

## Scrum.PSM-I.v2021-12-18.q120

|          |                             |
|----------|-----------------------------|
| 試験コード：   | PSM-I                       |
| 試験名称：    | Professional Scrum Master I |
| 認証ベンダー：  | Scrum                       |
| 無料問題の数：  | 120                         |
| バージョン：   | v2021-12-18                 |
| ページの閲覧量： | 2089                        |
| 問題集の閲覧量： | 52204                       |

<https://www.jpnsiken.com/shiken/Scrum.PSM-I.v2021-12-18.q120.html>

### 質問: 1

スクラムマスターは、プロダクトオーナーがプロダクトバックログの注文に苦勞しているのを観察します。スクラムマスターが取るべき適切な行動は何ですか？（最良の答えを選択する。）

- A. プロダクトオーナーにスプリントを延長して、プロダクトバックログを注文する時間を増やすよう提案します。
- B. プロダクトオーナーに開発チームと協力して、技術的に最も実装が速いアイテムを確認するように促します。
- C. プロダクトバックログを注文する目的は価値を最大化することであることを理解するために、プロダクトオーナーに支援を提供します。
- D. 使用する注文済みの製品バックログを製品所有者に提示します。
- E. 実行可能な作業の注文であることを確認するために、開発チームが注文を行うことを提案します。

正解: E ([コメントを发表する](#))

### 質問: 2

以前は1つのスクラムチームしかなかった製品の開発に2つのスクラムチームが追加された場合、元のスクラムチームの生産性に直接的な影響はありますか？（最良の答えを選択する。）

- A. スプリントが実行されるまでわかりません。
- B. 生産性が上がる可能性があります。
- C. 生産性が低下する可能性があります。
- D. その生産性は変わらない可能性があります。

正解: C ([コメントを发表する](#))

### 質問: 3

スクラムチームのメンバーシップはどのくらいの頻度で変更する必要がありますか？

- A. 共有学習を促進するためのすべてのスプリント。
- B. 必要に応じて、生産性の変更を特別に考慮しません。

C. 必要に応じて、生産性の短期的な低下を考慮に入れます。

D. 生産性が低下するため、絶対にしないでください。

正解: C ([コメントを发表する](#))

質問: 4

貴重な増分を生成するためにスクラムチームに最適なアプローチはどれですか？（最良の答えを選択する。）

A. 各スクラムチームは、最初から最後まで機能を開発する責任があります。

B. 各スクラムメンバーは、システムの独立したレイヤーとしてのみ機能します。

C. 各スクラムチームは、独立したコンポーネントのセットで作業します。

D. 各開発者は、貢献できると感じるコンポーネントに取り組んでいます。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 5

スクラムマスターが開発チームを最高レベルの生産性で機能させ続ける2つの主な方法は何ですか？ 2つ選択してください。）

A. 製品バックログで価値の高い機能を高く保つことによって。

B. 開発チームの決定を容易にすることによって。

C. 会議が適切な時間に開始および終了するようにすることによって。

D. 開発チームを妨げる障害を取り除くことによって。

正解: B,D ([コメントを发表する](#))

質問: 6

あなたは、同じ製品バックログで作業している4つのスクラムチームのスクラムマスターです。開発者の何人かは、次の2つのスプリントで特定された作業にはチームの外部にいる技術スペシャリストからのフルタイムのコミットメントが必要であると不平を言っています。この状況でスクラムマスターが考慮すべき2つの重要な懸念事項は何ですか？ 2つ選択してください。）

A. 安定した速度を維持したい。

B. 開発チームが自分たちで解決策を考え出すことの利点。

C. すべての開発チームメンバーを忙しくさせるのに十分な作業が必要です。

D. 統合された増分を生成するスクラムチームの能力。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 7

複数のスクラムチームが同じ製品バックログから作業する場合、製品バックログアイテムはどのように選択する必要がありますか？

A. プロダクトオーナーは、各チームに独自のプロダクトバックログを提供する必要があります。

B. 開発チームは、プロダクトオーナーと合意して作業を引き込みます。

- C. 最高速度のスクラムチームが最初に製品バックログアイテムをプルします。
- D. 製品の所有者が決定します。
- E. 各スクラムチームは同数のアイテムを受け取ります。

正解: **B** ([コメントを发表する](#))

質問: 8

スクラムにおける管理の役割は何ですか？

- A. 十分に働いていない人を特定して削除すること。
- B. スクラムチームの改善に役立つ洞察とリソースでスクラムチームを促進します。
- C. 開発チームの生産性を監視します。
- D. 開発チームの人員配置レベルを継続的に監視します。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 9

スプリント計画会議が進行するにつれて、開発チームは、ワークロードが処理できるよりも大きいことに気付きます。有効なアクションはどれですか？ 2つ選択してください。)

- A. 開発チームはこのスプリント中に残業します。
- B. 選択した製品バックログアイテムを削除または変更します。
- C. 開発チームは、プロダクトオーナーが認識し、スプリントを開始し、進捗状況を監視していることを確認します。
- D. スプリントをキャンセルします。
- E. 作業を開始する前に、追加の開発チームメンバーを募集します。

正解: **B,C** ([コメントを发表する](#))

質問: 10

イベントにタイムボックスがあるとはどういう意味ですか？

- A. イベントは指定された時間までに発生する必要があります。
- B. イベントにかかる時間は最大時間以内です。
- C. イベントには少なくとも最小時間がかかる必要があります。
- D. イベントは設定された時間に発生する必要があります。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 11

増分の透明性を高めるものは何ですか？（~~最良~~の答えを選択する。）

- A. 電子追跡ツールでスプリントタスクを適切に更新します。
- B. 完了」の定義を満たすために必要なすべての作業を行う
- C. 別のスプリントで完了するすべての取り消された作業を追跡および見積もります。
- D. スプリントの進捗状況を関係者に毎日報告する

正解: ([正解を表示します](#))

**質問: 12**

スクラムチームの外部の管理は、デイリースクラムにどのように関与していますか？

- A. プロダクトオーナーは彼らの意見を表明します。
- B. スクラムマスターが彼らに代わって話します。
- C. 管理者は、各デイリースクラムの開始時に更新を提供します。
- D. 開発チームは自己管理し、デイリースクラムに必要な唯一の管理者です。

正解: ([正解を表示します](#))

**質問: 13**

スプリント製品バックログの最後に、スプリント中に作業されたアイテムが「完了」の定義を満たしていません。取り消された製品バックログアイテムで発生する2つのことは何ですか？ (2つ選択してください。)

- A. このスプリントの増分にアイテムを含めないでください。
- B. アイテムを確認し、見積もりの「完了」部分を速度に追加して、残りの作業のストーリーを作成します。
- C. 利害関係者が同意した場合、プロダクトオーナーはそれを受け入れてユーザーにリリースできます。
- D. プロダクトオーナーがそれをどうするかを決めるために、プロダクトバックログに入れます。

正解: ([正解を表示します](#))

**質問: 14**

デイリースクラムのプロパティはどれですか？ (2つ選択してください。)

- A. 所要時間は15分以内です。
- B. チームメンバーに3つの質問をするスクラムマスターで構成されています。
- C. チームリーダーが進行役を務めます。
- D. 朝一番に開催されます。
- E. その場所と時間は一定のままです。
- F. 会話を促進するために無料で設計されています。

