
C. 1ポイント
D. 計算できません
正解: (正解を表示します)

質問: **186**
アジャイルチームには、データベース関連のタスクに必要な知識を持つデータベース管理者が1人しかいない。プロジェクトマネージャーは、この人物が退職した場合、チームの生産性が著しく低下するリスクを認識している。
アジャイルコーチは何をすべきでしょうか？
A. 後任として、同等のスキルを持つ新しいデータベース管理者の採用プロセスを開始します。
B. このデータベース管理者を別のチームに移動させて、チームメンバーがデータベース関連のタスクを習得できるようにします。
C. ワークロードのバランスを取り、知識の保持を支援するために、別のデータベース管理者を追加します。
D. 今後のスプリントでは、データベース管理者は助言者としての役割のみを果たすことについて、チームから同意を得る。
正解: **D** (コメントを発表する)
Team members should be self-sufficient, generalist in many and specialized in some areas. If team members are not, try to make them.

質問: **187**
スクラム マスターは 10 日間の反復の 6 日目を迎えています。顧客の担当者がスクラム マスターに近づき、プロジェクトの最新の更新

にアクセスできるかどうかを尋ねます。
スクラムマスターはどのようなアクションを取るべきでしょうか?
A. 最新のリリース計画を電子メールで送信します。
B. 情報ラジエーターを共有します。
C. 次の振り返りに招待します。
D. 最新のプロジェクトレポートを送信します。
正解: **B** (コメントを発表する)

質問: **188**
JMケラーによる教育設計評価基準であるARCSにおいて、R」は何の略ですか？
A. 繰り返し可能
B. 録音
C. 関連性
D. 右
正解: (正解を表示します)

質問: **189**
組織は、製品の設計、開発、移行活動を改善することで、価値の提供を加速しようと懸命に努力しています。効果的なプレーヤーになるために、組織はどのような働き方をやめるべきでしょうか?
A. 顧客からの継続的なフィードバックを活用して、配信を要件にシームレスに合わせます。
B. 製品がエンドユーザーの期待に応えていることを確認するために、ユーザー受け入れテストにエンドユーザーを参加させます。
C. 開発者の同様のシステム設計経験に基づいてソフトウェアの機能を定義する
D. ユーザーストーリーを通じて、エンドユーザーやその他の関係者に望ましい成果を理解させるように教育します。
正解: (正解を表示します)

質問: **190**
リーンソフトウェア開発で用いられる主要なツールと手法の一つに、バリューストリームマッピングがある。
バリューストリームマッピングの主な目的は何ですか？
A. 顧客価値を高める
B. 製品の品質を確保するため
C. 廃棄物を特定し、排除する
D. ビジネスプロセスを改善するため
正解: (正解を表示します)

質問: **191**
次のうち、XPによって推奨され、他のアジャイル手法と併用されることが多いアジャイルプラクティスはどれですか？
A. 動的システム開発手法(DSDM)
B. 適応型ソフトウェア開発 (ASD)
C. テスト駆動開発 (TDD)
D. 機能駆動開発 (FDD)

正解: **C** (コメントを発表する)

質問: **192**
適応型環境では、プロジェクト マネージャーはスキルと専門知識を活用して、チームが変化する状況に適応し、関係者に成果をもたらすのを支援します。一部のアジャイル実践者は、自己組織化チームにはプロジェクト マネージャーの役割は必要ないと主張するかもしれませんが、実践的なアジャイル実践者と組織は、プロジェクト マネージャーが多くの状況でメリットをもたらすことを認識しています。重要な違いは、適応型環境では、その役割と責任が多少異なる可能性があることです。
プロジェクト マネージャーが適応型環境に導入できる実践方法にはどのようなものがありますか?
A. プロジェクト憲章の策定、プロジェクト計画の作成、すべてのマイルストーンの達成状況の追跡。
B. プロジェクトの実施に関わるすべてのチームでアジャイルの価値と原則が採用されていることを確認します。
C. 主要な利害関係者、チーム、スポンサーとの協力的な意思決定環境を構築します。
D. 詳細なプロジェクト計画、ユーザー履歴、振り返り、ショーケース、メトリクスボードの所有権
正解: (正解を表示します)

質問: **193**
スプリントのために選択された一連のアイテムと、製品インクリメントを納品し、スプリントゴールを達成するための計画は、スクラムのどのイベントまたは成果物でしょうか？
A. スプリントバックログ
B. プロダクトバックログ
C. スプリント
D. 作業中の製品増分
E. スクラム
正解: (正解を表示します)

質問: **194**
ドラッグアンドドロップ問題
アジャイル製品ライフサイクルを管理する際は、5つのアジャイル計画を更新する頻度をそれに合わせてください。

Product Roadmap		Daily by the individual
Sprint Plan		Semi-Annually by The Product Owner
Daily Plan (Scrum)		Annually by Product Owner
Release Plan		Each iteration by the team
Product Vision		Quarterly by the Product Owner and teams

Project Management Institute
ipnshiken.com
正解:

Product Roadmap	Semi-Annually by The Product Owner
Sprint Plan	Each iteration by the team
Daily Plan (Scrum)	Daily by the individual
Release Plan	Quarterly by the Product Owner and teams
Product Vision	Annually by Product Owner

jpnshiken.com

質問: **195**
プロジェクトチームは、今回のイテレーションで30ストーリーポイントを完了できると見積もっている。
イテレーションの途中で、彼らは現在のペースでは50ストーリーポイントを完了することになるということに気づく。
チームは以下のことを行うべきである。
A. 推定速度を満たすために反復回数を短縮します。
B. 推定速度で作業を続けます。
C. 推定速度を上げる。
D. 推定速度を満たすようにメンバーを解放します。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **196**
アジャイルプロジェクトマネージャーが、部分的な業務割り当てを検討する際に取るべき理想的なアプローチとは何でしょうか？
A. リソースを一度に2つ以上のプロジェクトに割り当てることを許可します。
B. 部分的な割り当てはプロジェクトのパフォーマンスに影響を与えないため、何もする必要はありません。
C. 必須ではないリソースのみを分割割り当てできるようにします。
D. それらを避け、リソースは一度に1つのプロジェクトにのみ割り当ててください。
正解: **(**正解を表示します**)**

有効的な**PMI-ACP-JPN**問題集はJPNTest.com提供され、**PMI-ACP-JPN**試験に合格することに役に立ちます！JPNTest.comは今最新**PMI-ACP-JPN**試験問題集を提供します。JPNTest.com PMI-ACP-JPN試験問題集はもう更新されました。ここで**PMI-ACP-JPN**問題集のテストエンジンを手に入れます。最新版のアクセス、https://www.jpntest.com/shiken/PMI-ACP-JPN-mondaishu **483**問、３０％ディスカウント、特別な割引コード: **JPNshiken**」

質問: **197**
より多くの認知度と評価を得るために、プロジェクトを切り替えることが重要なリソースです。しかし、プロジェクト作業は増加し、負担になっています。
アジャイルプロジェクトリーダーは何をすべきでしょうか?
A. リソースに時間管理トレーニングを受けるよう奨励します。
B. 作業の共有を確実にするために、プロジェクトにリソースを追加します。
C. 管理者に、リソースが一度に 1 つのプロジェクトでのみ使用可能であることを確認するように依頼します。

D. リソースがプロジェクト間を継続的に切り替えて、高い顧客価値を提供できるようにします。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **198**
関係者の1人がプロジェクトの進捗状況を確認することに関心がありますが、詳細な情報には興味がありません。この関係者には、次のうちどのレポートを共有すればよいでしょうか？
A. 毎週のデモ
B. 燃え尽きチャート
C. リリース計画
D. ビジョンステートメント
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **199**
プロジェクトの終わりに近づくと、製品の所有者は、重要な機能が期待どおりに機能していないためにプロジェクトが失敗する可能性が高いことに気付きます。
製品所有者は何をすべきですか？
A. 成功の可能性を高めるために専門家を招く
B. プロジェクトを続行し、失敗した機能なしで製品をリリースし、後続のリリースで機能を修正します
C. 損失を削減するためにプロジェクトを終了します
D. 可能なオプションを確認し、十分な情報に基づいて、提供されたビジネス価値に基づいて損失を削減する
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **200**
アジャイル チームは、製品バックログに追加されるいくつかの新機能を受け取りました。チームは経験不足のため、機能開発の妥当な見積もりを出すのに苦労しています。
経験豊富なアジャイル実践者はどのようにチームを支援すべきでしょうか?
A. チームがワイドバンド デルファイ見積手法を適用できるように、製品バックログにタスクを追加します。
B. チームがプランニングポーカーを適用して労力を見積もることができるように、製品バックログにタスクを追加します。
C. 見積もりの前にチームが調査と実験を行う時間を確保するために、製品バックログにタスクを追加します。
D. チームが 3 点見積り手法を適用できるように、製品バックログにタスクを追加します。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **201**
計画セッション中に、アジャイルプラクティショナーは、一部のチームメンバーが共通のアイデアを共有していないことに気付きます。
アジャイルな開業医は何をすべきですか？
A. スタンドアップミーティングでスクラムマスターに問題の解決を依頼する
B. 反復の最後に学んだレッスン中にフィードバックを収集します
C. 参加ガイドラインを設定するためのチーム規範文書を作成します
D. 別の手法を採用したいかどうかチームに尋ねる
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **202**
開発開始前にチームが協力して受け入れ基準について議論し、それを具体的なテストのセットに落とし込む手法は、次のように呼ばれます。
A. テスト駆動開発 (TDD)
B. 機能駆動開発(FDD)
C. 受け入れテスト駆動開発(ATDD)
D. ユーザーストーリーワークショップ
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **203**
プロダクトバックログを管理する際、この役割はステークホルダーの利益を代表し、完了した作業の価値を保証します。
A. スポンサー
B. プロダクトオーナー
C. スクラムマスター
D. アジャイルプロジェクトマネージャー
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **204**
アジャイル プロジェクトでは、プロジェクト全体を通じてビジネス ステークホルダーを特定して関与させ、チームがステークホルダーのビジネス ニーズを理解していることを確認することが重要です。このアイデアをサポートするオプションはどれですか。
A. 利害関係者の関心と期待が正確に文書化されるように、プロジェクト憲章を作成し、プロジェクトのライフサイクル全体にわたって見直す必要があります。
B. すべての主要な利害関係者がそれぞれのビジネス目標とニーズをリストアップできるように、ユーザー ストーリーを作成する必要があります。
C. プロジェクトの関係者、その望ましい成果、特定されたリスクを文書化するために、アジャイル マニフェストを作成する必要があります。
D. すべてのプロジェクト関係者からのプロジェクト要件をリストするために、製品バックログを作成する必要があります。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **205**
ホットスポットに関する質問
アジャイルプロジェクト管理を導入する組織は、既存顧客向けにコスト削減、時間短縮、品質向上(すなわち、運用上の俊敏性)を通じて、既存の製品やサービスのアップグレードに注力します。組織は、アジャイルプロジェクト管理による主な財務的利益は、どのような実践から得られるかを認識する必要があります。(ドロップダウンから回答を選択してください)



正解:



質問: **206**
スクラムマスターは、スプリントレトロスペクティブの参加者です。
A. 偽
B. 真
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **207**
複数のスクラムチームが製品開発に取り組んでいる場合、各チームはそれぞれ独自の 完了の定義」を必要とします。
A. 真
B. 偽
正解: **B (**コメントを発表する**)**

質問: **208**
アジャイル チームの生産性は、最後のスプリントで大幅に低下しました。チーム メンバーは障害については何も言及していませんが、疲れているようです。
アジャイル実践者は何をすべきでしょうか?
A. 次の毎日のスタンドアップ ミーティングでチームと問題について話し合います。
B. この目的のために特別会議を開催し、チームと問題について話し合います。
C. 次のプロジェクト振り返りでチームと問題について話し合います。
D. この目的のために特別会議を開催し、プロジェクト関係者と問題について話し合います。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **209**
上級管理者は、バーンダウン チャートのデータがリアルタイムで更新されるようにアジャイル チームに依頼しました。しかし、チームはこのアプローチは生産的ではないと考え、満足していません。
スクラムマスターは何をすべきでしょうか?
A. プロダクトオーナーに、適切な関係者と指標を管理および共有するよう依頼します。
B. リクエストを拒否し、チームの立場を関係者に説明します。
C. チームと協力して、関係者が要求した指標を作成します。
D. リクエスト元と会って、報告要件について合意し、調整します。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **210**
開発チームは、人事 (HR) ソリューションの実装に取り組んでいます。チームは、さまざまなビジネス ユニットと連携して、早期かつ頻

繁に価値を提供することを決定しました。
このシナリオではどのようなアジャイルの価値が実践されていますか?
A. 最良のアーキテクチャ、要件、設計は、自己組織化されたチームから生まれます。
B. 製品中心のアプローチよりも顧客中心の製品開発プラクティスの重要性。
C. プロセスやツールよりも貢献とやりとりが成功にとって重要であるという信念。
D. より短い期間と変化する要件を優先して、動作するソフトウェアを提供する
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **211**
スクラムは、他の技術や手法を包括する枠組みである。
B. 偽
A. 真
正解: **A (**コメントを発表する**)**

有効的な**PMI-ACP-JPN**問題集はJPNTest.com提供され、**PMI-ACP-JPN**試験に合格することに役に立ちます！JPNTest.comは今最新**PMI-ACP-JPN**試験問題集を提供します。JPNTest.com PMI-ACP-JPN試験問題集はもう更新されました。ここで**PMI-ACP-JPN**問題集のテストエンジンを手に入れます。最新版のアクセス、https://www.jpntest.com/shiken/PMI-ACP-JPN-mondaishu **483**問、３０％ディスカウント、特別な割引コード: **JPNshiken**」

質問: **212**
アジャイル プロジェクト チームには、さまざまな技術スキルを持つチーム メンバーがいます。顧客満足度に悪影響を与えた最近の出来事により、経営陣は製品提供の品質を確保するためにカイゼンにさらに重点を置くよう指示しました。
カイゼンはどのアジャイルプラクティスの主要な概念ですか?
A. スタンドアップミーティング、振り返りミーティング、継続的な改善
B. 品質を組み込み、ワークフローを視覚化し、失敗を早くする
C. スタンドアップミーティング。エクストリームプログラミング（XP）、相対見積もり
D. コラボレーション、定期的なビルド、検査
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **213**
チーム メンバーは、プロジェクトのリスクやそれが及ぼす可能性のある影響について理解していません。アジャイル リーダーは、チームが理解できる方法でリスクをどのように伝えるべきでしょうか。
A. 未知の要素に対応するために余裕を持たせたガント チャートを作成します。
B. 各リスクの責任者を特定する RAG チャート (責任者、説明責任者、相談先、通知先) を作成します。
C. 時間の経過に伴うリスクの減少を示すリスクバーンダウンチャートを作成します。
D. リスクの伝達の責任者を詳細に示すコミュニケーション管理計画を作成します。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **214**

プロジェクト チームには、データ統合に精通した上級主題専門家 (SME) がいます。SME は、回帰テストの実行は下級の職務であると考えているため、回帰テストを実行するつもりはありません。
スクラムマスターは何をすべきでしょうか?
A. 専門分野とボトルネックを減らしてチーム規模を縮小することの重要性と、チームメンバー全員が平等に役割を果たすことの重要性をチームに説明します。
B. 一貫した結果を確保するために、すべてのテストを支援する別のテスト チームを活用します。
C. チームプレーヤーであることの重要性、タスクはスクラムマスターによって割り当てられること、仕事を拒否してはならないことを SME に説明します。
D. 効率性の観点から SME が正当な主張をしており、専門家として継続することでパフォーマンスが向上することを認識します。
正解: **A** (コメントを発表する)

質問: **215**
この経営手法は、明確に定義された目標は把握しているものの、その解決策となる手段は把握していないという前提に基づいている。
A. 従来型のプロジェクト管理
B. アジャイルプロジェクトマネジメント
C. Emertxeプロジェクトマネジメント
D. エクストリームプロジェクトマネジメント
正解: (正解を表示します)

質問: **216**
先月開始された新規プロジェクトにおいて、いくつかの潜在的なリスクが特定されました。プロジェクトマネージャーは、チームがこれらの潜在的な脅威を十分に認識していないことを懸念しています。プロジェクトマネージャーはどのような対応を取るべきでしょうか？
A. ボード上に脅威の優先順位付けを行うスペースを作成し、進行中のアクションとまだ行う必要があるアクションの最新情報を記入します。
B. 毎週の会議を設定し、プロジェクトスポンサーを招いて、プロジェクトの重要性についてチームと話し合ってください。
C. 脅威について日々学習するよう促し、特定され解決されたリスクについて回答を求める。
D. 毎日のスタンドアップミーティングでリスクについて言及し、合意されたすべての対応策がチームで議論されるようにします。
正解: (正解を表示します)

質問: **217**
チームAは1回の反復で61ポイントを獲得し、チームBは1回の反復で20ポイントを獲得している。
チームAには、より経験豊富なエンジニアが多い。
監督は、次のイテレーションでチームBがチームAの得点に匹敵するよう要求する。
この情報に基づくと、マネージャーに次のように伝えるのが妥当である。
A. チームBは、チームAと同等のポイントを獲得するために、自己組織化の支援を受ける必要があります。
B. チームBに上級エンジニアが増えれば、チームBのポイントはチームAと同点になります。
C. プロダクトオーナーの関与度が高まれば、チームBのポイントは増加します。
D. 2つの異なるチームをポイントだけで比較することは不可能です。
正解: (正解を表示します)

