

Scrum.PSM-I.v2026-07-21.q238

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：	238
バージョン：	v2026-07-21
ページの閲覧量：	107
問題集の閲覧量：	2596

<https://www.jpnsiken.com/shiken/Scrum.PSM-I.v2026-07-21.q238.html>

質問: 1

プロジェクト開始から数スプリント後、プロダクトオーナーはスクラムマスターに対し、主要なステークホルダーが製品を使い始めたばかりで、製品の品質に不満を持っていると伝えました。スクラムマスターにとって適切な対応策は2つあります。どれが最適でしょうか？（最も適切な回答を2つ選択してください。）

- A. プロダクトオーナーに品質仕様をプロダクトバックログに記入し、ステークホルダーの懸念を開発者に伝えるよう促します。
- B. 製品検証方法を改善するために、懸念事項をテスターに伝える。
- C. この件はスプリントレトロスペクティブまで持ち出さないようにしましょう。
- D. プロダクトオーナーに、許容できる品質基準を決定するのは開発者の役割であることを説明する。
- E. プロダクトオーナーに、この懸念事項について開発者とどのように話し合うべきかを指導する。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 2

プロダクトバックログ項目を明確に表現する責任は誰にありますか？

- A. スクラムマスターが行うか、スクラムマスターが開発チームに行わせる場合があります。
- B. スクラムマスター。
- C. プロダクトオーナー。
- D. 開発チームにおいてプロダクトオーナーを代表するビジネスアナリスト。

正解: ([正解を表示します](#))

説明／参考資料：

質問: 3

イベントに時間制限があるとはどういう意味ですか？

- A. イベントは決められた時間に発生しなければなりません。
- B. イベントには最低限の時間が必要です。

- C. イベントは最大時間を超えることはできません。
D. イベントは指定された時間までに発生しなければならない。
正解: C ([コメントを发表する](#))

質問: 4

あなたはスクラムを初めて導入する会社に採用されました。経営陣はあなたを6つの新しいスクラムチームのスクラムマスターに任命しました。これらのチームは1つの製品を開発します。このシナリオであなたが目指すべき2つの条件を選択してください。

(最適な回答を2つ選択してください)

- A. プロダクトオーナーは6人必要で、各スクラムチームに1人ずつ配置する必要があります。
B. プロダクトオーナーは6名で、チーフプロダクトオーナーに報告する体制であるべきです。
C. この製品には1つの製品バックログがあります。
D. 各スクラムチームは個別のプロダクトバックログを持つべきです。
E. プロダクトオーナーは1人だけであるべきです。

正解: C,E ([コメントを发表する](#))

CとE

簡単な説明 :スクラムガイド20201によると、製品には1つのプロダクトバックログがあり、これはスクラムチームが行う作業の唯一の情報源です。プロダクトバックログはプロダクトオーナーによって順序付けられ、プロダクトオーナーはスクラムチームの作業から得られる製品の価値を最大化する責任を負います。製品ごとにプロダクトオーナーは1人だけであるべきで、プロダクトバックログ内の委員会の要望を代弁することはできますが、プロダクトバックログ項目の優先順位を変更したい場合は、プロダクトオーナー1に連絡しなければなりません。複数のプロダクトオーナーやプロダクトバックログが存在すると、スクラムプロセスに混乱、矛盾、無駄が生じます。

質問: 5

スクラムとは、ソフトウェアを段階的に構築する方法を詳細に説明した手法である。

- A. 真
B. 偽

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムガイド1によると、スクラムはプロセス、テクニック、あるいは決定的な方法論ではありません。むしろ、様々なプロセスやテクニックを適用できるフレームワークです。スクラムは、製品管理や作業テクニックの相対的な有効性を明確にし、製品、チーム、そして作業環境を継続的に改善できるようにします。

質問: 6

開発チームが非機能要件を可視化するための効果的な方法を2つ教えてください。

(2つ選択してください。)