正解: ([正解を表示します](#))

**質問: 15**

スプリント中にプロダクトオーナーが行う2つのアクティビティはどれですか？ (最良の2つの答えを選択してください。)

- A. 現在のスプリントのアイテムに関する開発チームからの質問に答えます。
- B. スプリントバックログに関する開発チームの作業に優先順位を付けます。
- C. デイリースクラムを実行します。
- D. スプリントバーンダウンチャートを更新します。
- E. 利害関係者と協力します。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 16

次のうち、動作するソフトウェアの増分を最もよく表しているのはどれですか？（~~最良~~の答えを選択する。）

- A. 以前のイテレーションで提供されたものを補完する使用可能な状態の追加機能。
- B. すべての製品バックログアイテムを将来のスプリントバックログリストのタスクに分解します。
- C. 将来の反復で機能を提供する方法を説明するUML図。
- D. 以前の反復で提供された機能を検証するための自動テストスイート。
- E. 以前のイテレーションで提供された機能の新しいユーザーインターフェイスデザイン。

正解: ([正解を表示します](#))

有効的なPSM-I問題集はJPNTTest.com提供され、PSM-I試験に合格することに役に立ちます！JPNTTest.comは今最新PSM-I試験問題集を提供します。JPNTTest.com PSM-I試験問題集はもう更新されました。ここでPSM-I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/PSM-I-mondaishu> 340問、30%ディスカウント、特別な割引コード: **JPNshiken**」

質問: 17

スプリント計画イベント中に定義する必要があるスプリントバックログの量はどれくらいですか？

- A. スクラムマスターが開発チームのスプリントの理解に自信を持つのに十分なタスク。
- B. 開発チームが何ができるかについて最善の予測を作成し、スプリントの最初の数日間を開始するのに十分です。
- C. スプリントバックログ全体を特定し、スプリントプランニング会議の終わりまでに見積もる必要があります。
- D. 設計とアーキテクチャの意味を理解するのに十分です。

正解: B ([コメントを发表する](#))

質問: 18

透明性の目的で、スクラムはいつ動作するソフトウェアの新しい増分が利用可能でなければならないと言いますか？

- A. プロダクトオーナーが作成を依頼したとき。
- B. 受け入れテストフェーズの後。
- C. リリース前のSprint。
- D. スプリント3回ごと。
- E. すべてのスプリントの終了時。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 19

多くの開発チームが単一の製品に取り組んでいる場合、完了」の定義を最もよく表すものは何ですか？（最良の答えを選択する。）

- A. すべての開発チームは、結合された作業を潜在的にリリース可能にする 完了」の定義を持っている必要があります。
- B. 各開発チームは独自の定義を使用しますが、違いがわかるように、他のすべてのチームに定義を明確にする必要があります。
- C. 状況によります。
- D. 各開発チームは独自の定義と使用を行います。違いは、スプリントの強化中に議論され、調整されます。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 20

スクラムマスターは未解決の障害のリストを保持していますが、それは成長しており、障害のごく一部しか解決できていません。この状況で最も役立つ3つのテクニックはどれですか？ 3つ選択してください。）

- A. 障害とその影響について経営陣に警告します。
- B. リストに優先順位を付け、順番に作業します。
- C. 開発チームとの協議。
- D. すべてのプロジェクトマネージャーとのトリアージミーティングを手配します。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 21

スプリントレトロスペクティブの期間中、開発チームは、デイリースクラムを火曜日と木曜日にのみ発生するように移動することを提案します。スクラムマスターにとって最も適切な回答はどれですか？（最良の2つの答えを選択してください。）

- A. 計画を更新する機会としてデイリースクラムが重要である理由についてチームを指導します。
- B. 開発者に投票してもらいます。
- C. 開発チームがこれを望んでいる理由を学び、彼らと協力してデイリースクラムの結果を改善します。
- D. 自己組織化チームの決定を認めてサポートします。
- E. リクエストを検討し、デイリースクラムを実施する日を決定します。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 22

プロジェクトへのいくつかのスプリントで、プロダクトオーナーはスクラムマスターに主要な利害関係者が製品の使用を開始したことを伝えます。利害関係者は製品の品質に不満を持っています。スクラムマスターの2つの良いオプションは何ですか？（最良の2つの答えを選択してください。）

- A. 許容可能な品質基準を決定するのは開発者の責任であることをプロダクトオーナーに説明します。
- B. スプリントレトロスペクティブまでこれを持ち出すのを待ちます。
- C. 製品の検証方法を改善するために、テスターに懸念を伝えます。
- D. この懸念について開発者と話す方法についてプロダクトオーナーに指導します。
- E. プロダクトオーナーに、プロダクトバックログに品質仕様を記載し、開発者に利害関係者の懸念を表明するように促します。

正解: ([正解を表示します](#))

#### 質問: 23

バーンダウンチャートを使用して進捗状況を視覚化する場合、リリースバーンダウンチャートのトレンドラインは何を示していますか？（最良の答えを選択する。）

- A. プロジェクトに費やされたコストの進化。
- B. すべての作業が完了すると、スクラムチームは他の作業のために解放できます。
- C. 製品バックログまたは開発チームに何も変更がなければ、残りの作業が完了する可能性が高い場合。
- D. プロダクトオーナーが、追加された新しい作業と同等の努力で作業を削除した場合に、プロジェクトが終了する時期。

正解: ([正解を表示します](#))

説明

#### 質問: 24

スプリント計画で取り上げられているトピックを最もよく表しているのはどれですか？

- A. 何ができるのか、そしてそれをどのように行うのか。
- B. チームのメンバーと、チームメンバーの役割は誰ですか。
- C. 前回のスプリントで何がうまくいかなかったのか、そしてこのスプリントで何を変えたいのか。
- D. 条件がどのように変化する、製品バックログがどのように進化するか。
- E. 何をすべきか、誰がそれを行うのか。

正解: ([正解を表示します](#))

#### 質問: 25

従来の方法を使用して製品を提供する6つのチームがあります。あなたの経営陣はあなたにスクラムの使用を開始するように依頼しました。最初のプロジェクトでは、ソフトウェアシステムのレイヤーに対して個別の計画とチームがありました。

1つはフロントエンド用、1つは中間層用、1つはバックエンド用、もう1つはインターフェイスとサービス用です。

これは、コンポーネントチームと呼ばれるものに似ています。ただし、機能ごとにチームを編成することをお勧めします。

スクラムを開始する間、コンポーネントチームを維持することの利点は何ですか？

- A. 新しいチームに編成するよりも初期の混乱が少ないです。彼らが始めるとき、彼らは何が最もうまくいくか、そしてこれに向けて潜在的に再編成する方法を発見するでしょう。
- B. 彼らはしばらく一緒に働いてきたので、新しい機能チームよりも早く出荷可能な増分の作成を開始できる可能性があります。
- C. コンポーネントチームは通常、ビジネス価値を提供するソフトウェアの実用的な増分を作成するために必要なスキルを持っています。
- D. 機能チームで作業するよりもチーム間の依存関係が少なくなります。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 26

開発チームの推奨サイズはどれくらいですか？（最良の答えを選択する。）

- A. 少なくとも7。
- B. 3から9。
- C. 7プラスマイナス3。
- D. 9。

正解: B ([コメントを発表する](#))