質問: **218**
継続的インテグレーションにより、製品は以下のようになります。
A. 最終的な業務承認後に展開されます。
B. いつでも展開できる技術的準備が整っています。
C. 毎日終業時にテスト用に配布されます。
D. すべての機能が完成次第、出荷準備完了。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **219**
1週間を1サイクルとするイテレーションを実行し、ペアプログラミングを活用し、コーチ、顧客、プログラマー、トラッカー、テスターといった役割を含むアジャイル手法はどれですか？
A. XP
B. リーン
C. アジャイルワン
D. スクラム
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **220**
問題があること自体が問題を意味するわけではないので、問題は歓迎すべきです。なぜなら、問題はチームが克服し、成長し、共に強くなる機会をもたらすからです。アジャイルコーチとして、問題の兆候を検出するために分析すべき複数の視点とは何でしょうか？
A. 品質とパフォーマンスレベル
B. 上記すべて
C. プロセスレベル
D. チームダイナミクスの側面
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **221**
ジョンとジョセフは同じ部屋で作業しています。ジョンはプログラミングをしていて、ジョセフはキムと話し合っています。ジョンは二人の会話を聞き、ジョセフがキムと何らかのアイデアについて話していたことを知るのに十分な情報を得ました。これはどのような種類のコミュニケーションと呼ばれますか？
A. 浸透圧によるコミュニケーション
B. プル通信
C. アクティブリスニング
D. プッシュ通信
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **222**
次のうち、アジャイルプロジェクトマネージャーの特徴ではないものはどれですか？
A. コラボレーションを促進する
B. チームが自己管理できるようにする
C. チーム編成の段階に応じて異なるリーダーシップスタイルを想定している

D. チームメンバーの日常業務を管理する
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **223**
アジャイルプロジェクトにおいて、計画の成果物はどのように関係者と共有されるのでしょうか？
A. プロジェクトのコミュニケーション計画によると
B. 最も目立つ方法を使用する
C. 一連の利害関係者会議を通じて
D. 役割に応じて必要に応じて公開
正解: **B (**コメントを発表する**)**

質問: **224**
プロジェクト全体のリスクが時間とともに増減する様子を把握するのに役立つ成果物はどれですか？
A. リスクマップ
B. リスクバーンアップチャート
C. バーンダウン棒グラフ
D. リスクバーンダウングラフ
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **225**
プロダクトバックログの順序付けを担当するのは誰ですか？
A. スクラムマスター
B. 開発チーム
C. 上級幹部
D. プロダクトオーナー
正解: **D (**コメントを発表する**)**

質問: **226**
プロジェクトのレビュー中に、チームは範囲を追加する顧客のフィードバックを発見します。プロジェクトリーダーは、チームがこのフィードバックを組み込むことができず、製品の発売日をまだ満たすことができないことを懸念しています。
プロジェクトリーダーは何をすべきですか？
A. 組み込むフィードバックをチームが決定できるようにします
B. 変更リクエストの形式でフィードバックを確定します
C. フィードバックの範囲を、チームが適切に対応できる変更のみに制限します
D. すべてのフィードバックを奨励し、お客様と協力して将来のスプリントの作業に優先順位を付けます
正解: **(**正解を表示します**)**

有効的な**PMI-ACP-JPN**問題集はJPNTest.com提供され、**PMI-ACP-JPN**試験に合格することに役に立ちます！JPNTest.comは今最新**PMI-ACP-JPN**試験問題集を提供します。JPNTest.com PMI-ACP-JPN試験問題集はもう更新されました。ここで**PMI-ACP-JPN**問題集のテストエンジンを手に入れます。最新版のアクセス、https://www.jpntest.com/shiken/PMI-ACP-JPN-mondaishu　**483**問、３０％ディスカウント、特別な割引コード: **JPNshiken**」

質問: **227**
プロジェクト マネージャーは、適応型アプローチを使用して、部門横断的なチームで大規模で複雑なプロジェクトを管理しています。プロジェクトが順調に進み、プロジェクト計画に従って価値を実現するには、これらの部門横断的なチームのチーム リーダー間での頻繁なコミュニケーションが不可欠です。
部門横断的なチームが頻繁にやり取りできるようにするには、プロジェクト マネージャーはどのようなアジャイル コミュニケーション プラクティスを実装する必要がありますか?
A. 必要に応じて追加のコミュニケーションを処理するために追加の会議を設定します。
B. 毎日の調整会議を投稿し、チームによって提起された障害について話し合います。
C. 各部門横断的なチームリーダーに権限を与え、チームの問題や障害を管理できるようにします。
D. プロジェクト管理オフィス (PMO) に、部門横断型チームのコミュニケーション管理計画の作成を依頼します。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **228**
スパイクソリューションとは、学習内容を実証するための小規模なスタンドアロンプログラムのことです。本番コードへのアプローチをテストする必要がある場合、次のうちどのタイプのスパイクを使用しますか？
A. デザインスパイク
B. 開発の急増
C. イテレーションの急増
D. スケジューリングの急増
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **229**
ユーザーストーリーは以下のとおりです。
A. 基準値に設定されており、変更は許可されていません
B. ロードマップの基盤
C. 交渉可能
D. アジャイルプロジェクトマネージャーによって作成されました
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **230**
アジャイルアプローチでチーム効率の尺度として速度を使用することの欠点は何ですか?
A. 顧客に対する不正確なプレッシャー。
B. キャパシティプランニングは正確ではありません。
C. 配達速度は上がりますが、士気は下がります。
D. 品質は向上しますが、出力は減少します。

正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **231**
早期に失敗する」ことは、漸進的開発の利点の一つです。
A. 偽
B. 真
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **232**
新しいチームメンバーが、どのような変更がプロジェクト計画の変更を加速できるかを尋ねます。適切な対応は何でしょうか?
A. 顧客が要件を変更した
B. 最終製品に影響を与えない技術
C. 競争相手がチームと力を合わせた
D. プロジェクトチームメンバーが追加の認定を取得しました
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **233**
企画会議中、チームメンバー5人のうち4人が特定のストーリーに8つのストーリーポイントを含めることに賛成票を投じ、残りの1人が5つのストーリーポイントに賛成票を投じた。
これはどのように対処すべきでしょうか？
A. ストーリーには、5人目のチームメンバーと話し合って合意が得られるかどうかを確認した後、ポイントを割り当てる必要があります。
B. このストーリーはバックログに追加し、後で再評価する必要があります
C. ストーリーポイント数の決定は顧客が行うべきである
D. 多数決により、このストーリーには8ストーリーポイントが割り当てられるべきです。
正解: **A (**コメントを発表する**)**

質問: **234**
振り返りの際、チームメンバーは業務改善のためのアイデアを提案する。アジャイルチームのリーダーは、これらのアイデアの多くは標準的なやり方とは異なるものの、中には優れたものもあると認識している。
アジャイルチームのリーダーは何をすべきでしょうか？
A. チームには、成功が確実なアイデアのみを試すように要求する。
B. チームにアイデアを試させることは許可するが、結果は上級幹部によってレビューされることを彼らに伝える。
C. アイデアの成功と失敗をチームのインセンティブプランと関連付けて、説明責任を確保します。
D. たとえ失敗に終わる可能性があっても、チームにアイデアを試してみるよう促してください。
正解: **D (**コメントを発表する**)**
Learning takes place by experimenting, delivering small increments of value, and getting feedback on what has been accomplished thus far.

質問: **235**

総範囲も追跡するバーンアップチャートとバーンダウンチャートの違いについて、次のうち正しくないのはどれですか？
A. バーンダウンチャートは、作業量の変化率が進捗率の変化によるものか、スコープの変化によるものかを示します。
B. バーンアップチャートとバーンダウンチャートは、垂直方向で逆方向にトレンドを示します。
C. バーンアップチャートは、進捗率とスコープの変動を分離します。
D. バーンアップチャートは、WIPを追加することで累積フロー図に変換できます。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **236**
6週間のイテレーション中に、チームメンバーによって問題が特定されます。分析後、チームメンバーは解決に少なくとも2週間かかると判断します。
チームメンバーは何をすべきですか？
A. すぐに解決を開始し、振り返り中にチームに伝えます。
B. 次のアクティビティに取り組み、振り返って、チームに伝えます。
C. 製品の所有者に通知し、解決を開始します。
D. 次のスタンドアップミーティングでチームに問題を伝えます。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **237**
デマルコによれば、断片化された知識労働者は忙しそうに見えるかもしれないが、彼らの仕事の多くは無駄な労力に過ぎない。最低限のコストペナルティは以下の通りである。
A. 25%
B. 5%
C. 10%
D. 15%
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **238**
アジャイルマニフェストによると、以下のうち、より価値の高い項目を説明しているのはどれですか？
A. 動作するソフトウェア、個々のインタラクション、変化への対応、および包括的なドキュメント
B. 個々のやり取り、動作するソフトウェア、顧客とのコラボレーション、変化への対応
C. 顧客との協働、計画の遵守、ソフトウェアの動作、および個々のやり取り
D. 変化への対応、個々の相互作用、プロセスとツール、顧客との協働
正解: **B (**コメントを発表する**)**

質問: **239**
チームミーティング中に、プロジェクトタスクを完了するための最適なアプローチに関して意見の相違が生じた。プロジェクトマネージャーは、チームがこれらの意見の相違を効果的に処理し、プロジェクトに有益な解決策を見出せるようにしたいと考えている。アジャイル環境におけるチームミーティングで、意見の相違を効果的に処理するにはどのような方法があるだろうか？
A. 問題が自然に解決するまで待ちます。
B. 合意が得られるまで議論を終了してください。

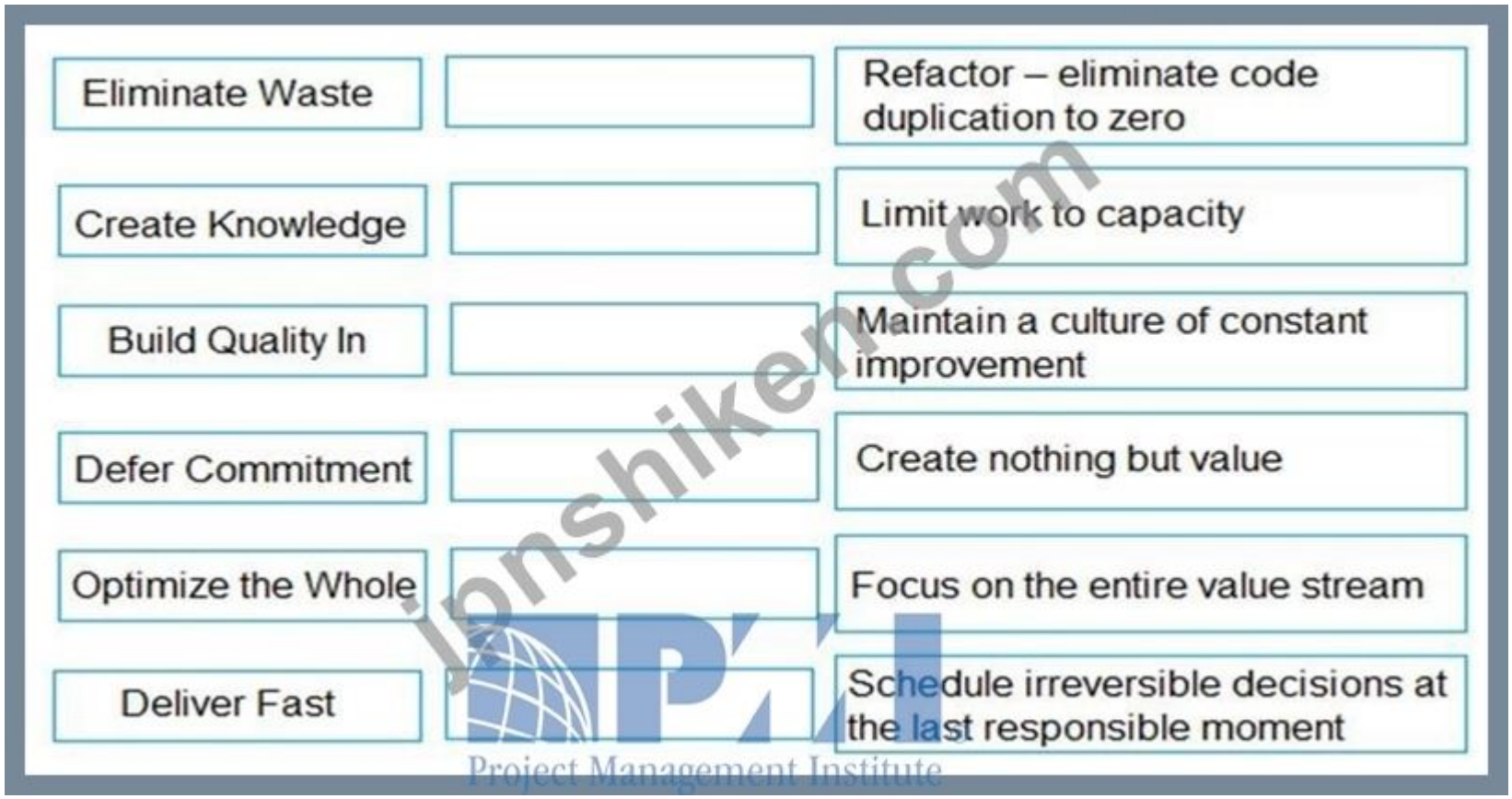
C. チームにとって最適なオプションを選択してください。
D. 共通点を見つけるために、それぞれの立場を言い換えます。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **240**
計画会議では、さまざまな要件を持つ関係者が多すぎるため、クライアントはプロジェクトの最も有益な機能を明確に理解していません。プロジェクト マネージャーはこのプロジェクトにどのように取り組むべきでしょうか。
A. 顧客にすべての関係者の要件を定義してもらい、最も価値のある機能を選択します。
B. プロジェクトを開始する前に、クライアントが機能と最終製品について明確な考えを持っていることを確認します。
C. 価値を最大化するために、プロダクトオーナーに機能ごとに作業項目の優先順位を付けることをお勧めします。
D. 開始フェーズで高レベルの計画を提供することで価値を追加できるように、すべての要件を定義します。
正解: **C (**コメントを発表する**)**

質問: **241**
アジャイル プロジェクト マネージャーは、新しいプロジェクトの初期の範囲、スケジュール、およびコスト範囲の見積りを計画しています。
チームはカンバンを使用して作業を管理します。
チームはパフォーマンスを測定するためにどのような指標を使用すべきでしょうか?
A. リードタイム、スループット、納期パフォーマンス
B. バーンダウンチャート、散布図、スループット
C. 進行中の作業はカンバンボードとタイムボックスを制限します
D. 作業項目の種類、スプリントの周期、および欠陥クラス
正解: **(**正解を表示します**)**

有効的な**PMI-ACP-JPN**問題集はJPNTest.com提供され、**PMI-ACP-JPN**試験に合格することに役に立ちます！JPNTest.comは今最新**PMI-ACP-JPN**試験問題集を提供します。JPNTest.com PMI-ACP-JPN試験問題集はもう更新されました。ここで**PMI-ACP-JPN**問題集のテストエンジンを手に入れます。最新版のアクセス、https://www.jpntest.com/shiken/PMI-ACP-JPN-mondaishu **483**問、３０％ディスカウント、特別な割引コード: **JPNshiken**」

質問: **242**
ドラッグアンドドロップ問題
定義(右側)とリーン原則(左側)を対応させてください。



正解:



質問: **243**

次のうち、アジャイルマニフェストの原則ではないものはどれですか？

A. ビジネス関係者と開発者間の緊密な日常的協力

B. 意欲的な個人を中心に構築されたプロジェクトであり、信頼できる人物であるべきである。

C. 動作するソフトウェアが頻繁に提供されます

D. 進捗状況を確認し、障害に対処するための毎日のチームミーティング
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **244**
0、1、2、3、5、8、13という数字の並びは、どのような活動でよく使われますか？
A. ストーリーのポイントを推定する
B. 開発時間の見積もり
C. 開発順序を示す
D. ストーリーの優先度を示す
正解: **D (**コメントを発表する**)**

質問: **245**
プロジェクトの上級関係者の 1 人は、毎日関与することを望んでいませんでした。反復中にチームは複雑な問題に遭遇しましたが、デモまでにこれらの問題を解決できると確信していました。
アジャイル実践者は何をすべきでしょうか?
A. プロダクトオーナーに、現在のプロジェクトのステータスについてすべての関係者に通知する必要があるかどうかの決定を依頼します。
B. すべての関係者に対して透明性を保ち、発生した問題と現在のプロジェクトの状況を認識させます。
C. アジャイルリーダーがリスクをリスク登録簿に記録し、そのリスクをプロジェクトスポンサーに伝えるようにします。
D. チームの決定を支持し、チームは問題を時間内に解決できると確信しているため、利害関係者に対して問題をリスクとして提起しないでください。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **246**
「完了」の定義を説明する際に、最も不正確な記述はどれですか？
A. プロジェクトによって異なる場合があります
B. 時間とともに完成度が増していく
C. これは、製品バックログ項目が完了したかどうかを判断するための終了基準です。
D. スクラムマスターによって定義されます
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **247**
次のうち、探索的テストの2つの特徴はどれですか？(2つ選択してください。)
A. 計画は最小限に抑え、テスト実行を最大限に行う。
B. 通常は自動化されています
C. これはしばしば唯一のテスト手法です
D. これはスクリプト化されていないテストです
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **248**

開発者とプロダクトオーナーが話し合うべき事項は以下のとおりです。
A. スプリント計画会議
B. バックログの整理
C. アジャイルに関する注意喚起
D. ユーザーストーリー
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **249**
アジャイル チームが問題に苦戦しています。チーム メンバーは、別のチームで同様の問題が発生したが解決したが、教訓に関するドキュメントが入手できないと述べています。
アジャイル実践者は何をすべきでしょうか?
A. チーム間で知識を共有するための最良の方法についてアドバイスするために、外部の専門家を雇うことをお勧めします。
B. すべてのアジャイル チームがプロジェクトに関する週次レポートを共有することを提案します。
C. チームが自主的に解決策を見つけられるように促します。
D. チームと協力して、チームの知識を会社全体に広めるためのソリューションを作成します。
正解: **D (**コメントを発表する**)**

質問: **250**
アジャイルプロジェクトリーダーがチームのキックオフセッションを実施しています。最初の演習は 「ライフタイムライン」です。
「これは、各チームメンバーが自分の人生の物語を語り、これまでの道のりで経験した喜びや苦難を説明し、自分の恐れや希望を明らかにするストーリーテリングの演習です。」
プロジェクトリーダーは何を作り出そうとしているのか？
A. チームメンバーがお互いを信頼することを学び、協力的な関係を築くための安全な空間。
B. チームメンバーが自分の弱さをさらけ出すことを学び、高いパフォーマンスを発揮する関係性を築くための安全な空間。
C. チームメンバーが共有することを学び、協力的な関係を築くための安全な空間。
D. チームメンバーがお互いの弱点と強みについて学ぶための安全な空間。
正解: **(**正解を表示します**)**
The best place to start when forming agile teams is by building a foundational trust and a safe work environment to ensure that all team members have an equal voice and can be heard and considered. This, along with building the agile mindset is the underlying success factor - all other challenges and risks can be mitigated.

質問: **251**
イテレーションの振り返りの目的は以下のとおりです。
A. イテレーション中に開発された機能のデモンストレーションを行い、ユーザーからフィードバックを得て、テストを開始します。
B. うまくいった点、うまくいかなかった点、そしてプロセスを改善するために取るべき行動を特定します。
C. プロダクトバックログの優先順位付け、開発とテストの見積もりの生成、および次のイテレーションの計画。
D. 作業の進捗状況、次に実施する作業、および進捗を妨げる要因について報告します。
正解: **(**正解を表示します**)**

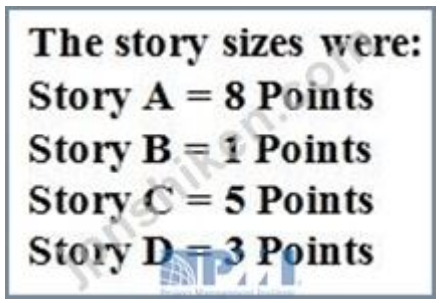
質問: **252**

スクラムマスターでさえ、開発チームに製品の構築方法を指示する権限はない。
A. 真
B. 偽
正解: **A** (コメントを発表する)

質問: **253**
ワイドバンドDelphiは、アジャイルプロジェクトマネージャーがどのような活動を支援するために使用しますか？
A. リスク管理
B. 優先順位付け
C. スケジューリング
D. 推定
正解: (正解を表示します)

質問: **254**
顧客満足度のカノモデルにおいて、このタイプの機能は製品を競合他社製品と差別化し、顧客満足度を100%向上させる要因となります。
A. しきい値
B. 興奮
C. パフォーマンス
D. 必需品
正解: (正解を表示します)

質問: **255**
最初のイテレーションの終了時点で、チームはユーザーストーリーAを完了し、バンドCの50%を完了しました。チームのベロシティはどれくらいですか？



A. 11.5
B. 9
C. 14
D. 16
正解: **B** (コメントを発表する)

質問: **256**
ストーリーが小さすぎる場合もあります。エクストリームプログラミングチームでよく見られる、小さなストーリーに対する良いアプローチは、それらを約半日から数日の作業に相当するより大きなストーリーにまとめることです。まとめられたストーリーには名前が付けられ、他のストーリーと同様にスケジュールされ、作業されます。次のうち、小さなストーリーの例ではないものはどれですか？

A. A & C
B. バグ報告
C. ユーザーインターフェースの変更
D. バグ
正解: **(**正解を表示します**)**

有効的な**PMI-ACP-JPN**問題集はJPNTest.com提供され、**PMI-ACP-JPN**試験に合格することに役に立ちます！JPNTest.comは今最新**PMI-ACP-JPN**試験問題集を提供します。JPNTest.com PMI-ACP-JPN試験問題集はもう更新されました。ここで**PMI-ACP-JPN**問題集のテストエンジンを手に入れます。最新版のアクセス、https://www.jpntest.com/shiken/PMI-ACP-JPN-mondaishu　**483**問、３０％ディスカウント、特別な割引コード: **JPNshiken**」

質問: **257**
_____ 見積もりとは、1つまたは複数の他のストーリーとの関係に基づいてストーリーを見積もることを指します。
A. 集約中
B. 分解中
C. 三角測量中
D. トリアージ
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **258**
アジャイル チームは、製品バックログに関する質問をしたい関係者によって継続的に中断されます。
注意散漫は価値の提供と品質に悪影響を及ぼす可能性があります。
気を散らすものから守る責任は誰にありますか?
A. アジャイルリーダー
B. 開発者
C. プロダクトオーナー
D. プロジェクトマネージャー
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **259**
プロダクトオーナーは、厳密なリリース日までに作業が完了してテストされないことを非常に懸念しています。
このリスクを軽減するためにアジャイルチームは何ができるでしょうか?
A. リスクが低く価値の低い機能を優先して最初に完了することができます。
B. 進行中の作業が少ないリリースに合わせて、リスクの高い機能を優先できます。
C. 進行中の作業を調整して、リスクの高い機能に関するレビューをさらに取得できます。
D. リスクが高く価値の低い機能は、リリースの早い段階でチームによって評価できます。
正解: **B (**コメントを発表する**)**

質問: **260**
次のうち、良い物語の特徴ではないものはどれですか？
A. テスト可能
B. 独立
C. 交渉可能
D. 大きい
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **261**
参加型意思決定について、最も当てはまることは何ですか？
A. これはスクラムマスターの希望に基づく手法です
B. これは関係者全員が関わる技術です
C. 顧客とプロダクトマネージャーのみが関与します
D. これは成果のない単なる会議です
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **262**
アジャイルチームは、プロダクトオーナーの権限を超えた不安定な環境のために、最初のリリースで目標を達成するのに苦労しています。現在のスプリントの終わりが近づいたとき、リリースマネージャーが辞任し、新しい担当者が引き継ぎました。
スクラムマスターは何をすべきでしょうか?
A. 問題を製品所有者に報告し、サポートを依頼します。
B. 新しいリリース マネージャーをスプリント デモに招待し、支援を求めます。
C. 新しいリリース マネージャーを毎日のスタンドアップに参加させます。
D. 問題を強調したステータス レポートをリリース マネージャーに送信します。
正解: **B (**コメントを発表する**)**

質問: **263**
現在のスプリントで配信が予定されているストーリーに影響を与える可能性のある技術的な問題が発生しました。スクラム マスターは何をすべきでしょうか?
A. チームに協力して解決策を考えてもらう。
B. 技術マネージャーを雇って解決策を見つけるのを手伝ってもらう
C. 解決策を探すために次のスプリントにストーリーを追加することを検討してください
D. チームを代表して直ちに問題を解決する
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **264**
アジャイルプロジェクトにおけるリスク分析のアプローチを最もよく表す用語はどれですか？
A. モンテカルロ
B. 定性的
C. 回帰
パレート

正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **265**
次のうち、アジャイルマニフェストの原則とリーン手法のシンプルさの両方を最もよく表しているのはどれですか？
A. 最後の責任ある瞬間に決定する
B. 変化する要件を歓迎します
C. 行わない作業量を最大化する
D. 早期かつ継続的な配送
正解: **C (**コメントを発表する**)**

質問: **266**
通常はストーリーポイントで計算されるこの指標は、チームが1つのスプリントで 完了」アイテムを変換する割合を示します。
A. 容量
B. 燃焼率
C. バーンダウン率
D. 速度
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **267**
地理的に分散したプロジェクトチームにとって最も適切なモデルは、チームが以下の場所に分散しているモデルです。
A. 拠点数は比較的少なく、各拠点のチームは、分離されたサブシステムを開発する完全な開発グループで構成されています。
B. 拠点は比較的少なく、タスクは機能別に分割されており、設計は1つの拠点、コーディングは別の拠点、テストはさらに別の拠点で行われます。
C. 同じタイムゾーンにある拠点で、同じシステムを使用しながら、豊富なコミュニケーションチャネルを活用する。
D. 多数の拠点があり、各拠点には比較的少数の人員が配置され、分離されたサブシステムの開発とテストが行われている。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **268**
スプリントレトロスペクティブについて、次のうち正しいものはどれですか？(2つ選択してください。)
A. これは、前回のスプリントにおける人、関係性、プロセス、ツールを検証する機会です。
B. スプリントレビューの前に発生します
C. 1ヶ月のスプリントは3時間です
D. スプリント中に改善が行われるのは、この時だけです。
正解: **A,C (**コメントを発表する**)**

質問: **269**
アリスター ･コックバーンは、クリスタル ･ファミリーと呼ばれるアジャイル手法を考案した。これらの手法の名前はすべて、地質学から着想を得た水晶の色に由来している。
アジャイルプロジェクトのどのような2つの特徴が、クリスタルメソッドの色を決定するために用いられますか？
A. サイズと重要度

B. 期間と重要度
C. 期間と複雑さ
D. サイズと複雑さ
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **270**
XPチームの役割ではないものはどれですか？
A. プロダクトオーナー
B. 顧客
C. プログラム
D. コーチ
正解: **A (**コメントを発表する**)**

質問: **271**
プロジェクト チームの開発者が大規模な企業イニシアチブに関与し、割り当てられた別のプロジェクトのチームの生産性に悪影響を及ぼしました。開発者はこの状況にどのように対処すべきだったでしょうか。
A. チームの速度を維持するために、プロジェクト タスクから解放されるよう依頼されました。
B. チームのプロジェクトや目標から注意を逸らす可能性のある取り組みには参加していません。
C. チームにその取り組みを知らせるために、企業の取り組みに積極的に取り組みました。
D. チームの義務を果たすために計画どおりに作業し、時間の許す限り他のイベントにも参加しました。
正解: **D (**コメントを発表する**)**

有効的な**PMI-ACP-JPN**問題集はJPNTest.com提供され、**PMI-ACP-JPN**試験に合格することに役に立ちます！JPNTest.comは今最新**PMI-ACP-JPN**試験問題集を提供します。JPNTest.com PMI-ACP-JPN試験問題集はもう更新されました。ここで**PMI-ACP-JPN**問題集のテストエンジンを手に入れます。最新版のアクセス、https://www.jpntest.com/shiken/PMI-ACP-JPN-mondaishu **483**問、３０％ディスカウント、特別な割引コード: **JPNshiken**」

質問: **272**
数回の反復を経て、アジャイル実践者はチームが小さな知識サイロ内で自己組織化していることに気づきます。
チームの行動に関してどのようなアクションを取るべきでしょうか?
A. 上級管理職に懸念を報告します。
B. 行動を強制することを目的としてチームを再編成します。
C. チームにリスクをアドバイスし、変更を促します。
D. この状況を回避するために、チームのルールを確立します。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **273**
チームはスプリント計画通りに作業を進め、チームの生産性も安定している。しかし、リリース終了時点で、顧客はプロジェクトの品質

に不満を抱いている。
アジャイルプロジェクトマネージャーは、このような事態を避けるために何をすべきだったのでしょうか？
A. 顧客との定期的なレビュー会議を実施し、納品効率を継続的に向上させた。
B. エンドユーザーをスタンドアップミーティングに招待しました
C. 顧客との設計レビューセッションを企画し、承認を得た。
D. プロダクトオーナーおよびプロジェクトチームと定期的に会議を開催し、詳細なビジネス要件を引き出しました。
正解: **A** (コメントを発表する)

質問: **274**
新しいCIOは、新しいITプロジェクトのアジャイルフレームワークを提唱していますが、チームには予約があります。
CIOは、チームがこれに整合するようにするにはどうすればよいですか？
A. アジャイルの原則はすべての新しいプロジェクトに実装する必要があることを理解したメモを発行します。
B. アジャイルの原則とプロセスを紹介し、その変更をバイインを得るための実験にします。
C. アジャイルトレーニングに参加し、その原則を遵守することをすべてのスタッフと管理者に要求します。
D. ミーティングを実施して、アジャイルの原則とプロセスの利点を示すことにより、経営陣の賛同を得ます。
正解: **B** (コメントを発表する)

質問: **275**
上級管理職が、会社の人事 (HR) 部門の問題を解決するためにアジャイル プロジェクトを開始することについて、アジャイル リーダーに連絡しました。プロジェクトのアイデアは明確ではなく、バックログも作成されていません。
アジャイルリーダーはどのようにしてプロジェクトを開始すべきでしょうか?
A. アイデアを洗練させるにはさらに作業が必要であり、作業を開始するためのバックログがないため、マネージャーを支援する方法はありません。
B. 他の企業で同様の問題がどのように解決されたかを確認し、解決策が市場で入手可能かどうかを確認します。
C. ユーザー ストーンのリストの作業を開始してバックログを作成し、プロジェクトにプロダクト オーナーを割り当てることを提案します。
D. 助けを必要とするペルソナを特定し、そのペルソナに関する共感マップ手法を適用したワークショップを実施します。
正解: **D** (コメントを発表する)

質問: **276**
顧客は、最も優先度の高い機能がどのように機能するかを説明するのに苦労しています。アジャイル プロジェクト マネージャーは何をすべきでしょうか?
A. 機能の技術的リスクを軽減するために、時間制限付きのスパイク ストーリーを作成します。
B. 顧客とチームによる機能のジャストインタイム調査を促進します。
C. 機能エピックをより管理しやすいユーザー ストーリーに分解できるようにします。
D. 顧客とチームが機能を調査するための反復 0 を開始します。
正解: (正解を表示します)

質問: **277**
スクラムチームは、応答性の低い外部の利害関係者からより多くのフィードバックをどのように取得できますか？

A. 各ユーザーストーリーの見積もりを関係者に尋ねます。
B. スプリントを短くします。
C. 各スプリント中にさらにデモをスケジュールします。
D. 関係者を毎日のスタンドアップに招待します。
正解: **B** (コメントを発表する)

質問: **278**
あるクライアントは時間に追われており、市場シェアを獲得するために、3 つのコンポーネントを備えた製品をできるだけ早くリリースしたいと考えています。アジャイル リーダーは、時間を節約するために次のアジャイル戦略を提案します。3 つのチームが各コンポーネントの設計と開発に取り組みます。3 つのコンポーネントがすべて完成したら、テストと統合を行います。
このアジャイル戦略は適切でしょうか?
A. はい、これは製品をコンポーネントに分割し、コンポーネントの開発と統合にアジャイルを使用するハイブリッド開発のケースです。
B. いいえ、フィードバックループが変更されているため、大きな障害や遅延が発生する可能性があります。
C. いいえ、開発チームを 3 つの別々のチームに分割すると、コミュニケーションが減少し、遅延が発生します。
D. はい、これは順次開発の例であり、アジャイルでは時間を節約するために並行して作業することが受け入れられている戦略です。
正解: (正解を表示します)

質問: **279**
異なる場所にいるメンバーで構成されるチームは、次のように呼ばれます。
A. グローバルチーム
B. アウトソーシングされたチーム
C. 同一拠点に勤務するチーム
D. 分散型チーム
正解: **D** (コメントを発表する)

質問: **280**
プロジェクトの成功にはなぜステークホルダーの関与が重要なのでしょうか?
A. 開発チームのパフォーマンスを評価する
B. 納品された品目の受入基準を提供する
C. チームの一員として共通のビジョンの確立に参加する
D. 開発チームに実装方法を提案する
正解: (正解を表示します)

質問: **281**
バーンダウンチャートにおいて、残りの作業ラインが予想作業ラインよりも上にある場合、これは何を意味するのでしょうか？
A. リソースのパフォーマンスは期待を上回っています
B. プロジェクトは予定より遅れています
C. プロジェクトは予定より早く進んでいます
D. プロジェクトは適切に管理されています

正解: **(**正解を表示します**)**

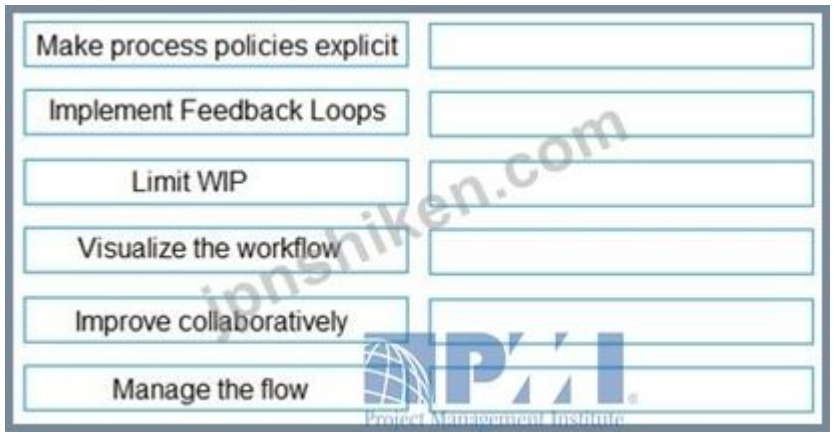
質問: **282**
アジャイル分析について正しい記述を3つ選びなさい。(3つ選択してください。)
A. これは非常に進化的で協調的なプロセスです
B. 問題文を探求します
C. コミュニケーションが豊富
D. プロジェクトチームのみが含まれます
E. プロジェクトの開始時と終了時に発生します
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **283**
アジャイルチームが同じ場所に集まってオープンな環境で作業することの最も重要な利点にはどのようなものがありますか？
A. 会議室の必要性が減るためコストが削減され、チームはメンバーの所在をより正確に把握できるようになります。
B. 浸透的なコミュニケーションが減少し、空間がより効率的に使用され、グループがより効果的に協力し、チームのダイナミクスが改善されます。
C. コミュニケーションが改善され、待ち時間と手戻りが減り、グループ間の障壁がなくなり、グループ間で専門的な尊敬の念が生まれます。
D. チームメンバーは自分の時間と労力に対してより責任を持つようになり、パートナーと座るために移動する距離が少なくなるため、ペアプログラミングが容易になります。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **284**
アジャイルプロジェクトリーダーは、チームの速度が低下していることに気付きます。プロジェクトリーダーは、チームメンバーから提供されたデータを調べたところ、1人のチームメンバーがストーリーのステータスを入力するのが遅いことに気付きました。
結果として何が起こりますか？
A. チームはイテレーションのステータスを理解できなくなります
B. チームのコラボレーションを効果的に測定できない
C. チームは経営陣に正確な更新を提供できません
D. チームはプロジェクト設計の有効性を判断できなくなります
正解: **A (**コメントを発表する**)**