質問: 27

完了」の定義は、どの3つの目的に役立ちますか？（ベスト3の答えを選択してください。）

- A. スプリントを終了する前に実行する必要がある作業について説明してください。
- B. 作業がいつ完了するかについての共通の理解を作成します。
- C. スプリント用に選択する製品バックログアイテムの数について開発チームを指導します。
- D. 各スクラムイベントの目的、目的、タイムボックスについて説明してください。
- E. 透明度を上げます。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 28

開発チームが非機能要件を可視化するための2つの良い方法はどこにありますか？（2つ選択してください。）

- A. それらをプロダクトバックログに追加し、プロダクトオーナーに期待される取り組みを投稿し続けます。
- B. スクラムボードの別のリストに入れて、すべての人が見ることができるようにします。

- C. スプリントが終了する前に統合テストと回帰テストを実行し、次のスプリントのスプリントバックログの未解決の作業をキャプチャします。
- D. スプリントが終了する前に統合テストと回帰テストを実行し、次のスプリントのスプリントバックログの未解決の作業をキャプチャします。
- E. 完了」の定義にそれらを追加して、すべてのスプリントで作業が処理されるようにします。

正解: A,E ([コメントを发表する](#))

質問: 29

スクラムマスターは未解決の障害のリストを保持していますが、それは成長しており、彼/彼女はそれを行うことができました  
障害のごく一部のみを解決します。これで最も役立つ3つのテクニックはどれですか  
シチュエーション? 3つ選択してください。)

- A. すべてのプロジェクトマネージャーとのトリアージミーティングを手配します。
- B. 障害とその影響について経営陣に警告します。
- C. 開発チームとの協議。
- D. リストに優先順位を付け、順番に作業します。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 30

2番目のスプリントはいつ開始されますか? (最良の答えを選択する。)

- A. 2番目のスプリントのアーキテクチャの変更がシニアアーキテクトによって承認されたら。
- B. 顧客が最初のスプリントの受け入れテストを完了した後。
- C. 2番目のスプリントの製品バックログが選択された後。
- D. 最初のスプリントの直後。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 31

スクラムチームには誰がいますか? (該当するものをすべて選択してください。)

- A. 上記のいずれでもない
- B. スクラムマスター
- C. プロジェクトマネージャー
- D. プロダクトオーナー
- E. 開発チームメンバー

正解: B,D,E ([コメントを发表する](#))

有効的なPSM-I問題集はJPNTTest.com提供され、PSM-I試験に合格することに役に立ちます！JPNTTest.comは今最新PSM-I試験問題集を提供します。JPNTTest.com PSM-I試験問題集はもう更新されました。ここでPSM-I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/PSM-I-mondaishu> 340問、30%ディスカウント、特別な割引コード: **JPNshiken**」

質問: 32

スプリント計画で取り上げられているトピックを最もよく表しているのはどれですか？  
(最良の答えを選択する。)

- A. 前回のスプリントで何がうまくいかなかったのか、そしてこのスプリントで何を変えたらいいのか。
- B. 条件がどのように変化し、製品バックログがどのように進化するか。
- C. 何ができるのか、どのように行うのか、そしてなぜそれを行うのか。
- D. チームのメンバーと、チームメンバーの役割は誰ですか。
- E. 何をすべきか、誰がそれを行うのか。

正解: C ([コメントを发表する](#))

質問: 33

スプリントの長さを設定する際に最もよく考慮される2つの要素は何ですか？ 2つ選択してください。)

- A. 組織は同様の長さのスプリントを義務付けています。
- B. 利害関係者から切り離されるリスク。
- C. 使用するテクノロジーの不確実性のレベル。
- D. チーム編成を変更できる頻度。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 34

スプリントの目的は、完成した製品の増分を生成することです。

- A. 偽
- B. 真

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 35

透明性の目的で、スクラムはいつ動作するソフトウェアの新しい増分が必要であると言えますか

利用可能？

- A. リリース前のSprint。
- B. プロダクトオーナーが作成を依頼したとき。
- C. すべてのスプリントの終了時。

D. スプリント3回ごと。

E. 受け入れテストフェーズの後。

正解: C ([コメントを发表する](#))

質問: 36

7回目のスプリントレビューでは、利害関係者は失望し、怒っています。彼らは、構築されている製品またはシステムが彼らのニーズを満たさず、彼らが費やすことをいとわないよりも多くの費用がかかると判断しました。これにつながった可能性のある要因は何ですか？  
(2つ選択してください。)

A. 利害関係者は開発エリアに立ち入ることを許可されませんでした。

B. プロダクトオーナーは、プロジェクトの進捗状況を関係者に認識させていません。

C. 利害関係者は、進捗状況を検査および評価するためにスプリントレビューを使用していません。

D. プロジェクト管理オフィス (PMO) が適切に関与していません。

正解: B,D ([コメントを发表する](#))

質問: 37

マリアンは、彼女の製品の新しいリリースのプロジェクトを構想しているプロダクトオーナーです。彼女は、スプリントごとに17の完了した作業単位の持続速度に基づいて、リリース日の予測を行いました。最初の3つのスプリントでは、開発チームが90%完了したと推定した作業の平均速度は13でした。開発チームは、計画を満たす必要性を感じて、17の速度が彼らの手の届くところにあると考えました。

続行するための良い方法は次のとおりです。

A. 開発チームは、スプリントごとに選択されたすべてのスコープが可能な限り「完了」していることを確認します。取り消された作業は推定され、次のスプリントのスプリントバックログに追加されるため、製品バックログを台無しにすることはありません。

B. 期限を設けるために、開発チームに十分な人数を追加します。

C. 検査して適応する機会が失われます。不透明度が透明度にとって代わりました。予測可能性はゼロを下回りました。作成したソフトウェアは使用できません。スクラムのルールが尊重されていないため、修理が可能かどうか、またはより信頼できるチームで再開できるかどうかを評価するのはスクラムマスターの義務です。そうでない場合、スクラムマスターはプロジェクトをキャンセルする必要があります。

D. 開発チームは、残りの作業を実行できる十分なリリーススプリントの資金を見つけるようにマリアンに思い出させる必要があります。

正解: ([正解を表示します](#))

説明/参照 :

質問: 38

スプリント製品バックログの最後に、スプリント中に作業されたアイテムが「完了」の定義を満たしていません。

取り消された製品バックログアイテムで発生する2つのことは何ですか？ 2つ選択してください。)

- A. アイテムを確認し、見積もりの「完了」部分を速度に追加して、残りの作業のストーリーを作成します。
- B. 利害関係者が同意した場合、プロダクトオーナーはそれを受け入れてユーザーにリリースできます。
- C. このスプリントの増分にアイテムを含めないでください。
- D. プロダクトオーナーがそれをどうするかを決めるために、プロダクトバックログに入れます。

正解: ([正解を表示します](#))

#### 質問: 39

チームが自己組織化していることを示す3つの行動はどれですか？ 3つ選択してください。)