質問: **285**
アジャイルプロジェクトを開始する際に用いられる3つのプロセスは何ですか？
A. ビジョン策定、製品ロードマップ計画、および製品バックログ定義
B. バーンダウンチャート、プロダクトロードマップ、スプリントの長さ
C. ビジョン策定、プロダクトバックログ定義、プロジェクト憲章作成
D. イテレーション、製品ロードマップ計画、およびスプリントイテレーション数
正解: **A (**コメントを発表する**)**

質問: **286**
ドラッグアンドドロップ問題
カンバンの中核となる実践方法を、実行順に並べます。



正解:



有効的な**PMI-ACP-JPN**問題集はJPNTest.com提供され、**PMI-ACP-JPN**試験に合格することに役に立ちます！JPNTest.comは今最新**PMI-ACP-JPN**試験問題集を提供します。JPNTest.com PMI-ACP-JPN試験問題集はもう更新されました。ここで**PMI-ACP-JPN**問題集のテストエンジンを手に入れます。最新版のアクセス、https://www.jpntest.com/shiken/PMI-ACP-JPN-mondaishu　**483**問、３０％ディスカウント、特別な割引コード: **JPNshiken**」

質問: **287**
プロジェクトの最後の数回のスプリント中に、アジャイルプラクティショナーが欠陥の増加に気づきました。根本原因の分析は、製品所有者が明確にコミュニケーションをとることができないために、要件に対する理解が不十分であったことを示しています。
アジャイルな開業医は何をすべきですか？
A. 是正措置が取られるように、製品の所有者のマネージャーに通知します。
B. 製品の所有者が認識していることを確認するために、遡及中にチームメンバーにこれを上げるように勧めます。
C. これを製品の所有者に伝え、チームとの話し合いを容易にすることを提案します。
D. この問題をスポンサーにエスカレーションして、是正措置を講じるようにします。

正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **288**
自主的なチームのチーム メンバーは、顧客が望む機能がチームが提供できる範囲を超えているのではないかと懸念しています。チーム メンバーは次に何をすべきでしょうか。
A. これをリスクレジスターに記録し、次回のスタンドアップミーティングでチームに通知します。
B. 必要に応じて機能を調整します
C. 顧客と直接交渉して適切な妥協点を見つける
D. 必要な措置をとるためにプロジェクトスポンサーに懸念事項をエスカレートする
正解: **A (**コメントを発表する**)**

質問: **289**
以下の文書のうち、システムがビジョンを実現するために満たすべき機能要件と非機能要件を、優先順位付けと見積もりを含めて定義しているのはどれですか？
A. ビジョンボックス
B. プロダクトバックログ
C. 優先スプリント
D. スプリントレビューミーティング
正解: **B (**コメントを発表する**)**

質問: **290**
プロダクトバックログはプロジェクト開始時に基準値が設定され、少なくとも3スプリントの間は変更されません。
A. 真
B. 偽
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **291**
チーム全体で複雑な問題の解決に取り組む場合、どのようなアジャイル開発手法が用いられているのでしょうか？
A. 群れをなす
B. コラボレーション
C. 実行中
D. 規範化
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **292**
レビューセッション中に、顧客担当者はあるストーリーが作業範囲を満たしていないのではないかと懸念を示した。しかし、プロダクトオーナーは作業範囲は完了していると断言した。
この話をどう扱うべきか？
A. 未完了としてマークし、次のスプリントで優先する
B. 最終決定権は製品オーナーにあるため、完了としてマークしてください。
C. それを破棄し、残りの作業範囲について新しいストーリーを作成します。

D. チームが作業範囲を完了したので、完了としてマークします。
正解: **(**正解を表示します**)**
For Product Owners to succeed, the entire organization must respect their decisions. These decisions are visible in the content and ordering of the Product Backlog, and through the inspectable Increment at the Sprint Review.

質問: **293**
毎日のスタンドアップミーティング中に、チームメンバーの一人が問題が発生したと報告した。
これにより、チームメンバーは問題解決のための議論を始めることになる。
スクラムマスターはどのように対応すべきでしょうか？
A. その項目が本当に重要な場合は、議論によって問題の解決を早めるようにしてください。
B. チームメンバーに、会議が終わるまで議論を保留するよう依頼してください。
C. 毎日のスタンドアップミーティングを急遽終了し、その問題について話し合うための別のミーティングをスケジュールします。
D. その日のデイリースタンドアップミーティングをどのように活用したいかをチームに尋ねてください。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **294**
どのタイプの見積もりが、ストーリーをより小さく管理しやすい部分に分割することを指しますか？
A. 分解
B. ボトムアップ
C. 専門家の意見
D. 類推
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **295**
あるカンファレンスに参加していたアジャイル実践者は、チームにとって有益となる可能性のある新しいユーザーインターフェース(UI)フレームワークについて知る。
アジャイル実践者は次に何をすべきでしょうか？
A. チームにメールを送信し、この新しいフレームワークをすぐに使い始めるよう指示します。
B. このフレームワークを使用して概念実証を行うチームメンバーを特定します。
C. 新しいフレームワークについてチームメンバーからフィードバックを得て、プロダクトオーナーにそのフレームワークに関するスパイクを実施するためのバックログ項目を作成するよう提案します。
D. 次回の振り返りでこのオプションについて話し合いましょう。
正解: **(**正解を表示します**)**
質問: **296**
アジャイル ソフトウェア開発プロジェクトに取り組んでいるプロダクト オーナーは、最初のスプリント計画会議のためにすべてのスクラム チーム メンバーを集めました。チームはユーザー ストーリーを読み、これらのユーザー ストーリーを完了するための見積もりを提供しました。プロダクト オーナーは、チームが作業を完了できるように権限を与えることを計画しています。
これは何の例ですか?
A. 相互コミュニケーション
B. 感情的知性

C. 超党派合意
D. 双方向コミュニケーション
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **297**
ロティを最もよく表しているのは次のうちどれですか？
A. 残っている製品バックログの尺度
B. イテレーションで納品するために必要な労力の尺度
C. 振り返り会議の有効性の尺度
D. イテレーションで提供される機能の品質の尺度
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **298**
リーンプロジェクト環境では、視覚的なコントロールが重要になります。
A. チーム結成時には役立ちますが、経験豊富なチームにとってはそれほど重要ではありません。
B. 使いやすく、チームの進捗状況を反映し、チームが次に何をすべきかを示します。
C. チームが高価値な活動から注意をそらさないように、最小限に抑えるべきです。
D. 経営陣が具体的な是正指示を伝えるために使用できます。
正解: **D (**コメントを発表する**)**

質問: **299**
ある組織は、市場での地位を向上させるためにアジャイル変革を進めています。経営陣は、アジャイル イニシアチブに関連するオーバーヘッドを最小限に抑え、アジャイル チームが進行中の作業 (WIP) を制御して、反復によって無駄が生じないようにしたいと考えています。
このシナリオではどのアプローチを使用すべきでしょうか?
A. カンバン
B. スクラム
C. エクストリームプログラミング (XP)
D. 機能主導型開発
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **300**
2つの異なるキャッシュフローの価値を比較するのに最適な財務リターン指標は何でしょうか？
A. 回収期間
B. 複利
C. 内部収益率
D. 割引返済期間
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **301**
非機能要件は、可能な限りユーザーストーリーとして記述すべきである。

A. 偽
B. 真
正解: **A** (コメントを発表する)

有効的な**PMI-ACP-JPN**問題集はJPNTest.com提供され、**PMI-ACP-JPN**試験に合格することに役に立ちます！JPNTest.comは今最新**PMI-ACP-JPN**試験問題集を提供します。JPNTest.com PMI-ACP-JPN試験問題集はもう更新されました。ここで**PMI-ACP-JPN**問題集のテストエンジンを手に入れます。最新版のアクセス、https://www.jpntest.com/shiken/PMI-ACP-JPN-mondaishu **483**問、３０％ディスカウント、特別な割引コード: **JPNshiken**」

質問: **302**
DSDMはMoSCoW手法を用いて優先順位付けされた要件リストを作成します。MoSCoW手法において、「M」は次のことを意味します。
A. 最も役立つ
B. 必須
C. 最低限の市場性のある特徴
D. あってはならない
正解: (正解を表示します)

質問: **303**
開発されたソフトウェアのパフォーマンスと品質を向上させるために、アジャイル コーチが雇用されました。コーチはソフトウェアの分析を実行し、外部障害につながる過剰な数の欠陥を発見しました。
アジャイル コーチは、予測可能性を維持し、ワークロードを容量内に抑えながら、ソフトウェア開発プロセスの欠陥に効果的に対処して修正するにはどうすればよいでしょうか。
A. 問題のあるコードをリリースするよう開発者にプレッシャーがかからないように、進行中の作業 (WIP) の制限を適用します。
B. チームと協力して、コーディングや品質基準、テスト ポリシーなどの明確なルールを作成します。
C. 現在のチームメンバーがペースについていけないため、より汎用的なスペシャリストを雇用します。
D. チーム メンバーを懲戒し、将来的に欠陥が発見された場合に罰則を課すステータス ミーティングを実施します。
正解: **B** (コメントを発表する)

質問: **304**
スクラムチームと開発チームは同じものです。
A. 真
B. 偽
正解: **B** (コメントを発表する)

質問: **305**
1ヶ月のスプリントの場合、スプリントプランニングミーティングの推奨期間はどれくらいですか？
A. 2セッション、8時間
B. チームによって決定されました

C. 1セッション - 4時間
D. 3時間
正解: **A** (コメントを発表する)

質問: **306**
スクラムチームには8人の開発者がいるが、データベースエンジニアは2人しかいない。過去数回の振り返り会議で、チームはほとんどのスプリントストーリーがデータベースエンジニアに依存していることを認識した。これがストーリー完了のボトルネックとなっている。
チームにはどのような提案をすべきでしょうか？
A. 行動を起こす前に、さらに2つのスプリントの振り返りを監視してください。
B. 他のチーム開発者にデータベーススキルを習得するためのトレーニングに参加させる。
C. スクラムマスターに、プロダクトオーナーと協力して、データベースに依存するバックログストーリーを削除するように依頼します。
D. データベースエンジニアの作業負荷を軽減するため、スプリントで計画するストーリーの数を減らします。
正解: **B** (コメントを発表する)

質問: **307**
バックログリファインメント会議中に、チームに新しく加わった開発者がプロダクトオーナーに対し、新しいパフォーマンスしきい値要件と、それがバックログ内のストーリーにどのような影響を与えるかについて話し合うよう依頼した。
チームは何をすべきか？
A. 性能しきい値要件を確認するための設計計画セッションを実施する
B. 新しいパフォーマンスしきい値要件のタスクを特定する
C. しきい値要件が現在のストーリーに与える影響を分析するためのスパイクストーリーを作成します。
D. このしきい値要件要求を、影響を受けるすべてのストーリーの受け入れ基準として追加します。
正解: **C** (コメントを発表する)

質問: **308**
開発チームは新しいサービスの開発を開始しましたが、そのサービスが顧客の要件を満たしているかどうか確信が持てません。サービスが顧客に利益をもたらすようにするには、プロダクト オーナーは何をすべきでしょうか。
A. 顧客とエンドユーザーのグループを隔週のデモに招待してフィードバックを得ます。
B. 顧客とエンドユーザーのグループに最小限の実行可能な製品 (MVP) をリリースし、フィードバックを得ます。
C. プロトタイプを作成し、対象顧客セグメントでレビューしてフィードバックを得ます。
D. フィードバックを得るために、ソフトウェアのプロトタイプをパイロット グループの顧客に 6 か月間リリースします。
正解: (正解を表示します)

質問: **309**
振り返りは、チームにとって次のような機会を提供する。
A. 各イテレーションの最後に振り返り、製品の品質を向上させる改善点を特定します。
B. チーム全体で進捗状況を共有し、全員が順調に進んでいることを確認するための必須会議に参加してください。
C. プロジェクトが範囲、品質、コスト、スケジュールの目標を達成しているかどうかを経営陣から確認する。

D. イテレーションの開始時に目標を設定し、そのイテレーションで達成可能な要件を特定します。
正解: **A** (コメントを発表する)

質問: **310**
ストーリーの実装中に、スクラムチームは遅延の原因となっている技術的な問題についてスクラムマスターに通知します。
スクラムマスターはチームにどのようなアドバイスをすべきでしょうか？
A. プロダクトオーナーにストーリーの優先度を下げて、より技術的な詳細が入手可能になるまで待つように依頼します。
B. 同様の問題を解決した経験のあるスクラムチームにストーリーを移管します。
C. チームのスケジュールが遅れているため、ストーリーを実装してください。
D. ストーリーの技術的なアプローチを最終決定するためのスパイクを作成します。
正解: (正解を表示します)

質問: **311**
アジャイルチームはうまく連携していますが、生産性は横ばいです。
プロジェクトリーダーはパフォーマンスを改善するために何ができますか？
A. バーンダウンチャートを確認して、効率を高める方法を特定します。
B. 根本原因分析を開始するよう上級管理者に依頼します。
C. チームの主要業績評価指標 (KPI) を特定し、目標が達成されたときに積極的なインセンティブを作成します。
D. 継続的に改善する領域を特定することに焦点を当てて、毎週チームの回顧を議長に務めます。
正解: (正解を表示します)

質問: **312**
顧客とプロダクトオーナー (PO) 間の会話の記録:
顧客: 私たちが管理できる今後のリリースのスケジュールとリマインダーのためのカレンダー機能をリクエストしています。四半期ごとのメトリクスの期限、決算のためのコード凍結日などを示すカレンダーも必要です。
PO: これはプロジェクトの期限を追跡するためのものだと理解しています。携帯電話のカレンダーでプロジェクトの期限を確認する必要がありますか?
顧客: はい。携帯電話で 1 つのスナップショットを確認する必要があります。携帯電話をこのカレンダー アプリに接続できますか?
PO: 要件を書いて、開発チームに期限を知らせましょう。お持ちの携帯電話は何ですか?
顧客: Android スマートフォンを所有していますが、Apple スマートフォンとの統合も必要です。
3 つの最小限の実行可能な製品 (MVP) 項目を特定します。(顧客と製品所有者 (PO) 間の会話の記録を参照してください。3 つ選択してください。)
A. 月間カレンダー表示
B. チームメンバーの休暇カレンダー
C. Android フォン統合
D. Windows のサポート終了期限
E. 製品増分リリース日
F. イベントを追加するスケジューラ
正解: (正解を表示します)

質問: **313**
アジャイル プロジェクトでは、開発チームの一部のメンバーが、タスクとユーザー ストーリーが製品全体にどのように適合するかを理解するのに苦労しています。
これにどのように対処すべきでしょうか?
A. 最小限の実行可能な製品（MVP）機能のストーリーマップを作成する
B. これを振り返りのタスクとして記録し、次回の計画セッションでより詳細な情報が提供されるようにします。
C. プロダクトオーナーにプロダクトビジョンを説明してもらい、チームとリリース計画をレビューしてもらう
D. イテレーションの目標を確認し、チームメンバーそれぞれに作業内容を説明させて共通の理解を深める
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **314**
アジャイルリーダーの主な役割を最も的確に表現するとしたら、どのような言葉が適切でしょうか？
A. プロジェクトのWBS、スケジュール、コストを管理する
B. チームメンバーへの作業割り当てを管理する
C. ステークホルダーの管理
D. タスクを管理せずにチームを管理する
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **315**
次の記述のうち、アジャイルマニフェストの価値観を正確に表しているのはどれですか？
A. 計画管理よりも変化管理
B. 契約交渉よりも顧客との協働を重視
C. 完全な仕様に基づいて動作するソフトウェア
D. プロセスやガイドラインよりも人や場所を優先する
正解: **B (**コメントを発表する**)**

質問: **316**
振り返り会議で、バーンダウンチャートを見ると、プロジェクトは若干スケジュールが遅れていることが判明した。プロジェクトチームは、経験の浅いソフトウェアエンジニアが開発速度低下の原因であると特定した。
プロジェクトチームはこの問題にどのように対処すべきでしょうか？
A. 次の振り返り会議で、プロダクトオーナーにユーザーストーリーの優先順位を再設定するよう依頼してください。
B. 次回のイテレーション計画会議で、チームメンバーとストーリーポイントを再見積もりします。
C. 次のイテレーション計画会議で、経験の浅いソフトウェアエンジニアに、より複雑でないユーザーストーリーを割り当てる。
D. 振り返りの際にペアプログラミングを提案する。
正解: **D (**コメントを発表する**)**

有効的な**PMI-ACP-JPN**問題集はJPNTest.com提供され、**PMI-ACP-JPN**試験に合格することに役に立ちます！JPNTest.comは今最新**PMI-ACP-JPN**試験問題集を提供します。JPNTest.com PMI-ACP-JPN試験問題集はもう更新されました。ここで**PMI-ACP-JPN**問題集のテストエンジンを手に入れます。最新版のアクセス、https://www.jpntest.com/shiken/PMI-ACP-JPN-mondaishu **483**問、３０％ディスカウント、特別な割引コード: **JPNshiken**」

質問: **317**
アジャイルチームAは、チームBとの技術的な依存関係のために、約束したストーリーを納品するのに苦労している。一方、チームBは納品に関する約束を継続的に果たせていない。
アジャイルチームのリーダーは何をすべきでしょうか？
A. 依存関係を提供する新しいチームを作成し、チーム B をパフォーマンス管理下に置く。
B. チームAと納期交渉について話し合う。
C. プロジェクト全体の目標を伝えるために、チームとビジョン共有セッションを実施する。
D. 配送をより良くサポートするために、両チームのチームメンバーを入れ替えます。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **318**
不確実性が非常に高い複雑なプロジェクトで、チームの速度が低下しています。テストの結果、完了と報告された作業項目の多くが、利害関係者の要件を満たしていないことが判明しました。
未完了の作業を解決するのに役立つのは次のどれですか?
A. プロダクトオーナーと協力して作業の複雑さを軽減し、チームが品質を向上できるようにします。
B. チームと協力して、受け入れ基準が適切に定義され、理解されていることを確認します。
C. チームが新しい作業項目に気を取られることなく欠陥の修復に集中できるように、スパイクを実施します。
D. バーンダウンチャートを作成し、チームが現在の速度と目標速度の差異を理解できるようにします。
正解: **B (**コメントを発表する**)**

質問: **319**
感情的知性には、以下のすべてが含まれますが、例外はどれですか？
A. コミットメント
B. 動機
C. 影響
D. 直観性
E. 誠実性
F. 自己認識
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **320**
ユーザーストーリーにおけるIN VEST基準の属性を最もよく表しているのはどれですか？
A. 独立性、交渉可能性、価値、推定可能性、小ささ、テスト可能性
B. イノベーション、ネスト構造、ビジョン、見積もり、スケーラブル、チーム
C. 増分、正味、変動、超過、範囲、およびトレーニング

D. 相互依存、非機能的、価値、探索的、スプリント、タイムボックス
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **321**
グラフのバックログ メトリックに基づいて、イテレーション 4 の終了時にポイントが急上昇した理由を説明できるものは何ですか。

Backlog at start	500 points
End of iteration 1	475 points
End of iteration 2	450 points
End of iteration 3	425 points
End of iteration 4	450 points

A. チームは、サポートされている他の製品に関連するサポートおよびメンテナンスのコストを考慮に入れていなかった。
B. チームは、一部のストーリーが他のストーリーに比べて過小評価されていることに気づき、必要に応じて再見積もりしました。
C. チームは、プロダクトオーナーが次のリリースでアウトプットを増やす必要があることを知りました。
D. チームは、以前に承認された作業が大幅に改善できることを発見し、その作業に関連するストーリーポイントを追加しました。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **322**
以下のうち、水平市場向けソフトウェアを最もよく表しているのはどれですか？
A. 1つの組織向けに開発されました
B. 多くの業界で開発され、使用されています
C. 多くの組織向けに開発されました
D. 特定の顧客向けに開発されました
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **323**
進行中の作業を管理するためにカンバンボードを使用する場合、そのアプローチの背後にある哲学を最もよく要約しているのは次のうちどれですか？
A. これは品質保証のためにキューに入れられた作業を示すものであり、速度にはカウントされません。
B. これは作業が行われていることを示すものであり、パフォーマンスを向上させるために制限する必要があります。
C. これは、ユーザーの承認待ちの作業を示すものであり、速度にはカウントされません。
D. これは作業が行われていることを示すものであり、パフォーマンスを向上させるために最大限に活用する必要があります。
正解: **B (**コメントを発表する**)**

質問: **324**
スプリントプランニング中に、アーキテクトは常に他の誰よりも高い見積もりを出し、チームメンバーはそれに合わせて見積もりを上げています。これは次の例です。
A. 支配的
B. アンカリング
C. 影響を与える
D. 口述中
正解: **B (**コメントを発表する**)**

質問: **325**
開発チームのメンバーが失礼な態度を示し、同僚と絶えず口論をしています。
これはチームの士気に悪影響を及ぼします。
この状況を解決するためにスクラムマスターはどのようなアクションを取るべきでしょうか?
A. アジャイル コーチとの毎日の調整会議と振り返りに参加します。
B. 新たに発生する競合を軽減し、チームの自己組織化に依存します。
C. 問題を上級管理職にエスカレートして決定を下します。
D. チームのエンゲージメントを高めるために、組織のポリシーに従ってチーム メンバーを削除します。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **326**
 完了」の定義に含まれる属性のうち、例外はどれですか？
A. これは静的なアーティファクトです
B. 音声チェックリストです
C. これは、ユーザーストーリーの進捗状況についてチームメンバーに報告するための主要なメカニズムです。
D. 高いパフォーマンスを発揮するチームにとって不可欠です
正解: **A (**コメントを発表する**)**

質問: **327**
リーンソフトウェア開発で使用される日本語の用語で、無駄が多く、非生産的で、価値を付加しない活動を指す言葉は何ですか？
A. Kanban
B. Sashimi
C. Kairoshi
D. ヤング
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **328**
アプリケーションソフトウェアを開発するチームは、2人1組で作業しています。プロジェクトマネージャーは、重要な情報がチームメンバー間で共有されないことがあり、開発プロセスに遅延が生じていることに気づきました。チームのパフォーマンスを向上させ、コミュニケーションの障害を取り除くために、プロジェクトマネージャーは何をすべきでしょうか？
A. 経験年数とプロジェクト管理の知識に基づいて、新しい開発者ペアを編成します。
B. タスクボードを使用して、チームが作業の進捗状況と今後の実装計画を追跡できるようにします。
C. 専門家の判断を求め、チームの結束力を強化する新しいコラボレーションモデルを構築する。
D. 各イテレーションの最後に、チームメンバーが知識や経験を共有できるように、対面でのミーティングをスケジュールします。
正解: **B (**コメントを発表する**)**

質問: **329**
リファクタリングは、技術的負債を防ぐための重要な手段である。
A. 真
B. 偽

正解: (正解を表示します)

質問: **330**
チーム メンバーの何人かはアジャイルを初めて使用しており、混乱が広がっています。全員がそれぞれ異なる経験を持ち、独自の計画に従っているようです。スクラム マスターは、アジャイルのコア原則と価値に関するプレゼンテーションを行うことにしました。
プレゼンテーション中にスクラムマスターはチームに対して何を強調すべきでしょうか?
A. パフォーマンスと指揮系統
B. アジャイルな儀式と方法の価値
C. 製品の成果物、手順、機能
D. コラボレーション、価値の提供、共通の考え方
正解: (正解を表示します)

質問: **331**
部門横断型プロジェクト チームのメンバーが定期的なステータス ミーティングに出席できず、進捗状況の最新情報を提供できないため、チーム全体の生産性に影響が出ています。生産性を向上させるために、プロダクト オーナーは何をすべきでしょうか。
A. チームの生産性の低下に基づいてバックログを削減する問題について話し合います。
B. チーム メンバーに情報ラジエーターで毎日の進捗状況を更新するように依頼します。
C. 会議の前に各チームメンバーから最新情報を収集し、すべてのメンバーと共有します。
D. チームの速度を変更して、共有情報ラジエーターで前向きな進捗状況を表示します。
正解: (正解を表示します)

有効的な**PMI-ACP-JPN**問題集はJPNTest.com提供され、**PMI-ACP-JPN**試験に合格することに役に立ちます！JPNTest.comは今最新**PMI-ACP-JPN**試験問題集を提供します。JPNTest.com PMI-ACP-JPN試験問題集はもう更新されました。ここで**PMI-ACP-JPN**問題集のテストエンジンを手に入れます。最新版のアクセス、https://www.jpntest.com/shiken/PMI-ACP-JPN-mondaishu **483**問、３０％ディスカウント、特別な割引コード: **JPNshiken**」

質問: **332**
INVESTモデルに準拠した、適切に記述されたユーザーストーリーには、どのような属性が含まれますか？
A. 独立性、価値、適時性
B. 価値があり、使いやすく、タイムリー
C. 独立性、交渉力、スマート
D. 交渉、評価可能、小規模
正解: **D** (コメントを発表する)

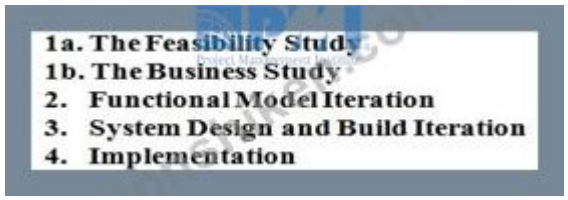
質問: **333**
アジャイルチームのメンバーがタスクに遅れている場合、スクラムマスターは何をすべきでしょうか?
A. スプリント内に余裕のある別のチーム メンバーにタスクを移動します。
B. チームメンバーがタスクのコミットメントを果たすよう促すために1対1のミーティングを開催する。D 主要な関係者に通知する

C. チームに提案を求めます。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **334**
ロードマップは、12 か月間をカバーするものとして定義されます。アジャイル環境で製品ロードマップを作成する場合、アジャイルリーダーはどのような要素を考慮する必要がありますか?
A. ジャストインタイム (JIT) 改良
B. 資金調達の決定
C. 各スプリントでリリースされるストーリー
D. インフラストラクチャの更新
正解: **(**正解を表示します**)**

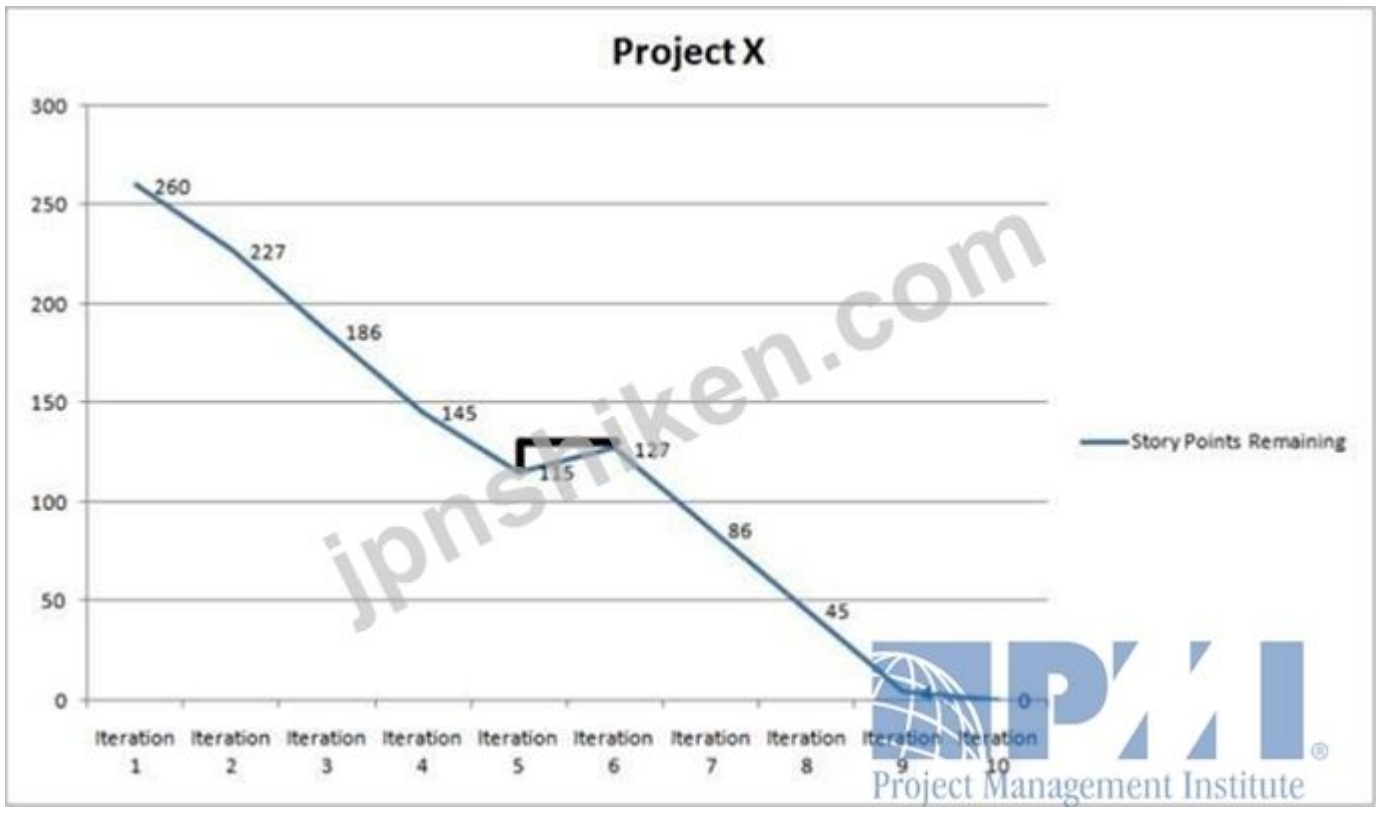
質問: **335**
スクラムにおいて ロンテナ」という用語を使う場合、私たちは何を指しているのでしょうか？
A. ソースコードリポジトリ
B. 機能の垂直スライス
C. スプリントまたはイテレーション
D. 開発チームルーム
正解: **C (**コメントを発表する**)**

質問: **336**
以下の段階を経るアジャイル手法はどれですか？



A. 動的システム開発手法(DSDM)
B. 機能駆動開発 (FDD)
C. リーンソフトウェア開発
D. スクラム
E. Rational Unified Process(RUP)
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **337**
以下の図に基づくと、イテレーション5ではストーリーポイント値が増加しましたが(グラフに示されています)、チームはイテレーションで約束したすべての作業を完了し、既存の見積もりは変更されませんでした。
この情報から、以下のことが推測できる。



A. プロダクトバックログから作業が削除されました。
B. プロダクトバックログに作業が追加されました。
C. チームの速度が上がった。
D. チームの速度が低下しました。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **338**
プロジェクトのスポンサーは、機能強化が来年まで利用できないことに不満を抱いている。
プロダクトオーナーは何をすべきでしょうか？
A. プロジェクトスポンサーにプロダクトバックログの管理権限を与える。
B. プロジェクトスポンサーの優先事項がプロダクトバックログに含まれていることを確認します。
C. プロジェクトスポンサーと交渉して資金増額を求める。
D. 製品の遅延に対する責任を負います。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **339**
製品の範囲と受け入れ基準が定義され、製品は次四半期末にリリースされる予定です。
プロジェクトチームは次に何をすべきでしょうか？
A. プロジェクトチームの能力を推定します。
B. どれだけの作業量をこなせるかを決定します。
C. 次の反復処理にどれだけの作業が収まるかを計算します。
D. プロダクトバックログ内の項目を見積もります。
正解: **(**正解を表示します**)**
Steps to Planning a Release
1. Determine condition of satisfaction

2. Estimate user stories
3. select an iteration length
4. estimate velocity
5. Proritize US
6. select stories and release date

質問: **340**
プロジェクト要件に基づき、現在の組織プロセスを分析し、必要なプロセス変更を行うことを、以下のように呼ぶ。
A. リリース計画
B. バリューストリームマッピング
C. プロセスのカスタマイズ
D. ユースケース開発
正解: **C** (コメントを発表する)

質問: **341**
重要なプロジェクトのため、様々な部署から新たなチームが編成された。
プロジェクトマネージャーは、以下の手順でチームビルディングを開始すべきです。
A. プロジェクト憲章を作成し、各メンバーの役割と責任を文書化して、チームメンバーに送付する。
B. チームを編成し、メンバーに小さなイテレーションでマイルストーンを達成するよう依頼する。
C. チームメンバーがお互いをよく知るためのアイスブレイクセッションやその他のアクティビティを行うために、チームを社外に連れ出す。
D. チームを編成し、チームメンバーそれぞれの役割と責任について話し合う。
正解: (正解を表示します)

質問: **342**
プロダクトオーナーは必ずしも一人である必要はなく、委員会であったり、複数の個人による共同責任であったりする場合もある。
A. 真
B. 偽
正解: **B** (コメントを発表する)

質問: **343**
月刊ニュース出版物の紙からデジタルへの移行は、今後数週間以内に開始される予定です。
最初に利用可能にする機能と実装の最初の 5 つの段階について、製品所有者と開発チームの間で議論が行われます。
この状況に対処するためにスクラムマスターは何をすべきでしょうか?
A. チームに最低限の市場価値のある機能を定義するよう依頼する
B. クライアント リレーション チームにさらに説明を依頼します。
C. チームが合意に達するのを助けるためにオープンな議論を奨励する
D. チームに、現在定義されているとおりに項目のコーディングを進めるように指示します。
正解: (正解を表示します)

質問: **344**
アジャイル チームは、現在の政府規制に基づいてトレーニング安全ビデオを作成しています。アジャイル コーチは、リリース日までに規制が変更される可能性があることを認識しています。
アジャイルコーチはこの変化にどのように対処すべきでしょうか?
A. 規制の変更と新機能を含めるように 2 番目のリリースを計画します。
B. 規制の変更を計画できないため、現在のリリース中は変更を控えてください。
C. チームが、必要に応じて最後の瞬間に適応できる段階的に製品を構築していることを確認します。
D. 規制に関する議論を監視して、今後の規制変更に先手を打つ。
正解: **C** (コメントを発表する)

質問: **345**
DRYという略語は何の略ですか？
A. 自分を否定しないで
B. 繰り返してください
C. 同じことを繰り返さないで
D. 上記のいずれでもない
正解: (正解を表示します)

質問: **346**
サーバントリーダーシップの役割には以下が含まれます。
A. チームメンバーを中断から守る
B. 利害関係者への約束
C. イテレーションに含めるフィーチャーを決定する
D. 時間を節約するためにタスクを割り当てる
正解: (正解を表示します)