- A. スクラムマスターはもう必要ありません。
- B. 関係者がデイリースクラムに足を運び、進捗状況を確認し、スクラムマスターと協力してスプリントの機能範囲を最適化します。
- C. 開発チームは、外部の人々をスプリント計画に招待し、完全で詳細なスプリントバックログを介して製品バックログアイテムを増分に変換する方法を尋ねます。
- D. 開発チームのメンバーは、機能の説明の範囲内で作業しており、アナリストから開発者、テスター、統合に作業をうまく引き継いでいます。
- E. プロダクトオーナーはSprintRetrospectivesにいたる必要はありません。
- F. 開発チームは、「完了」の定義の一部であるすべての作業を反映して、独自のスプリントバックログを作成します。
- G. 開発チームには、リリース可能な増分を作成するために必要なすべてのスキルがあります。
- H. 開発チームのメンバーがスプリント中に自分の作品を共同で選択します。

正解: ([正解を表示します](#))

#### 質問: 40

開発チームのテスターの2つの責任は何ですか？ 2つ選択してください。)

- A. プログラマーの仕事を検証します。
- B. 開発チームの全員が品質に責任があります。
- C. 品質メトリクスの追跡。
- D. バグを見つける。
- E. スクラムには「テスター」の役割はありません。

正解: B,E ([コメントを發表する](#))

## 説明

### 質問: 41

スプリントの最後に開発チームが提供できるのはどれですか？

- A. 完了した動作中のソフトウェアの増分。
- B. 次のスプリントの受け入れテストを特定するためのユニットテストの失敗。
- C. スクラムマスターが要求したものである場合は、単一のドキュメント。
- D. マイナーな既知のバグを含むソフトウェアの増分。

正解: ([正解を表示します](#))

### 質問: 42

デイリースクラムの開発チームメンバーが答える可能性のある3つの質問はどれですか？  
(ベスト3の答えを選択してください。)

- A. 私または開発チームがスプリントの目標を達成するのを妨げる障害はありますか？
- B. 開発チームがスプリントの目標を達成するのを助けるために今日私は何をしますか？
- C. 開発チームがスプリントの目標を達成するのに役立った昨日は何をしましたか？
- D. スプリントはどのように進んでいますか？
- E. 明日は何に取り組みますか？
- F. なぜ遅れたのですか？
- G. 昨日プロジェクトに何時間費やしましたか？

正解: ([正解を表示します](#))

### 質問: 43

スプリント後、次のスプリントの準備にどのくらいの時間がかかりますか？

- A. なし。新しいスプリントは、前のスプリントの終了直後に開始されます。
- B. 開発チームが最後のスプリントからテストを終了するのに十分な時間。
- C. 次のスプリントの要件を決定して文書化するのに十分な時間。
- D. 状況に応じて上記のすべてが許可されます。
- E. スプリント間の休憩は30日間のスプリントでは1週間にタイムボックス化され、通常は短いスプリントではそれより短くなります。

正解: ([正解を表示します](#))

### 質問: 44

誰がスプリントを異常終了させることができますか？(最良の答えを選択する。)

- A. スクラムマスター
- B. プロダクトオーナー
- C. 開発チームまたはそのメンバー。
- D. 利害関係者

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 45

プロダクトオーナーは、チームが利害関係者を満足させるためにスプリントのためにプロダクトバックログから十分に選択することを確認します。

A. 真

B. 偽

正解: (正解を表示します)

説明

質問: 46

スプリントバックログの所有者は誰ですか？（最良の答えを選択する。）

A. スクラムチーム。

B. 開発チーム。

C. プロダクトオーナー。

D. スクラムマスター。

正解: B (コメントを発表する)

有効的なPSM-I問題集はJPNTTest.com提供され、PSM-I試験に合格することに役に立ちます！JPNTTest.comは今最新PSM-I試験問題集を提供します。JPNTTest.com PSM-I試験問題集はもう更新されました。ここでPSM-I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/PSM-I-mondaishu> 340問、30% ディスカウント、特別な割引コード: **JPNshiken**」

質問: 47

スプリントの目標は、スプリントのバックログと同様に、スプリントの計画の結果です。

A. 真

B. 偽

正解: A (コメントを発表する)

質問: 48

プロダクトオーナーが開発チームに「完了」の定義を順守させたいのはなぜですか？（最良の答えを選択する。）

A. チームが次の3つのスプリントで何を提供するかを知るため。

B. チームの生産性を長期にわたって予測するため。

C. 各スプリントの最後に行われたことを完全に透明にすること。

D. チームがスプリントの速度目標を達成していないときにチームを叱責できるようにするため。

正解: C (コメントを発表する)

質問: 49

スプリント中にスプリントバックログを更新するのが適切な時期を誰が決定しますか？

- A. プロジェクトマネージャー。
- B. 開発チーム。
- C. プロダクトオーナー。
- D. スクラムチーム。

正解: B ([コメントを发表する](#))

質問: 50

正誤問題：複数のチームが同じ製品で共同作業を行う場合、各チームは個別の製品バックログを維持する必要があります。

- A. 真
- B. 偽

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 51

同じ製品またはシステムで作業している複数のスクラムチームはすべて、同じ製品バックログから作業を選択します。

- A. 偽
- B. 真

正解: B ([コメントを发表する](#))

質問: 52

製品バックログを最もよく表しているのはどれですか？

- A. 製品とその顧客についてより多くのことを学ぶにつれて、成長と変化が許されます。
- B. スクラムチームが製品の設計段階を開始できるようにするのに十分な情報を提供します。
- C. スクラムチームが完全なプロジェクト計画を作成および維持できる、予測可能なすべてのタスクと要件が含まれています。
- D. 変更管理プロセスに従うことがベースラインになっています。

正解: ([正解を表示します](#))

説明/参照：

質問: 53

製品バックログアイテムの実装はいつ完了したと見なされますか？（最良の答えを選択する）

- A. アイテムに関連するスプリントバックログのすべての作業が終了したとき。
- B. スプリントの終わりに。
- C. QAが、アイテムがすべての合格基準に合格したことを報告した場合。
- D. リリースされる可能性があるためにアイテムに作業が残っていない場合。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 54

スプリントレビューで議論すべきトピックはどれですか？（最良の答えを選択する。）

- A. 製品の増分。
- B. コーディングとエンジニアリングの実践。
- C. スクラムプロセスと、スプリント中にどのように使用されたか。
- D. 上記のすべて。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 55

スプリント回顧展でスクラムチームが話し合う可能性があるのは次のうちどれですか？

- A. コミュニケーションの方法。
- B. スクラムチームがスプリント計画を行う方法。
- C. 開発チームの提供能力を向上させるために必要なスキル。
- D. 完了」の定義。
- E. 上記のすべて。

正解: ([正解を表示します](#))

説明/参照 :

質問: 56

スプリントバックログには何が含まれていますか？

- A. ユーザストーリー。
- B. テスト。
- C. タスク。
- D. ユースケース。
- E. 選択した製品バックログアイテムの分解である上記 またはその他)のいずれか。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 57

多くのスクラムチームが同じ製品に取り組んでいる場合、すべての増分をスプリントごとに統合する必要がありますか？

- A. はい。そうしないと、プロダクトオーナー および利害関係者)が何が行われたかを正確に検査できない可能性があります。
- B. いいえ、それは非常に難しいので、強化スプリントで行う必要があります。
- C. いいえ、各スクラムチームは独立しています。
- D. はい。ただし、作業に依存関係があるスクラムチームのみが対象です。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 58