有効的な**PMI-ACP-JPN**問題集はJPNTest.com提供され、**PMI-ACP-JPN**試験に合格することに役に立ちます！JPNTest.comは今最新**PMI-ACP-JPN**試験問題集を提供します。JPNTest.com PMI-ACP-JPN試験問題集はもう更新されました。ここで**PMI-ACP-JPN**問題集のテストエンジンを手に入れます。最新版のアクセス、https://www.jpntest.com/shiken/PMI-ACP-JPN-mondaishu **483**問、３０％ディスカウント、特別な割引コード: **JPNshiken**」

質問: **347**
プロジェクトチームは予定より早く進んでおり、現在のスプリントに含まれる機能の最適化(ゴールドプレート化)に着手している。
アジャイルプロジェクトマネージャーは何をすべきでしょうか？
A. 今すぐに構築するのではなく、改善点を文書化し、次のイテレーションで優先的に取り組むようチームに促してください。
B. チームに余剰時間があるため、プロダクトオーナーに通知し、この機能に関する追加作業の承認を得てください。
C. スクラムマスターに、チームが追加時間を使って現在のイテレーションで追加機能の作業を完了するように指示します。
D. プロダクトオーナーに通知し、プロダクトオーナーにバックログの優先順位を確認してもらい、その後、チームにバックログの作業を続けるよう促します。

正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **348**
主要な利害関係者は、プロジェクトを総合的に理解していないと感じています。アジャイル実践者は何をすべきでしょうか?
A. ブレーンストーミング セッションなどのインタラクティブな方法で情報を共有します。
B. 機能バックログを構築し、関係者からのフィードバックを求めます。
C. 進捗状況を関係者に知らせるために、ステータスメールを毎日送信します。
D. フィードバックを得るために、関係者を毎日のスクラム ミーティングに招待します。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **349**
アジャイル開発における見積もりは、何に基づいて行うべきでしょうか？
A. 予測可能性を高める規律ある反復スケジュールと、変化への対応を組み合わせたもの
B. 現在のプロジェクトと同様のスコープを持つ過去のアジャイルプロジェクトから収集した概算値
C. プロジェクト期間全体で利用可能な人日数に基づく初期リソース内訳
D. プロジェクト管理計画に沿った各イテレーションの作業分解構造 (WBS)
正解: **A (**コメントを発表する**)**

質問: **350**
エクストリームプログラミング(XP)を開発したのは誰ですか？
A. ケント ・ベック
B. マイク ・コーン
C. アリスター ・コックバーン
D. ケン ・シュワバー
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **351**
振り返り会議中に、外部依存関係が繰り返し影響を及ぼしていることが明らかになりました。
その影響は、外部チームが修正や安定したテスト環境を提供していないことです。スクラム マスターは、この状況を上級管理職に何度もエスカレーションしましたが、解決できませんでした。
スクラムマスターは今何をすべきでしょうか?
A. 開発チームが、このリスクを見積もりに組み込んで作業範囲を計画していることを確認します。
B. 外部チームとの通信チャネルを確立し、外部タスクの実装を監視します。
C. 経験的データを収集し、上級管理職がエンドツーエンドのチーム間配信に責任を負うよう働きかけます。
D. 持続可能な回避策を見つけることで、開発チームが既存の状況を受け入れて適応できるように導きます。
正解: **C (**コメントを発表する**)**

質問: **352**
段階的納品とは、次のことを意味します。
A. イテレーションの振り返りで非機能的な増分を提供します。

B. プロジェクト期間中に機能的な増分をデプロイします。
C. 各増分をテストした後でのみ、動作するソフトウェアをリリースします。
D. 各増分を納品するごとに、アジャイルプロセスを改善し、詳細化する。
正解: **B** (コメントを発表する)

質問: **353**
スプリントの期間は、1か月を超えない限り、各スプリントごとに異なっても構いません。
A. 偽
B. 真
正解: (正解を表示します)

質問: **354**
各ユーザーストーリーが少なくとも1つのユーザーロールまたはペルソナに関連付けられていることを確認する責任は誰にありますか？
A. 人
B. ユーザー
C. 開発者
D. 顧客
正解: (正解を表示します)

質問: **355**
ワイヤーフレームモデルは、アジャイルチームに役立ちます。
A. レポートの設定
B. テスト設計
C. デザインを確認する
D. トラック速度
正解: (正解を表示します)

質問: **356**
需給シナリオプランニングツールの開発プロジェクトにおいて、チームは開発の効率化と機能の迅速な提供を目指しています。品質を維持しながら迅速な機能提供を最も効果的にサポートするアプローチはどれでしょうか？(品質管理計画書の抜粋を参照)

An Excerpt from the Quality Management Plan:

ID	Section	Description
1	Quality Objectives	Ensure the planning tool meets all the functional and non-functional requirements. Minimize defects post-deployment.
2	Quality Standards	Compliance with industry standards.
3	Quality Roles and Responsibilities	Project Manager: Oversee quality management activities. Quality Assurance (QA) Lead: Develop and implement QA processes. Development Team: Adhere to coding standards and perform unit testing. Business Analysts: Ensure requirements are clear and testable. End Users: Provide feedback during user acceptance testing (UAT).
4	Quality Assurance Processes	Requirements Review, Design Review, and Process Audits
5	Tools and Techniques	Testing Tools, Code Quality Tools, Documentation Tools, and CI/CD Tools.
6	Quality Metrics	Defect Density: Number of defects per unit of code. Escaped Defects: Number of defects found after release.
7	Risk Management	Identify Quality Risks and implement mitigation strategies
8	Training and Development	QA Training, Developer Training, and End User Training
9	Continuous Improvement	Scheduled reviews of quality management activities and outcomes. Incorporate feedback from users and stakeholders into the QA process.

A. 統合、テスト、および展開活動を自動化するための体系的なアプローチを実装する
B. 機能の優先順位に関するフィードバックを収集するために、ステークホルダー会議の頻度を増やす
C. 定期的なレビュー、フィードバックループ、および得られた教訓を活用して、重要な節目で調整を行う
D. エンドユーザー向けにトレーニングセッションを企画し、計画ツールの効果的な活用を確保する。
正解: **A** (コメントを発表する)

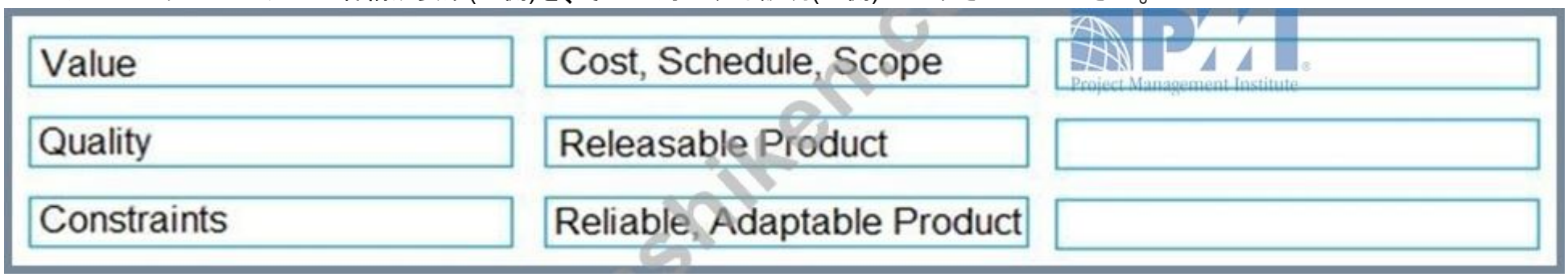
質問: **357**
アジャイル開発において、価値を階層や段階ではなく、断片的な単位で提供することを表す概念は何ですか？
A. リーンバリュー
B. 刺身
C. 完了の定義
D. 値マッピング
正解: **B** (コメントを発表する)

質問: **358**
スクラムの実践は、以下の要素によって促進されます。
A. スクラムチーム。

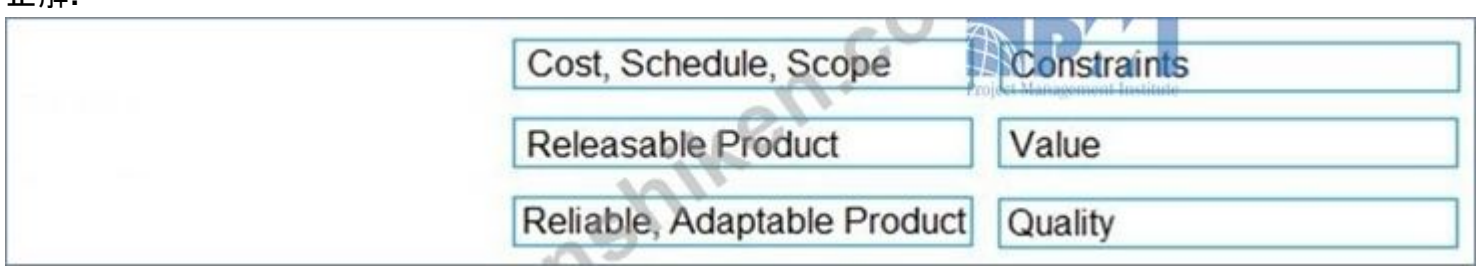
B. プロダクトオーナー。
C. プロジェクトスポンサー。
D. スクラムマスター。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **359**
スクラムマスターが障害を取り除くのを支援する役割を2つ選びます。
A. プロダクトオーナー
B. 開発チーム
C. 上級管理職
D. 顧客
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **360**
ドラッグアンドドロップ問題
アジャイルトライアングルの各構成要素(左側)を、それに対応する説明(右側)と一致させてください。



正解:



質問: **361**
スクラムを初めて導入する開発チームは、チームのパフォーマンスに関する指標を収集する必要性について疑問を呈している。
チームメンバーはベロシティとバーンダウンを理解しているものの、ベロシティが安定すれば追跡する必要はないと感じている。
アジャイルコーチはチームに何を伝えるべきでしょうか？
A. 速度を継続的に追跡することで、機能マネージャーはチームが望ましい速度でパフォーマンスを発揮しているかどうかを評価できます。
B. この傾向は、組織内の他のスクラムチームと比較して、チームのパフォーマンスがどのようになっているかを示します。
C. 速度を追跡することで、チームが継続的な改善の取り組みがどれだけうまくいっているかを確認するための基準が得られます。
D. 速度を追跡することで、チームの健全性を記録し、関係者に伝えることができます。
正解: **(**正解を表示します**)**

有効的な**PMI-ACP-JPN**問題集はJPNTest.com提供され、**PMI-ACP-JPN**試験に合格することに役に立ちます！JPNTest.comは今最新**PMI-ACP-JPN**試験問題集を提供します。JPNTest.com PMI-ACP-JPN試験問題集はもう更新されました。ここで**PMI-ACP-JPN**問題集のテストエンジンを手に入れます。最新版のアクセス、https://www.jpntest.com/shiken/PMI-ACP-JPN-mondaishu **483**問、３０％ディスカウント、特別な割引コード: **JPNshiken**」

質問: **362**
スプリント中にスプリントバックログを変更できるのは誰ですか？
A. 上級幹部
B. プロダクトオーナー
C. 開発チーム
D. スクラムマスター
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **363**
XPにおいて、顧客、プログラマー、マネージャーなど、誰もがシステムの仕組みについて語れるような、将来のシステムに関するストーリーを作成する実践とはどのようなものですか？
A. システムメタファー
B. シンプルなデザイン
C. ワイヤーフレーム
D. 極端な性格
正解: **A (**コメントを発表する**)**

質問: **364**
シンプルさ — _____ の芸術は不可欠です
A. 行わない作業量を最大化する
B. 契約交渉の最小化
C. 作業量を最小限に抑える
D. 顧客とのコラボレーションを最大化する
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **365**
スクラム マスターには 6 人のメンバーからなるチームがいます。チームは、価値がないと思われる会議に出席しているために時間を無駄にしていると不満を述べています。
スクラムマスターは何をすべきでしょうか?
A. チームに出席する必要がないこと、今後は参加しないことを通知します。
D. 機能エリアマネージャーが希望しているため、チームに参加を依頼します。
B. 団結力を示すためにチームメンバーと一緒に会議に出席します。
正解: **(**正解を表示します**)**
C. チームメンバーの代わりにこれらの会議に出席し、その価値を評価します。

質問: **366**

スプリントプランニング会議の最初の部分で、達成されないことは何ですか？
A. スクラムチームがスプリントゴールを定義する
B. タスクが定義されています
C. プロダクトバックログからアイテムが選択されます
D. 開発チームがどれだけの作業ができるかを決定します
正解: **B** (コメントを発表する)

質問: **367**
次のうち、アジャイルのKPI(重要業績評価指標)ではないものはどれですか？
A. チーム出席状況
B. 実際に完了したストーリーとコミットしたストーリー
C. 技術的負債管理
D. チームの熱意
E. チーム速度
F. 顧客に提供される品質
正解: (正解を表示します)

質問: **368**
振り返り会議はどのように行うのが最適でしょうか？
A. 準備、データ収集、洞察の生成、実行事項の決定、振り返りの終了
B. 何をするか決定する、準備を整える、データを収集する、洞察を生成する、振り返りを終了する
C. データの収集、洞察の生成、行動の決定、準備、振り返りの終了
D. 準備、データ収集、実施内容の決定、洞察の生成、振り返りの終了
正解: **A** (コメントを発表する)

質問: **369**
各リリースで提供される機能やテーマを、大まかに表現するとどのようなものでしょうか？
A. リリース計画
B. イテレーションプラン
C. プロダクトバックログ
D. 製品ロードマップ
正解: **D** (コメントを発表する)

質問: **370**
エンタープライズ リソース プランニング (ERP) プロジェクトのシステム インテグレーターがオンボードされました。反復計画セッション中に、チームは、次に優先度の高い項目が現在のスプリントで完了するのに予想よりも時間がかかることを判断しました。
アジャイル実践者は次に何をすべきでしょうか?
A. 優先度の高い項目に対応するためにスプリントの終了日を延長します。
B. 期限内に完了できるように、プロジェクト スポンサーにリソースの追加を依頼します。
C. 優先度の高い項目を製品バックログに戻します。

D. スプリントの優先順位を確認するために、プロダクト オーナーとの会議をスケジュールします。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **371**
次のうち、適応型PMLCモデルの特徴ではないものはどれですか？
A. 反復構造
B. JITプランニング
C. 事前要件を明確にする
D. ミッションクリティカルプロジェクト
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **372**
プロダクトオーナーが少なくとも年に一度更新するアジャイル計画の成果物は何ですか？
A. スプリント計画
B. 日々の計画
C. 製品ビジョン
D. 製品ロードマップ
E. リリース計画
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **373**
プロジェクトには、顧客に即時の価値をもたらす機能がいくつかあります。製品所有者は、今後のイテレーションにどの機能を含めるかを決定する必要があります。
製品オーナーは顧客に何をレビューして承認してもらう必要がありますか?
A. 即時成果物の包括的なスケジュール
B. 作業分解構造
C. すべての機能の説明とコストの見積もり
D. 希望する機能の優先順位リスト
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **374**
次のうち、物語はどれですか？
A. 統合ビルドを自動化する」
B. パフォーマンスを向上させる」
C. 就職説明会向けフルスクリーンデモオプション」
D. "ファイアウォール外のステージングサーバーにデプロイ"
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **375**
ある組織の副社長 (VP) は、最高情報責任者 (CIO) から、チームにアジャイルなプロジェクト アプローチを採用するよう依頼されまし

た。しかし、VP は、プロジェクト マネージャーが好きなことを行えるように、チームがより予測的なプロジェクト管理アプローチを使用するよう主張することがよくあります。
アジャイル チームのメンバーは、VP とチームをより効果的にコーチするにはどうすればよいでしょうか?
A. アジャイルの利点と期待の実装について副社長 (VP) に指導します。
B. アジャイルの利点と期待の実装についてチームを指導します。
C. アジャイルの利点と期待の実装についてマネージャーを指導します。
D. アジャイルの利点と期待の実装について最高情報責任者 (CIO) を指導します。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **376**
アジャイルプロジェクト憲章を構成する3つの要素は何ですか？(3つ選択してください。)
A. スコープ
B. ミッション
C. リスク
D. ビジョン
E. 成功基準
F. 目的
正解: **B,D,E (**コメントを発表する**)**

有効的な**PMI-ACP-JPN**問題集はJPNTest.com提供され、**PMI-ACP-JPN**試験に合格することに役に立ちます！JPNTest.comは今最新**PMI-ACP-JPN**試験問題集を提供します。JPNTest.com PMI-ACP-JPN試験問題集はもう更新されました。ここで**PMI-ACP-JPN**問題集のテストエンジンを手に入れます。最新版のアクセス、https://www.jpntest.com/shiken/PMI-ACP-JPN-mondaishu　**483**問、３０％ディスカウント、特別な割引コード: **JPNshiken**」