スクラムにおける管理の役割は何ですか？

- A. 十分に働いていない人を特定して削除する。
- B. スクラムチームの改善に役立つ洞察とリソースでスクラムチームを促進するため。
- C. 開発チームの人員配置レベルを継続的に監視します。
- D. 開発チームの生産性を監視します。

正解: B ([コメントを发表する](#))

質問: 59

スクラムマスターの役割について正しいのは、次のうちどれですか？（最良の2つの答えを選択してください。）

- A. スプリントレビューで、スクラムマスターは「実行」されたものと「実行」されていないものを識別します。
- B. スクラムマスターは、チーム外の人々がスクラムチームと対話するのを支援します。
- C. スクラムマスターは、開発チームにスクラムミーティングをタイムボックスに保つように教えます。
- D. スクラムマスターは、開発チームのメンバーが作業を必要とするときにタスクを割り当てます。
- E. スクラムマスターはスプリントバーンダウンの更新を担当します。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 60

スプリントの残りの作業を追跡する責任は誰にありますか？

- A. 開発チーム。
- B. スクラムマスター。
- C. プロジェクトマネージャー。
- D. 開発チームはプロダクトオーナーと相談しています。
- E. プロダクトオーナー。

正解: ([正解を表示します](#))

説明/参照：

質問: 61

新しい開発者は、既存の開発チームメンバーとの継続的な競合を抱えており、敵対的な環境を作り出しています。必要に応じて、チームメンバーを削除する責任は誰にありますか？

- A. スクラムマネージャーは、障害物を取り除くので責任があります。
- B. 開発チームが責任を負っており、スクラムマスターの支援が必要な場合があります。
- C. プロダクトオーナーは、投資収益率 (ROI) を管理するため、責任を負います。
- D. 開発者を採用したので、採用担当マネージャーが責任を負います。

正解: ([正解を表示します](#))

有効的なPSM-I問題集はJPNTTest.com提供され、PSM-I試験に合格することに役に立ちます！JPNTTest.comは今最新PSM-I試験問題集を提供します。JPNTTest.com PSM-I試験問題集はもう更新されました。ここでPSM-I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/PSM-I-mondaishu> 340問、30%ディスカウント、特別な割引コード: **JPNshiken**」

質問: 62

スプリントが異常にキャンセルされるのはいつですか？

- A. スプリントの終わりまでにすべてが終了するわけではないことが明らかになったとき。
- B. 開発チームが作業が難しすぎると感じたとき。
- C. スプリントゴールが廃止されたとき。
- D. 営業部門に重要な新しい機会がある場合。

正解: C ([コメントを発表する](#))

質問: 63

すべてのスクラムチームには、プロダクトオーナーとスクラムマスターが必要です。

- A. 本当です。参加と可用性の影響を受ける結果。
- B. 誤り。プロダクトオーナーは、開発チームのビジネスアナリストに置き換えることができます。
- C. 本当です。それぞれがスクラムチームに100%専念している必要があります。
- D. 誤り。スクラムマスターは、開発チームから要求された場合にのみ必要です。

正解: A ([コメントを発表する](#))

質問: 64

スプリント製品バックログの最後に、スプリント中に作業されたアイテムが「完了」の定義を満たしていません。取り消された製品バックログアイテムで発生する2つのことは何ですか？（~~最良~~2つの答えを選択してください。）

- A. プロダクトオーナーがそれをどうするかを決めるために、プロダクトバックログに入れます。
- B. アイテムを確認し、見積もりの「完了」部分を速度に追加して、残りの作業のストーリーを作成します。
- C. 利害関係者が同意した場合、プロダクトオーナーはそれを受け入れてユーザーにリリースできます。
- D. このスプリントの増分にアイテムを含めないでください。

正解: A,D ([コメントを発表する](#))

質問: 65

スクラムマスターは、基本的に従来のPM (プロジェクトマネージャー)と同じものです。

A. 偽

B. 真

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 66

製品バックログは次の順序で注文されます。

A. サイズ。小さいアイテムが上に、大きいアイテムが下になります。

B. アイテムはランダムに配置されます。

C. 最も価値のあるアイテムを一番上に配置したプロダクトオーナー。

D. リスク。より安全なアイテムが上にあり、よりリスクの高いアイテムが下にあります。

正解: C ([コメントを発表する](#))

質問: 67

次のうち、スクラムのタイムボックスイベントはどれですか？ (ベスト3の答えを選択してください。)

A. スプリントテスト。

B. デイリースクラム。

C. スプリント回顧展。

D. スプリント計画。

E. リリーステスト。

F. スプリント0。

G. 回顧展をリリースします。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 68

スプリントバーンダウンチャートは、次のことを示すため、効率的な追跡ツールです。

A. 各開発チームメンバーが何時間働いたか。

B. スプリントにどれだけの労力が費やされたか。

C. スプリントの残りの総作業量の見積もり。

D. 残りの製品バックログアイテムの数。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 69

あなたは、開発される新しい製品のスクラムマスターです。開発には45人が必要です。

チームを組むときにグループが考えることを提案するための最初の良い質問は何ですか？

(~~最良~~の答えを選択する。)

A. 各チームの対象分野の専門家は誰ですか？

B. チームリーダーになるのは誰ですか？

C. すべてのチームが適切な量または専門知識を持っていることをどのように確認しますか？

D. 各チームのシニアとジュニアの適切な組み合わせは何ですか？

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 70

次のうち、インクリメントの例はどれですか？（最良の答えを選択する。）

A. 製品のデザイン。

B. 製品リリース全体の計画。

C. 製品マーケティング資料のモックアップ。

D. 上記のすべて。

E. 製品の展開計画。

F. 価値のある便利な製品セットが紹介されています。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 71

スクラムマスターは、物理的に異なる場所にメンバーがいる開発チームと協力しています。開発チームはさまざまな会議室で会議を行い、デイリースクラムの前にロジスティック的に（たとえば、電話会議を設定する）多くのことを行う必要があります。スクラムマスターはどのような行動を取るべきですか？（最良の答えを選択する。）

A. 開発チームが自己管理し、自分で何をすべきかを決定できるようにします。

B. 経営陣に通知し、解決するように依頼します。

C. 会議を設定し、それがどのように行われるかを開発チームに伝えます。

D. 開発チームのメンバーに、会議のセットアップを担当する人を交代させるよう依頼します。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 72

正誤問題 :スプリント目標は、スプリントバックログと同様にスプリント計画の結果である。

A. 真

B. 偽

正解: A ([コメントを发表する](#))

質問: 73

次のスプリントはいつ始まりますか？

A. 前回のスプリント終了直後。

B. スプリントレビューに続く月曜日。

C. プロダクトオーナーの準備ができたら。

D. 次のスプリント計画の直後。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 74

製品バックログを最もよく表しているのはどれですか？

- A. スクラムチームが製品の設計段階を開始できるようにするのに十分な情報を提供します。
- B. スクラムチームが完全なプロジェクト計画を作成および維持できる、予測可能なすべてのタスクと要件が含まれています。
- C. 変更管理プロセスに従うことがベースラインになっています。
- D. 製品とその顧客についてより多くのことを学ぶにつれて、成長と変化が許されます。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 75

スクラムチームがセキュリティ上の懸念を確実に満たすための2つの良い方法は何ですか？ (2つ選択してください。)

- A. すべてのセキュリティ上の懸念を具体的に解決するためにスプリントを追加します。
- B. 作業を関係部門に委任します。
- C. 完了」の定義にセキュリティ上の懸念を追加します。
- D. スペシャリストがセキュリティ監査を実行し、セキュリティ関連の製品バックログ項目のリストを作成できるようになるまで、作業を延期します。
- E. スクラムチームに各懸念事項の製品バックログアイテムを作成してもらいます。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 76

製品バックログアイテムを明確に表現する責任は誰にありますか？

- A. 開発チームのプロダクトオーナーを代表するビジネスアナリスト。
- B. プロダクトオーナー。
- C. スクラムマスター。
- D. スクラムマスター、またはスクラムマスターが開発チームにそれを行わせる場合があります。

正解: ([正解を表示します](#))

有効的なPSM-I問題集はJPNTTest.com提供され、PSM-I試験に合格することに役に立ちます！JPNTTest.comは今最新PSM-I試験問題集を提供します。JPNTTest.com PSM-I試験問題集はもう更新されました。ここでPSM-I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/PSM-I-mondaishu> 840問、30%  
ディスカウント、特別な割引コード: **JPNshiken**」

質問: 77

現在、開発チームは、単一のレイヤー（たとえば、フロントエンド、中間層、バックエンド、インターフェイス）のみに対応するように編成されています。このようなコンポーネントチームから機能チームに移行することを決定する際に考慮すべき3つのことは何ですか？（3つ選択してください。）

- A. 機能チームなしでスクラムを行うことはできません。
- B. このような動きをすると、生産性が低下する可能性があります。
- C. 機能チームを使用すると、チームごとの生産性を計算するのが簡単になります。
- D. 機能チームの通信オーバーヘッドは少なくなります。
- E. 最初にビジネス側からサポートを受けることが役立ちます。

正解: B,D,E ([コメントを发表する](#))

質問: 78

次のうち、スクラムのタイムボックスイベントはどれですか？（ベスト3の答えを選択してください。）

- A. 回顧展をリリースします。
- B. スプリント0。
- C. スプリントテスト。
- D. スプリント計画。
- E. リリース計画。
- F. デイリースクラム。
- G. スプリント回顧展。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 79

次のうち、スプリント回顧展での議論に適切なトピックはどれですか？（最良の2つの答えを選択してください。）

- A. 次のスプリントのアイテムの受け入れ基準を文書化します。
- B. 次のスプリントのための優先度の高いプロセスの改善を特定します。
- C. 製品バックログ内のアイテムの順序。
- D. チームのコラボレーション方法。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 80

開発チームがスプリントの終わりまでに作業を完了できない場合はどうなりますか？

- A. スプリントの長さが維持され、開発チームはこの長さのスプリント内で実際に何ができるかを継続的に学習します。
- B. スプリントは延長され、将来のスプリントはこの新しい期間を使用します。

C. スプリントは一時的に延長されます。それが二度と起こらないことを確実にするためにレッスンが取られます。

正解: A ([コメントを发表する](#))

質問: 81

適切に機能しているスクラムチームには、少なくとも1つのリリーススプリントがあり、複数ある場合もあります。

A. 真

B. 偽

正解: A ([コメントを发表する](#))

質問: 82

スクラムマスターは未解決の障害のリストを保持していますが、それは成長しており、障害のごく一部しか解決できていません。この状況で最も役立つ2つのテクニックはどれですか？

(2つ選択してください。)

A. 障害について開発チームと話し合います。

B. すべてのプロジェクトマネージャーとのトリアージ会議を手配します。

C. リストに優先順位を付け、順番に作業します。

D. 開いている各障害を製品バックログに追加します。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 83

スプリントの長さは次のようになります。

A. ビジネスリスクをプロダクトオーナーに受け入れられるように保つのに十分短い。

B. 開発作業を他のビジネスイベントと同期できるほど短い。

C. 1暦月以内。

D. これらの答えはすべて正しいです。

正解: ([正解を表示します](#))

説明/参照 :

質問: 84

マリアンは、彼女の製品の新しいリリースのプロジェクトを構想しているプロダクトオーナーです。彼女は、スプリントごとに17の完了した作業単位の持続速度に基づいて、リリース日の予測を行いました。最初の3つのスプリントでは、開発チームが90%完了したと推定した作業の平均速度は13でした。開発チームは、計画を満たす必要性を感じて、17の速度が彼らの手の届くところにあると考えました。

続行するための良い方法は次のとおりです。

A. 検査して適応する機会が失われます。不透明度が透明度にとって代わりました。予測可能性はゼロを下回りました。作成したソフトウェアは使用できません。スクラムのルール

が尊重されていないため、修理が可能かどうか、またはより信頼できるチームで再開できるかどうかを評価するのはスクラムマスターの義務です。そうでない場合、スクラムマスターはプロジェクトをキャンセルする必要があります。

**B.** 開発チームは、残りの作業を実行できる十分なリリーススプリントの資金を見つけるようにマリアンに思い出させる必要があります。

**C.** 期限を設けるために、開発チームに十分な人数を追加します。

**D.** 開発チームは、スプリントごとに選択されたすべてのスコープが可能な限り「完了」していることを確認します。取り消された作業は推定され、次のスプリントのスプリントバックログに追加されるため、製品バックログを台無しにすることはありません。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 85

プロダクトオーナーは、スプリント中に開発チームと協力していません。スクラムマスターが取るべき2つの価値ある行動は何ですか？ (2つ選択してください。)

**A.** プロダクトオーナーの機能マネージャーに通知します。

**B.** スプリントを停止し、プロダクトオーナーをコースに送り、再開します。

**C.** スプリントレトロスペクティブで問題を提起します。

**D.** スクラムと増分配信の価値についてプロダクトオーナーを指導します。

**E.** 代理プロダクトオーナーを指名します。

正解: ([正解を表示します](#))

説明

質問: 86

CEOは、開発チームに、進行中のスプリントに「非常に重要な」アイテムを追加するように依頼します。開発チームは何をすべきですか？

**A.** アイテムを現在のスプリントに追加し、同じサイズのアイテムをドロップします。

**B.** アイテムを次のスプリントに追加します。

**C.** CEOと協力できるように、プロダクトオーナーに通知します。

**D.** アイテムを調整せずに現在のスプリントに追加します。

正解: **C** ([コメントを発表する](#))

質問: 87

スクラムに必要なものは次のうちどれですか？ (該当するものをすべて選択してください。)

**A.** スプリントバーンダウンチャート。

**B.** メンバーはデイリースクラムで立ち上がる必要があります。

**C.** スプリント回顧展。

**D.** リリース計画。

**E.** 上記のすべて。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 88

開発チームは、スプリントの終了までに完了した増分を提供する必要があります。'done'の意味を説明する2つのステートメントを選択します。2つ選択してください。)

- A. 統合の準備ができました。
- B. 開発チームが喜んで行うすべての作業。
- C. 完了」の定義からの作業は残っていません。
- D. エンドユーザーにリリースする準備ができているソフトウェアを作成するためのすべての作業。
- E. プロダクトオーナーが品質として定義するものは何でも。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 89

自己組織化開発チームの2つの責任を選択してください。2つ選択してください。)