質問: **377**
各スプリントごとにリリースを行う必要がある。
A. 真
B. 偽
正解: **(**正解を表示します**)**

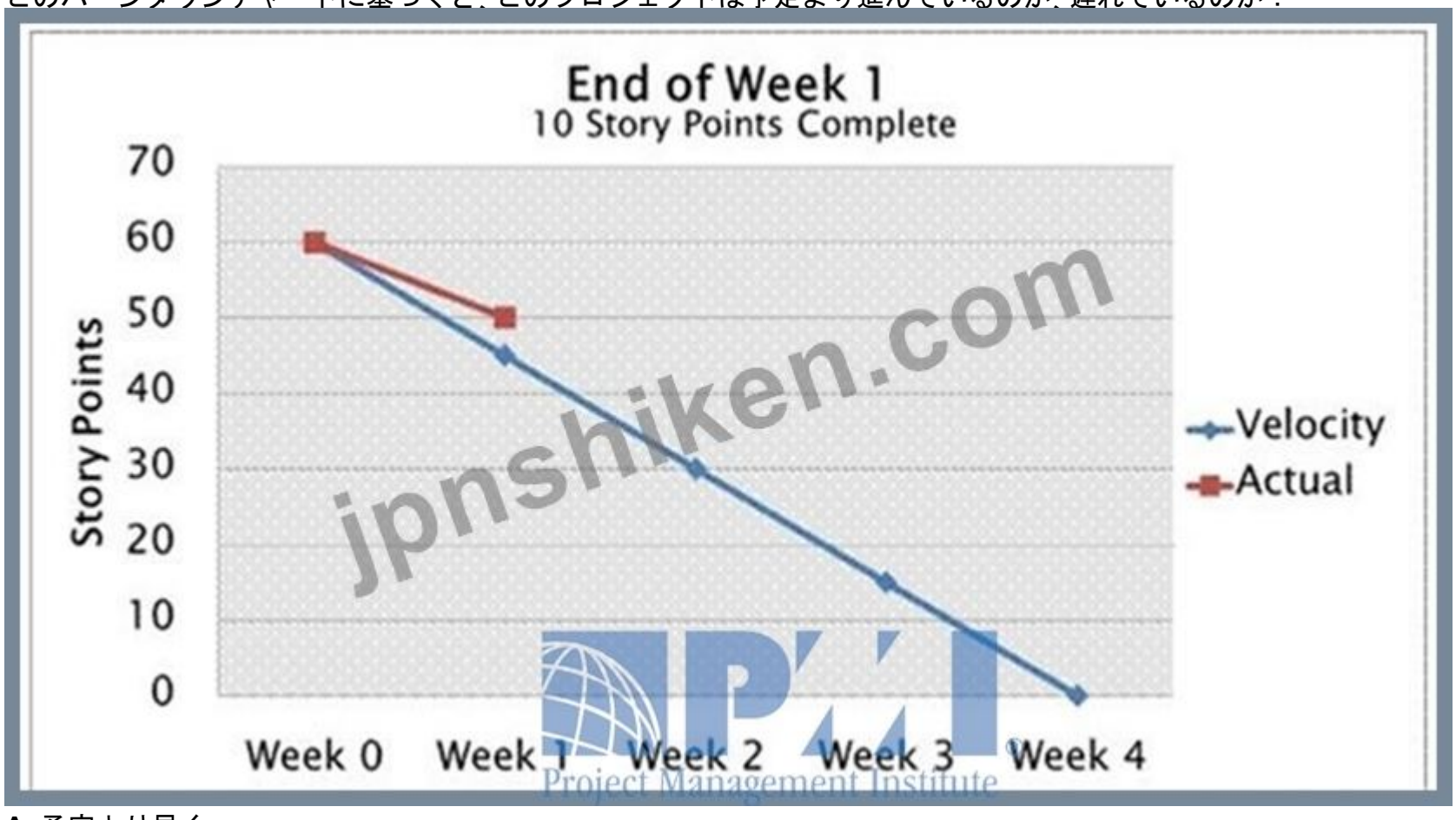
質問: **378**
スプリントゴールは誰が作成しますか？
A. スクラムマスター
B. 開発チーム
C. プロダクトオーナー
D. スクラムチーム全体
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **379**

次のうち、XPの12のコアプラクティスに含まれないものはどれですか？
A. システムメタファー
B. プランニングポーカー
C. プランニングゲーム
D. 小規模リリース
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **380**
アジャイルチームは前回のイテレーションで新機能をリリースした。計画会議とレビュー会議を欠席していたプロダクトオーナーは、その機能に不満を持っていた。チームは振り返りを行い、関連するユーザーストーリーをレビューした。
アジャイルチームは次に何をすべきでしょうか？
A. プロダクトオーナーに、納品範囲全体を2〜3回のイテレーション前に定義するよう依頼する。
B. 納品のための品質保証および継続的インテグレーションプロセスを強化する。
C. 今後のイテレーションにおける品質問題について、関係する開発者とテスターに連絡してください。
D. プロダクトオーナーが納品されたユーザーストーリーの受け入れ基準を確認するようにしてください。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **381**
このバーンダウンチャートに基づくと、このプロジェクトは予定より進んでいるのか、遅れているのか？



A. 予定より早く
B. 予定より遅れています

正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **382**
開発チームのメンバーはどのくらいの頻度で変更すべきでしょうか？
A. 3回のスプリントごとに1回以下
B. 必要に応じて
C. 各スプリント
D. 決して
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **383**
チームは、今後数週間以内にソリューションに新しいコンポーネントを統合する必要があることを認識しています。しかし、チームはこのコンポーネントに関する経験がありません。チームは次に何をすべきでしょうか？
A. プロダクトオーナーに、次のイテレーションのバックログにスパイクを追加して、初期調査を実施できるように依頼する
B. プロダクトオーナーに初期調査を実施させ、その結果をチームに報告することを提案します。
C. 必要な経験を持つエンジニアをチームに追加できるように、チームの拡張を依頼してください。
D. チームが経験のある代替コンポーネントを提案してください。
正解: **A (**コメントを発表する**)**
質問: **384**
スプリントの振り返りでは、一部のチームメンバーは非常に声が高く、会話を支配する傾向がありますが、他のチームメンバーは予約が多く、参加する可能性が低くなります。
スクラムマスターは何をすべきですか？
A. 振り返りの中で、より具体的な質問をします。
B. サイレントライティング、クラスタリング、ドット投票などの回顧的手法を使用して、チームでの話し合いの前にフィールドフィードバックを行います。
C. すべてのチームメンバーに参加を促し、アジャイルライフサイクル管理ツールに遡及フィードバックを入力してもらいます。
D. チームメンバーに、チームのスプレッドシートに要約できるフィードバックを電子メールで送信するよう依頼します。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **385**
関係者が、プロジェクトに導入されている変更の量について不満を述べています。プロダクト オーナーはどのような対応をすべきでしょうか。
A. より厳格な変更ガバナンスの導入を提案する
B. アジャイル原則について関係者に指導する
C. 苦情をスクラムマスターにエスカレーションする
D. コスト管理のため、今後のスコープ変更を制限することに同意する
正解: **B (**コメントを発表する**)**

質問: **386**
実装された機能をレビュー、テスト、承認するプロセスは、次のように呼ばれます。

A. イテレーション計画。
B. 利害関係者によるレビュー。
C. スコープの検証。
D. 回顧録。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **387**
見積もりを作成するために、解決策を調査する機会を提供する目的で作成されるユーザーストーリーとはどのようなものでしょうか？
A. スプリントストーリー
B. ペルソナストーリー
C. ニードルストーリー
D. スパイクストーリー
正解: **D (**コメントを発表する**)**

質問: **388**
データのセキュリティを確保する必要があるプロジェクトには、機敏なチームリーダーが割り当てられます。
セキュリティが非機能要件としてプロジェクト全体で管理されることを保証するために、チームリーダーは何をすべきですか？
A. 非機能要件としてセキュリティをリスクレジスタに追加し、定期的に確認します。
B. 計画と優先順位付けにセキュリティ要件の考慮が含まれていることを確認します。
C. セキュリティの専門家をチームに追加するように要求します。
D. すべての会議の議題にセキュリティ上の懸念を含めます。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **389**
スクラムマスターとプロダクトオーナーが、プロダクトバックログ項目の価値について意見が一致しない。
意見の相違を解決するために、スクラムマスターが最初にとるべきステップは、次の質問をすることです。
A. 製品価値を調査するビジネスアナリスト。
B. 事業主が問題を解決します。
C. 別のプロジェクトマネージャーが問題を解決する方法。
D. プロダクトオーナーが要件を明確にする。
正解: **D (**コメントを発表する**)**

質問: **390**
スクラム チームは仮想的に共同作業を行っています。チーム メンバーの 1 人が、見つけた障害をリストにしたメールを他のチーム メンバーに毎日送信しています。振り返りの会議中に、チーム メンバーは同僚が障害に対して対策を講じていないことに不満を述べています。
チームはこの問題にどのように対処すべきでしょうか?
A. 障害についての詳細を尋ね、チームが調査する時間ができたときに障害を解決する必要があります。
B. チームメンバーは、障害に関する毎日のメールに返信するのではなく、自分の仕事を優先する必要があることを表明する必要があります。

C. 不満を訴えているチームメンバーは、デイリースクラムで障害に直接対処する必要があります。
D. 不満を訴えているチームメンバーは、スクラムマスターと個別に話し合い、障害を取り除く必要があります。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **391**
スクラムチームが1つまたは複数のストーリーが完了するまで集中して取り組む行動は、次のように呼ばれます。
A. ペアプログラミング
B. スプリント
C. 群れをなす
D. コラボレーション
正解: **C (**コメントを発表する**)**

有効的な**PMI-ACP-JPN**問題集はJPNTest.com提供され、**PMI-ACP-JPN**試験に合格することに役に立ちます！JPNTest.comは今最新**PMI-ACP-JPN**試験問題集を提供します。JPNTest.com PMI-ACP-JPN試験問題集はもう更新されました。ここで**PMI-ACP-JPN**問題集のテストエンジンを手に入れます。最新版のアクセス、https://www.jpntest.com/shiken/PMI-ACP-JPN-mondaishu　**483**問、３０％ディスカウント、特別な割引コード: **JPNshiken**」

質問: **392**
新たなプロジェクトが始まり、チームメンバーが集められてプロジェクトが実行される。チームは協力して活動し、形成期から混乱期へと移行する。しかし、潜在的に破壊的な対立が生じ始める。
アジャイルコーチは、メンバーをハイパフォーマンスチームに育成するために何をするべきでしょうか？
A. 混乱の中でも快適に仕事ができる方法をチームに教える。
B. 強力なファシリテーションと紛争解決のガイダンスを提供する。
C. チームが自分たちで問題を解決できるようにする。
D. 各チームメンバーを観察し、チーム内の人間関係についてアドバイスします。
正解: **(**正解を表示します**)**
The storming phase the conflict occurs between team members so the role of SM/Coach is to be ready to facilitate guidance to resolve conflicts among them.

質問: **393**
アジャイル ファシリテーターがチームを支援しています。チームは毎日の調整会議に時間がかかりすぎており、ファシリテーターはその時間を非生産的であると見なし始めています。
アジャイルファシリテーターはチームを支援するために何をすべきでしょうか?
A. 毎日の調整会議の参加者数を減らして、ユーザー ストーリーまたは専門分野ごとに 1 人の代表者だけが毎日参加できるようにします。
B. 毎日の調整会議の構造を変更して、チーム メンバーがその日直面した障害についてのみコメントできるようにします。
C. 会議中は各チームメンバーのコメントに注意を払い、会議の目的から逸脱するたびに介入します。
D. チーム メンバーは自律的に行動し、自分にとって何がうまくいくかを知っているはずなので、会議の進め方をチーム メンバーに決め

させます。
正解: (正解を表示します)

質問: **394**
リード開発者は、チームが選択したアーキテクチャを使用して顧客ダッシュボードを作成する際に、統合に関するいくつかの課題が発生する可能性があることをチームに伝えました。アジャイル実践者は何をすべきでしょうか?
A. すぐにアーキテクチャスパイクを実施して、機能の決定方法を決定します。
B. これをリスクとして特定し、対応を決定し、スパイクを優先順位付けして、製品バックログのソリューションを決定します。
C. プロダクトオーナーと協力して、レポート機能や同様の機能で要件を満たすことができるかを判断し、リスクを回避します。
D. プロダクトオーナーが最高優先度と判断した機能について、バックログ上でプロダクトオーナーが定義した優先度を継続します。
正解: (正解を表示します)

質問: **395**
アジャイルプロジェクトのプロダクトオーナーは、チームが期待通りの機能を実装できていないことに不満を抱いています。プロダクトオーナーは、プロジェクト完了時に品質保証チームが製品をテストするため、テスト自動化のレベルを下げるようチームに求めます。プロダクトオーナーは、このアプローチを採用することで、各イテレーションでより多くの機能が実装されることを期待しています。
アジャイル実践者は何をすべきでしょうか?
A. 主要な関係者とクライアントの意見を聞き、適切なアプローチが採用されていることを確認する。
B. このアプローチを採用するためにチームと協力し、3回の反復ごとに品質保証の反復を要求してください。
C. テスト自動化は品質保証機能であるため、完全に廃止することを提案します。
D. 各イテレーションのテスト自動化レベルを向上させ、重複を減らすために、品質保証チームとデリバリーチームを統合することを提案します。
正解: (正解を表示します)
Agile testing suggests that development and testing go side by side.

質問: **396**
ある企業が、多額の初期投資を必要とする、複雑な新規アプリケーションの開発を検討している。
しかし、成功すれば、利益の可能性は高い。
分析を作成する際、プロジェクトの失敗を懸念する利害関係者に初期投資を承認してもらうためには、どのような方法を用いるべきでしょうか?
A. 計画完了率(PPC)の計算結果
B. 市場価値が最小限の小さな特徴が多数存在する (MMF)
C. コスト見積もりではなくストーリーポイント
D. 計算された出来高(EV)
正解: **B** (コメントを発表する)

質問: **397**
成熟したアジャイルチームに新しいメンバーが加わった。以前のチームでの経験が悪かったため、新しいメンバーはコミュニケーションに消極的だ。
アジャイルプロジェクトのリーダーは何をすべきでしょうか?

A. 次の会議で新メンバーの障害について取り上げ、意見に対するチームの支持を示す。
B. 新メンバーに対し、障害に関する意見は尊重されることを伝え、次回の会議でそれを実証する。
C. チームの生産性に悪影響が出ないよう、上級リーダーが新メンバーと協力して作業を進めてください。
D. 新メンバーと非公式に協力して、あらゆる障害に対処する
正解: **(**正解を表示します**)**
The main issue here is reluctance to communicate. The agile project leader also assumes the role of the servant leader. Additionally, a facilitator encourages collaboration through interactive meetings, informal dialog, and knowledge sharing. Servant leaders do this by becoming impartial bridge-builders and coaches, rather than by making decisions for which others should be responsible.
Agile creates a culture of transparency: people show and share their work throughout development. This sharing of interim deliverables and being open and honest about successes, failures, and current state is transparency. Transparency requires courage.

質問: **398**
ある企業が新しいオフィススペースに移転することになり、最適なオフィスレイアウトを検討している。経営陣はアジャイル開発手法への移行も検討している。
アジャイル開発者はどのようなアドバイスをすべきでしょうか？
A. 外部からの妨害を排除するために、各開発チームを隔離する。
B. 会社が採用するアジャイル手法を定義し、その手法に基づいてオフィス構成を実装する。
C. 集中力を高めるために隔離が必要であることを経営陣が理解していることを確認する
D. 開発チームの共同作業と中央に配置された情報発信拠点を可能にするオフィススペースの配置
正解: **D (**コメントを発表する**)**

質問: **399**
振り返りの前に、チームメンバー間の議論で意見の対立が見られる場合、アジャイル実践者は振り返りの際にオープンで安全な環境を確保したいと考える。
アジャイル実践者は何をすべきでしょうか？
A. チームと確立された基本ルールを確認する
B. チームメンバーに具体的な質問をして原因を特定します
C. イテレーションのスケジュールを維持するために、チームに作業を続けるよう促す
D. プロダクトオーナーおよびステークホルダーとミーティングを行い、問題について話し合う。
正解: **(**正解を表示します**)**
The meeting should be started off by laying the ground rules. This frames the conversation and sets up people to think about the conflict before it starts.