- A. ベロシティを上げます。
- B. 製品バックログを並べ替えます。
- C. スプリントの製品バックログアイテムをプルします。
- D. 利害関係者に毎日の進捗状況を報告します。
- E. スプリントバックログで計画された作業を行います。

正解: C,E ([コメントを发表する](#))

質問: 90

スプリントはいつ終了しますか？

- A. プロダクトオーナーが完了したと言ったとき。
- B. タイムボックスの期限が切れたとき。
- C. すべてのタスクが完了したとき。
- D. すべての製品バックログアイテムが 完了」の定義を満たしている場合。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 91

スプリントバックログには何が含まれていますか？（最良の答えを選択する。）

- A. ユースケース。
- B. テスト。
- C. 選択した製品バックログアイテムの分解である上記 またはその他)のいずれか。
- D. タスク。
- E. ユーザーストーリー。

正解: C ([コメントを发表する](#))

有効的なPSM-I問題集はJPNTTest.com提供され、PSM-I試験に合格することに役に立ちます！JPNTTest.comは今最新PSM-I試験問題集を提供します。JPNTTest.com PSM-I試験問題集はもう更新されました。ここでPSM-I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/PSM-I-mondaishu> 340問、30%ディスカウント、特別な割引コード: **JPNshiken**」

質問: 92

CEOは、開発チームに、進行中のスプリントに「非常に重要な」アイテムを追加するように依頼します。何

開発チームはすべきですか？

- A. アイテムを次のスプリントに追加します。
- B. CEOと協力できるように、プロダクトオーナーに通知します。
- C. アイテムを現在のスプリントに追加し、同じサイズのアイテムをドロップします。
- D. アイテムを調整せずに現在のスプリントに追加します。

正解: B ([コメントを発表する](#))

質問: 93

スプリント回顧展でスクラムチームが話し合う可能性があるのは次のうちどれですか？

- A. 上記のすべて。
- B. 完了」の定義。
- C. コミュニケーションの方法。
- D. 開発チームの提供能力を向上させるために必要なスキル。
- E. スクラムチームがスプリント計画を行う方法。

正解: A ([コメントを発表する](#))

質問: 94

あなたは、開発される新しい製品のスクラムマスターです。開発には45人が必要です。チームを組むときにグループが考えることを提案するための最初の良い質問は何ですか？

- A. すべてのチームが適切な量または専門知識を持っていることをどのように確認しますか？
- B. 各チームのシニアとジュニアの適切な組み合わせは何ですか？
- C. チームリーダーになるのは誰ですか？
- D. 各チームの対象分野の専門家は誰ですか？

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 95

スプリント中に作業がどのように実行されるかを決定するのは誰ですか？

- A. 建築家。

- B. 開発チームマネージャー。
- C. スクラムマスター。
- D. 対象分野の専門家。
- E. 開発チーム。

正解: E ([コメントを发表する](#))

質問: 96

スプリントゴールはいつ作成する必要がありますか？

- A. スプリント計画中。
- B. スクラムではスプリントゴールは必須ではありません。
- C. スプリント中いつでも。
- D. 計画を開始するには、スプリント計画の前に確立する必要があります。
- E. 以前のスプリントで製品バックログの改良中に作成されている必要があります。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 97

すべての開発チームには次のものがが必要です。

- A. 1人のリード開発者と8人以下の他のメンバー。
- B. スプリントでDoneIncrementを提供するために必要な能力とスキル。
- C. 各主要なソフトウェアエンジニアリング分野 (QA、Dev、UXなど)から少なくとも1人の代表者。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 98

現在、開発チームは単一のレイヤーのみに対応するように編成されています。たとえば、フロントエンド、

中間層、バックエンド、およびインターフェイス)。から離れることを決定する際に考慮すべき3つのことは何ですか

そのようなコンポーネントチームは機能チームに向かっていますか？ 3つ選択してください。)

- A. 機能チームの通信オーバーヘッドは少なくなります。
- B. 最初にビジネス側からサポートを受けることが役立ちます。
- C. 機能チームなしでスクラムを行うことはできません。
- D. 機能チームを使用すると、チームごとの生産性を計算するのが簡単になります。
- E. この種の動きをすると、生産性が低下する可能性があります。

正解: A,B,E ([コメントを发表する](#))

質問: 99

利害関係者を関与させる責任は誰にありますか？

- A. チームマネージャー。

- B. ビジネスアナリスト。
- C. 開発チーム。
- D. プロジェクトマネージャー。
- E. プロダクトオーナー。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 100

マリアンは、彼女の製品の新しいリリースのプロジェクトを構想しているプロダクトオーナーです。彼女は、スプリントごとに17の完了した作業単位の持続速度に基づいて、リリース日の予測を行いました。最初の3つのスプリントでは、開発チームが90%完了したと推定した作業の平均速度は13でした。開発チームは、計画を満たす必要性を感じて、17の速度が彼らの手の届くところにあると考えました。

続行するための良い方法は次のとおりです。

- A. 検査して適応する機会が失われます。不透明度が透明度にとって代わりました。予測可能性はゼロを下回りました。作成したソフトウェアは使用できません。スクラムのルールが尊重されていないため、修理が可能かどうか、またはより信頼できるチームで再開できるかどうかを評価するのはスクラムマスターの義務です。そうでない場合、スクラムマスターはプロジェクトをキャンセルする必要があります。
- B. 開発チームは、残りの作業を実行できる十分なリリーススプリントの資金を見つけるようにマリアンに思い出させる必要があります。
- C. 開発チームは、スプリントごとに選択されたすべてのスコープが可能な限り「完了」していることを確認します。  
取り消された作業は推定され、次のスプリントのスプリントバックログに追加されるため、製品バックログを台無しにすることはありません。
- D. 期限を設けるために、開発チームに十分な人数を追加します。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 101

正誤問題 :クロスファンクショナルチームは、システムの1つの技術レイヤー (GUI、データベース、中間層、インターフェースなど)でのみ機能するように最適化されています。

- A. 偽
- B. 真

正解: A ([コメントを发表する](#))

質問: 102

スクラムには「プロジェクトマネージャー」と呼ばれる役割があります。

- A. 偽
- B. 真

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 103

製品バックログのアイテムの順序について最終決定を下すのは誰ですか？（最良の答えを選択する。）

- A. 開発者。
- B. スクラムマスター。
- C. スクラムチーム。
- D. 利害関係者。
- E. プロダクトオーナー。

正解: [\(正解を表示します\)](#)

質問: 104

スクラム理論によれば、100人のグループを複数の開発チームにどのように分割する必要がありますか？（最良の答えを選択する。）

- A. 割り当て部門に問い合わせて、以前に誰が協力したかを確認し、これらを最初のチームにします。
- B. 製品、製品ビジョン、およびスクラムフレームワークのルールを理解して、グループはチームに分かれます。
- C. スキル、年功序列、および経験レベルのマトリックスを作成して、人々をチームに割り当てます。
- D. スプリントごとにチームをローテーションして知識を広めることができるので、それは実際には問題ではありません。

正解: B ([コメントを发表する](#))

質問: 105

スプリントレビューの目的は何ですか？

- A. スプリント中のスクラムチームの活動とプロセスを確認します。
- B. チームスプリントを構築します。
- C. プロジェクトの妥当性を判断するために時間をかける。
- D. 利害関係者と一緒に製品の増分を検査し、次のステップに関するフィードバックを収集します。

正解: D ([コメントを发表する](#))

質問: 106

プロダクトオーナーがデイリースクラムに参加する必要があるのはなぜですか？

- A. 機能の障害について聞くため。
- B. 彼/彼女はそこにいる必要はありません。
- C. 利害関係者の視点を表すため。
- D. スクラムチームメンバーとして参加する。

正解: [\(正解を表示します\)](#)

有効的なPSM-I問題集はJPNTTest.com提供され、PSM-I試験に合格することに役に立ちます！JPNTTest.comは今最新PSM-I試験問題集を提供します。JPNTTest.com PSM-I試験問題集はもう更新されました。ここでPSM-I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/PSM-I-mondaishu> 340問、30%ディスカウント、特別な割引コード: **JPNshiken**」

質問: 107

開発チームが部門の枠を超えているとはどういう意味ですか？

- A. 開発チームには、ソフトウェアの増分を提供するために必要なことを行うために貢献できる、熟練した個人が含まれます。
- B. 開発チームは、ビジネスアナリスト、アーキテクト、開発者、テストの別々のチームからなる仮想チームです。
- C. 開発チームの開発者は、チームに属していないビジネスアナリスト、アーキテクト、開発者、テストと緊密に連携します。
- D. 開発チームには、開発者だけでなく、ビジネスアナリスト、アーキテクト、テストも含まれます。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 108

誰がデイリースクラムに参加する必要がありますか？

- A. 開発チームおよび製品所有者。
- B. 開発チームとスクラムマスター。
- C. スクラムマスターおよびプロダクトオーナー。
- D. スクラムチーム。
- E. 開発チーム。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 109

スクラムチームが成熟するにつれて、どのような結果が期待されますか？

- A. タイムボックスは新しいスクラムチーム専用であるため、タイムボックス付きのスプリントは必要ありません。
- B. スクラムマスターは成熟したチームであるため、もう必要ありません。
- C. 完了」の定義を改善して、より厳しい基準を含める予定です。
- D. スプリントレビューは不要になります。
- E. スプリントレトロスペクティブは4時間より長くなります。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 110

スプリント中にスプリントバックログを更新するのが適切な時期を誰が決定しますか？

- A. 開発チーム。
- B. スクラムチーム。
- C. プロジェクトマネージャー。
- D. プロダクトオーナー。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 111

スプリントレビューは、主にどのグループの調査と適応の機会ですか？

- A. スクラムチームと利害関係者。
- B. プロダクトオーナーと管理者。
- C. プロダクトオーナーと利害関係者。
- D. 開発チームと利害関係者。
- E. プロダクトオーナーおよび開発チーム。
- F. 開発チームと管理者。

正解: A ([コメントを发表する](#))

質問: 112

デイリースクラムに関して、スクラムマスターに適しているサービスは次のうちどれですか？（**最良**の答えを選択する。）

- A. 各チームメンバーが話す機会があるかどうかを追跡します。
- B. 上記のすべて。
- C. 開発チームにデイリースクラムを15分のタイムボックス内に保つように教えます。
- D. 開発チームの議論を主導します。
- E. チームの各メンバーが3つの質問すべてに回答していることを確認してください。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 113

スプリントレビューは、主にどのグループの調査と適応の機会ですか？

- A. 開発チームと利害関係者。
- B. プロダクトオーナーおよび開発チーム。
- C. スクラムチームと利害関係者。
- D. プロダクトオーナーと管理者。
- E. 開発チームと管理者。
- F. プロダクトオーナーと利害関係者。

正解: ([正解を表示します](#))

説明/参照：

質問: 114

開発者が責任を負うのは次のうちどれですか？（最良の2つの答えを選択してください。）

- A. スプリントの計画、スプリントバックログを作成します。
- B. 生産性の報告。
- C. プロダクトオーナーの選択。
- D. スプリント目標を達成するために必要な作業を整理します。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 115

スクラムのメリットを実現するには、コミットメントの価値を確立することが重要です。スクラムチームメンバーのコミットメントを示す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. 頑張る
- B. 他のスクラムチームメンバーを助けます。
- C. 日次ステータスレポートを送信します。
- D. 遅くまで働きます。
- E. 常にスプリント予測のアイテムを配信します。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 116

開発チームにスプリントの目標が必要なのはなぜですか？

- A. スプリント目標は、スプリント用に選択されたすべての製品バックログアイテムが実装されることを保証します。
- B. スプリントゴールはスプリント0にのみ目的を与えます。
- C. スプリントの目標は価値がありません。すべてが製品バックログからわかります。
- D. 開発チームは、共通でありながら具体的な目標に焦点を合わせています。

正解: D ([コメントを発表する](#))

質問: 117

スクラムマスターが開発チームを最高レベルの生産性で機能させ続ける2つの主な方法は何ですか？（最良の2つの答えを選択してください。）

- A. 会議が適切な時間に開始および終了するようにすることによって。
- B. 製品バックログで価値の高い機能を高く保つことによって。
- C. 開発チームを妨げる障害を取り除くことによって。
- D. 開発チームの決定を容易にすることによって。

正解: C,D ([コメントを発表する](#))

質問: 118

スプリント計画イベント中にどのくらいのスプリントバックログを定義する必要がありますか？

- A. 設計とアーキテクチャの意味を理解するのに十分です。

**B.** 開発チームが何ができるかについて最善の予測を作成し、最初の予測を開始するのに十分です

スプリントの数日。

**C.** スプリントバックログ全体を特定し、スプリント計画会議の終わりまでに見積もる必要があります。

**D.** スクラムマスターが開発チームの理解に自信を持つのに十分なタスク  
スプリント。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 119

スクラムマスターの役割について正しいのは、次のうちどれですか？ 2つ選択してください。)

**A.** スクラムマスターは、開発チームのメンバーが作業を必要とするときにタスクを割り当てます。

**B.** スクラムマスターはスプリントバーンダウンの更新を担当します。

**C.** スクラムマスターは、チーム外の人々がスクラムチームと対話するのを支援します。

**D.** スクラムマスターは、開発チームにスクラムミーティングをタイムボックスに保つように教えます。

**E.** スプリントレビューで、スクラムマスターは「実行」されたものと「実行」されていないものを識別します。

正解: **C,D** ([コメントを发表する](#))

質問: 120

CEOは、開発チームに、進行中のスプリントに「非常に重要な」アイテムを追加するように依頼します。開発チームは何をすべきですか？

**A.** アイテムを調整せずに現在のスプリントに追加します。

**B.** アイテムを現在のスプリントに追加し、同じサイズのアイテムをドロップします。

**C.** アイテムを次のスプリントに追加します。

**D.** CEOと協力できるように、プロダクトオーナーに通知します。

正解: ([正解を表示します](#))

有効的なPSM-I問題集はJPNTTest.com提供され、PSM-I試験に合格することに役に立ちます！JPNTTest.comは今最新PSM-I試験問題集を提供します。JPNTTest.com PSM-I試験問題集はもう更新されました。ここでPSM-I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/PSM-I-mondaishu> 340問、30%  
ディスカウント、特別な割引コード: **JPNshiken**」