質問: **400**
図を参照してください。ある食品会社は、発注書(PO)機能を導入することで、一部の顧客から追加の企業間取引(B2B)収益を得ようとしています。これを実現するために、アジャイルプロジェクトチームは、製品増分(PI)計画プロセスが進行中であるため、PO統合オプションを検討しています(図Aの項目3を参照)。プロジェクトチームは次に何をすべきでしょうか？

Exhibit A:

ID	Feature	User Story	Priority	Estimated Story Points
1	PO user interface	As a manager, I want a user interface to place orders using purchase orders.	High	10
2	Enhanced Order Interface	As a manager, I want an enhanced order interface to process PO.	High	13
3	PO Integration			
4	Internal Distribution Setup			
5	User Authentication for Daycare Customers	As a manager, I want a secure login process that recognizes accounts so that I can access purchase order functionality and manage orders.	High	5
6	Order Tracking for Daycare Customers	As a manager, I want to track the status of my purchase orders in real-time so that I know when to expect deliveries.		8
7	Purchase Order History	As a manager, I want to view my previous purchase orders so that I can reorder items quickly and keep track of past purchases.	Medium	5
8	Order Confirmation Emails	As a manager, I want to receive email confirmations for my purchase orders so that I have a record of my transactions.		3
9	Customer Support for Purchase Orders	As a manager, I want to have access to customer support specifically for purchase orders so that I can resolve any issues quickly.	Medium	5
10	Payment Terms Management	As a financial manager, I want to manage payment terms for customers so that we can offer flexible payment options and terms.	Low	

A. より良い評価と段階的な提供のために、機能を小さなタスクまたはユーザーストーリーに分解します。
B. 共同評価のために、プランニングポーカーや相対サイズ設定などのアジャイル見積もり手法を使用します。
C. 類似プロジェクトの過去の実績と履歴データを参照して、潜在的なリスクと課題を特定します。
D. 現在のシステム要件と依存関係を分析します。これには、統合レベルと規制遵守が含まれます。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **401**
リーンプロセスでは、以下の点に重点が置かれています。
A. プロセスストリーム全体で完了した作業を最適化します。
B. チームの効率性を管理する。
C. 最適なリソースを使用します。
D. ボトルネックを解消するために、チームの相互研修を実施する。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **402**

プロジェクト チームは、調達プロセスを理解するために財務チームとワーキング セッションを開催しました。会議後、アジャイル リーダーがバリュー ストリーム マッピング演習を進めているときに、チーム メンバーの 1 人が サイクル タイムを計算するときに、どの要素を考慮する必要がありますか?」と質問しました。アジャイル リーダーはどのように応答すればよいでしょうか。
A. プロセスにおける遅延とボトルネック
B. 終了日時と開始日時
C. クリティカルパスとキューの長さ
D. 合計時間と平均処理時間
正解: **A** (コメントを発表する)

質問: **403**
技術的負債が増加するということは、本質的な品質が減少するということでしょうか？
A. 下、下
B. 高い、低い
C. 低い、高い
D. より高い、より高い
正解: **D** (コメントを発表する)

質問: **404**
優れたプロダクトバックログを表す頭字語はDEEPです。これは何の略でしょうか？
A. 記述的、出現的、推定的、および優先順位付けされた
B. 適切に詳細化され、緊急性があり、推定され、優先順位付けされている
C. 適切に詳細化され、緊急性があり、推定され、実用的である
D. 適切に詳細化され、正確で、概算され、優先順位付けされている
正解: (正解を表示します)

質問: **405**
スクラムマスターは、組織の成長に不可欠なプロジェクトを担当します。このプロジェクトは3年間稼働する予定です。
スクラムマスターはまず何をすべきでしょうか？
A. 顧客と協力して製品バックログを作成し、初期要件を特定します。
B. バックログを作成し、スプリント1を実行して、顧客に迅速に価値を提供します。
C. プロジェクトのビジョンを理解するために、関係者やエンタープライズアーキテクトとミーティングを行う。
D. プロジェクトの基本的なニーズを確立するために、スプリント0を計画および実行します。
正解: (正解を表示します)

質問: **406**
複数の新しい関係者は、製品デモが完成する前にレビューを依頼されることを懸念しています。
アジャイルコーチは、このように作業することの価値を関係者にどのように説明すればよいでしょうか?
A. デモでは、チームがプロジェクトを完了するために必要な労力のレベルを理解しているかどうかが示されます。
B. 利害関係者は、即時のフィードバックを得ることで実装が機能したかどうかを把握し、次のスプリントに向けて想定を修正することができます。

C. プロダクトオーナーはデモで利害関係者の代理人として行動することができ、利害関係者がチームに直接関与する必要はありません。
D. 利害関係者は、組織が費やしたリソースが価値があるかどうかをより適切に評価できるようになります。
正解: **(**正解を表示します**)**

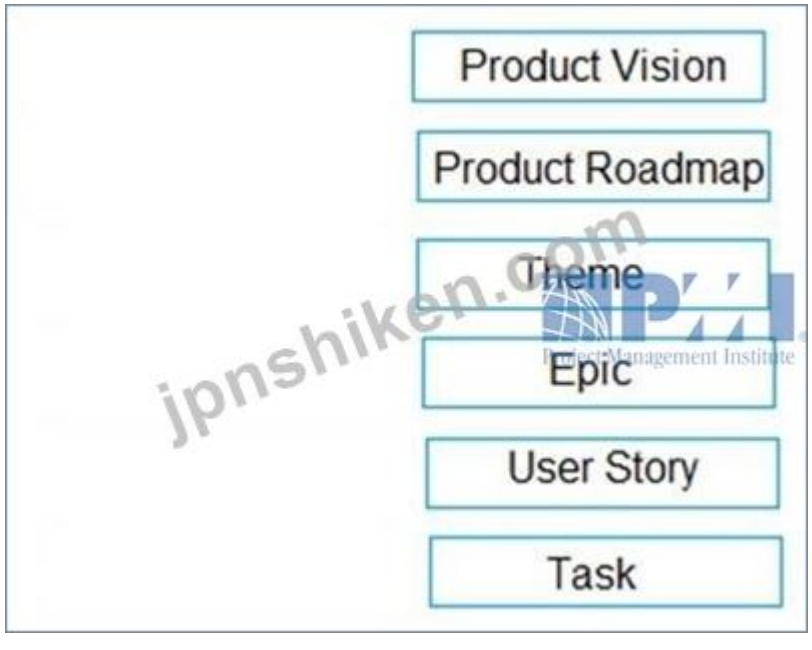
有効的な**PMI-ACP-JPN**問題集はJPNTest.com提供され、**PMI-ACP-JPN**試験に合格することに役に立ちます！JPNTest.comは今最新**PMI-ACP-JPN**試験問題集を提供します。JPNTest.com PMI-ACP-JPN試験問題集はもう更新されました。ここで**PMI-ACP-JPN**問題集のテストエンジンを手に入れます。最新版のアクセス、https://www.jpntest.com/shiken/PMI-ACP-JPN-mondaishu　**483**問、３０％ディスカウント、特別な割引コード: **JPNshiken**」

質問: **407**
スクラムはソフトウェア開発手法の一つです。
A. 偽
B. 真
正解: **A (**コメントを発表する**)**

質問: **408**
ドラッグアンドドロップ問題
製品定義の階層構造における順序は何ですか？



正解:



質問: **409**
スクラムチームにおいて、予算とリリース計画の責任者は誰であるべきでしょうか？
A. スクラムチーム全体。彼らは自己組織化されており、責任を共有している。
B. スクラムマスターはチーム内の誰かに予算管理を任せ、プロダクトオーナーはリリース計画を担当します。
C. 財務部門は予算を担当し、プロダクトオーナーはリリース計画を担当します。
D. プロダクトオーナーは予算とリリース計画の両方に責任を負います
正解: **D** (コメントを発表する)

質問: **410**
適応型PMLCモデルの弱点として挙げられるのは、次のうちどれですか？
A. プロジェクト終了時に何が納品されるか特定できません
B. 付加価値のない作業に時間を浪費しない
C. スコープ変更要求の処理に関するあらゆる管理上の問題を回避します。
D. 不確実性を計画するのに時間を無駄にしない
正解: (正解を表示します)

質問: **411**
ペアプログラミングでは、1つのイテレーションで1人のプログラマーがすべてのコーディングを担当し、次のイテレーションではプログラマーが交代するのでしょうか？
A. 真
B. 偽
正解: **B** (コメントを発表する)

質問: **412**
リーン生産方式の原則ではないものはどれですか？
A. コミットメントの延期

B. タイムボックスイベント
C. 無駄をなくす
D. 迅速に配達する
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **413**
顧客は、今後のリリースで予定されている機能一覧を見て、極めて重要かつ複雑な機能が一つ欠けていると指摘した。開発チームは、この機能の開発速度が平均的な開発速度を大幅に上回ると見積もっている。
この問題はどのように解決できますか？
A. 機能を小さな部分に分割し、最小限の実行可能な製品を完成させることに専念します。
B. 計画されている機能のうち、極めて重要なものだけを含めるように変更します。
C. 反復処理を拡張して機能を完成させます。
D. 既にコミットしたイテレーションを完了し、次のリリースにその機能を含める。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **414**
チーム評価ゲーム法は主に以下の要素から構成される。
A. ホワイトボードセッションで、反復回数を見積もり、プロジェクトのロードマップと関連付けます。
B. 優先順位付けが必要なバックログ課題と、それぞれに優先順位番号を割り当てるスプレッドシート。
C. 優先順位付けされた作業パッケージに関連するリソースについてのブレインストーミングセッション。
D. プロジェクトチームが優先順位付けするユーザー、機能、および価値が記載されたカードの山。
正解: **D (**コメントを発表する**)**

質問: **415**
アジャイル チームの振り返り中に、若手チーム メンバーがチーム全体のパフォーマンスを向上できるアプローチについて話し合いました。アジャイル実践者はこの提案をどのように扱うべきでしょうか。
A. プロダクトオーナーに提案を検討させ、提案されたプラクティスを採用するかどうかを決定させます。
B. 将来のプロジェクトで検討する提案を記録します。
C. チームに提案を評価してもらい、実装の有効性を測定します。
D. チームの上級メンバーに、提案されたプラクティスを採用するかどうかを決定してもらいます。
正解: **C (**コメントを発表する**)**

質問: **416**
アジャイル チームはプロジェクトで予期せぬ技術的問題に遭遇し、成果物を期限内に完成させることができませんでした。振り返り会議で、チームはこれらの問題の原因と、将来同様の状況を回避するために何ができるかについて率直に話し合いました。
チームはどのようなアジャイルの価値と原則を示しましたか?
A. チームは、PDCA (pi-do-check-act) メソッドを積極的に適用して、将来のリスク管理の責任者を誰が担当すべきかを話し合うことで、潜在的な無駄を排除します。
B. チームは、ミスの責任者を特定して将来同じミスを回避できるように、お互いに迅速なフィードバックを提供しています。
C. チームは、全員の意見に耳を傾け、対面での会議中に人間同士の交流を大切にすることで、お互いを尊重します。

D. チームは、需要と能力のバランスをより良く取る方法を話し合い、適切な能力を備えていることを確認することで積極的に取り組んでいます。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **417**
「完了の定義」の責任者は誰ですか？
A. プロジェクトマネージャー
B. プロダクトオーナー
C. チーム
D. マネジメント
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **418**
ある企業がアジャイル開発手法の導入を開始し、プロジェクトマネージャーは新しいプロセスをどのように導入するかを検討するよう依頼された。
プロジェクトマネージャーの最初の計画は次のとおりであるべきです。
A. 教育原則とアジャイルプラクティスのバランスを取る。
B. チームが新しい方法を習得する進捗状況を評価してください。
C. 毎日スタンドアップミーティングを直ちに実施してください。
D. アジャイルマニフェストをチームに伝える。
正解: **A (**コメントを発表する**)**

質問: **419**
振り返り会議で、チームからいくつかの問題点が指摘されました。これらの問題の解決責任者は誰でしょうか？
A. スクラムマスター
B. プロダクトオーナー
C. チーム
D. ステークホルダー
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **420**
プロジェクト期間中に2週間を1サイクルとして13回のイテレーションを実施し、チームのベロシティが1イテレーションあたり20ストーリーポイント(または理想日数)である場合、プロジェクト全体の規模はストーリーポイントでどのくらいになりますか？
A. 13
B. 200
C. 260
D. 20
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **421**

アジャイルプロジェクトマネージャーは、プロジェクト開始から6ヶ月が経過する中で、チームの士気の低下、不信感、孤立感の増大に気づきました。生産性を向上させ、結束力のあるチーム文化を築くために、アジャイルプロジェクトマネージャーは何をすべきでしょうか？
A. パフォーマンス基準と評価方法を紹介します。
B. 茶道メンバー間の異分野研修と異動を促進する
C. プロジェクトの目標とプロジェクト契約の制約を明確にする。
D. 役職と経験年数に関連した報酬制度を開発する。
正解: **(**正解を表示します**)**

有効的な**PMI-ACP-JPN**問題集はJPNTest.com提供され、**PMI-ACP-JPN**試験に合格することに役に立ちます！JPNTest.comは今最新**PMI-ACP-JPN**試験問題集を提供します。JPNTest.com PMI-ACP-JPN試験問題集はもう更新されました。ここで**PMI-ACP-JPN**問題集のテストエンジンを手に入れます。最新版のアクセス、https://www.jpntest.com/shiken/PMI-ACP-JPN-mondaishu　**483**問、３０％ディスカウント、特別な割引コード: **JPNshiken**」

質問: **422**
アジャイル コーチは、電話で製品リクエストを行う顧客にサービスを提供するチームと連携しています。毎日のコミットメントと再計画の会議中に、チーム メンバーは、製品に関する十分な知識がないため、顧客からのリクエストを解決できないと述べました。
アジャイルコーチは何をすべきでしょうか?
A. チームディスカッションを促進して知識のギャップを特定し、それに対処する最善の方法を決定します。
B. 不足している領域についてチーム メンバーにトレーニングを提供します。
C. 必要な技術的知識を持つチーム メンバーを割り当てるようにライン マネージャーに依頼します。
D. チームメンバーの直属の上司と会って、開発計画について話し合います。
正解: **A (**コメントを発表する**)**

質問: **423**
アジャイルチームにおいて、プロジェクトリーダーはチームの進捗を妨げる障害を取り除くために尽力します。これはどのようなリーダーシップの形態でしょうか？
A. 召使い
B. 機能管理
C. 合意形成型
D. 指揮統制
正解: **A (**コメントを発表する**)**

質問: **424**
その複雑さのため、新しいチームメンバーは簡潔なユーザーストーリーの開発に苦労しています。
アジャイルプラクティショナーは、ストーリーの作成を支援するためにどのようなアドバイスをする必要がありますか？
A. 製品バックログから別のストーリーを選びます
B. 経験豊富なチームメンバーにストーリーを引き渡します

C. 次の回顧展で話し合う
D. ストーリーを分解し、最も価値のある部分に焦点を当てます
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **425**
調査記事の作成にかかる通常の所要時間はどれくらいですか？
A. 30分
B. 1時間
C. 1日
D. 1回の反復
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **426**
スクラムでは、 完了」の定義は、以下の者を除く全員によって作成される。
A. スクラムマスター
B. プロダクトオーナー
C. プロセスオーナー
D. 開発チーム
正解: **(**正解を表示します**)**

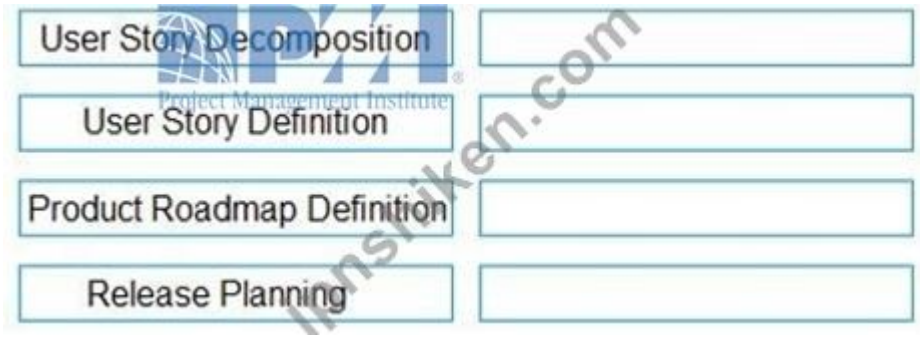
質問: **427**
プロダクトバックログの価値を最大化する責任は誰にあるのでしょうか？
A. 顧客
B. プロダクトオーナー
C. 開発チームとプロダクトオーナー
D. スクラムマスターとプロダクトオーナー
正解: **B (**コメントを発表する**)**

質問: **428**
アジャイルプロジェクトチームがイテレーション中に 緊急要請」を受けた場合、アジャイルプロジェクトマネージャーが最初にとるべき最善のステップは何でしょうか？
A. チームミーティングを招集し、イテレーションの範囲をリクエストを含めるように変更します。
B. チームは次のイテレーションまで追加の作業を行うことができないことを説明します。
C. プロジェクトチームが提供したオプションを顧客に提示します。
D. 未完了のユーザーストーリーの作業を中止し、緊急のリクエストに取り組みます。
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **429**
傾向分析により、速度は予測よりも大幅に高く、リリースは予定より 1 か月早く完了できることが示されています。チームはこれを反映するために終了日を変更することを推奨しています。

アジャイル実践者は何をすべきでしょうか?
A. チームとプロダクトオーナーと共同で会議を開き、オプションについて話し合い、終了日を決定します。
B. 契約上の義務を果たすために速度を下げるようチームに依頼し、この決定を文書化する
C. プロダクトオーナーにプロダクトバックログに追加機能を含めるように依頼し、その後の反復を再計画する
D. チームが予想速度を超え、終了日が予定より早くなることを発表します
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **430**
ドラッグアンドドロップ問題
ユーザーストーリーマッピングの手順を順序立てて説明します。



正解:



質問: **431**
ソフトウェアの内部構造に変更を加えることで、理解しやすくなり、修正コストが削減されるが、その目に見える動作は変わらない場合、それは次のように呼ばれる。
A. 技術的負債
B. リファクタリング
C. スパイク
D. ユーザーストーリー
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **432**
プランニングポーカーに常に参加するのに最も適切なのは次のうちどれですか？
A. チームメンバー
B. プロダクトオーナー
C. プロジェクトマネージャー
D. 利害関係者

正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **433**
アジャイル プロジェクト マネージャーは、リリース計画会議の終了までにすべての関係者がリリース計画を明確に理解していることをどのように確認できるでしょうか。(2 つ選択してください。)
A. 次のリリースに含まれるユーザーストーリーのリスト
B. 次のイテレーションの完全なロードマップ
C. リリース目標に対する理解を表明
D. 最終製品の完全なビジョン
E. プロジェクトのタイムライン
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **434**
分散型アジャイルチームの成功にとって、次のうちどれが重要ですか？
A. コラボレーションの文化
B. 大量のコミュニケーション
C. コスト抑制
D. 知識の共有
正解: **(**正解を表示します**)**

質問: **435**
プロジェクト チームは、エンタープライズ アジャイル センター オブ エクセレンス (CoE) と協力して、Scaled Agile Framework (SAFe) への移行に取り組んでいます。チーム メンバーの多くは新しい方法論に精通しておらず、作業量や監視が増えることを懸念しています。
スムーズな移行を確実にするために、アジャイル チームのリーダーは何をすべきでしょうか?
A. チームとのランチ＆ラーニングセッションを設定し、新しい働き方についての概要を説明します。
B. エンタープライズコーチにプロセスを通してチームを支援するよう依頼する
C. 作業チーム間での知識の共有と透明性を促進します。
D. 何がいつ変更されるかをチームと話し合い、懸念事項に対処するプロセスを確立します。
正解: **D (**コメントを発表する**)**

有効的な**PMI-ACP-JPN**問題集はJPNTest.com提供され、**PMI-ACP-JPN**試験に合格することに役に立ちます！JPNTest.comは今最新**PMI-ACP-JPN**試験問題集を提供します。JPNTest.com PMI-ACP-JPN試験問題集はもう更新されました。ここで**PMI-ACP-JPN**問題集のテストエンジンを手に入れます。最新版のアクセス、https://www.jpntest.com/shiken/PMI-ACP-JPN-mondaishu **483**問、３０％ディスカウント、特別な割引コード: **JPNshiken**」