- A. スプリント終了前に統合テストと回帰テストを実行し、未完了の作業を記録します。次のスプリントのバックログ。
- B. 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予想される作業量を常に知らせてください。
- C. スプリント終了前に統合テストと回帰テストを実行し、未完了の作業を記録します。次のスプリントのバックログ。
- D. それらを「完了」の定義に追加して、各スプリントで作業が処理されるようにします。
- E. それらをスクラムボード上の別のリストに書き出し、全員が見られるようにします。
- 正解: ([正解を表示します](#))

質問: 7

スプリントの期間について、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. スプリントの長さは、スプリント間に実施される作業量に比例するべきです。
- B. 開発作業全体を通して、スプリントの長さを一定に保つのが最善です。
- C. スプリント期間はスプリント計画中に決定され、次のスプリントで計画された機能をコーディングするのにかかる時間を含みますが、テストの時間は含まれません。
- D. スプリントの期間はスプリント計画中に決定され、開発チームが次のスプリントで達成すべきことを確実に提供できる十分な長さである必要があります。
- E. すべてのスプリントは1ヶ月以内である必要があります。

正解: ([正解を表示します](#))

正解はBとEです。これらの記述はスプリントの長さについて正しいからです。開発作業全体を通してスプリントの長さを一定に保つことが最善です。これは、スクラムチームとステークホルダーにとって信頼できるリズムとペースを確立するのに役立ちます。すべてのスプリントは1か月以下でなければなりません。これは、スクラムチームが頻繁に検査と適応を行い、価値を段階的に提供できるようにするためです。

質問: 8

開発チームの責任範囲は？ 2つ選択してください。）

- A. チーム内の対立を解決する。
- B. 生産性の報告。
- C. プロダクトオーナーの選定。
- D. スプリントゴールを達成するために必要な作業を整理する。

正解: ([正解を表示します](#))

正解はAとDです。開発チームは、チーム内の対立を解決し、スプリントゴールを達成するために必要な作業を組織する責任があります。スクラムガイドには次のように記載されています。

開発チームは自己組織化されています。誰も（スクラムマスターでさえも）開発チームに、プロダクトバックログをリリース可能な機能のインクリメントに変換する方法を指示しま

せん。」したがって、開発チームは自らの作業を管理し、自らの問題を解決する必要があります。

質問: 9

デイリースクラムのタイムボックスとは？

- A. お一人様2分。
- B. 15分。
- C. 4週間のスプリントの場合は15分。より短いスプリントの場合は通常もっと短くなります。
- D. 4時間。
- E. 毎日同じ時間帯。

正解: [\(正解を表示します\)](#)

正解はBです。デイリースクラムの時間制限は15分だからです。スクラムガイドには、「デイリースクラムは、開発チームが活動を同期させ、今後24時間の計画を作成するための15分間の時間制限付きイベントである」と記載されています。

質問: 10

スクラムチームがスプリントレトロスペクティブで話し合う可能性のある項目は次のうちどれですか？（最適な回答を選択してください。）

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

正解: E ([コメントを発表する](#))

質問: 11

スプリントを異常終了できるのは誰ですか？（最適な回答を選択してください。）

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

正解: D ([コメントを発表する](#))

質問: 12

関係者との連携を担当するのは誰ですか？（最適な回答を選択してください。）

- A. ビジネスアナリスト。
- B. 開発チーム。
- C. チームマネージャー。

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](#))

説明／参考資料：

質問: 13

QUESTION NO: 89開発チームは、スプリント用に選択したプロダクトバックログ項目に対して、どの程度の作業を行う必要があるのでしょうか？

A. 分析、設計、プログラミング、テスト、およびドキュメント作成にそれぞれ相応の時間を割り当てる。

B. スプリントに収まる範囲で作業を進めます。残りの作業は次回のスプリントに引き継がれます。

C. すべての開発作業と、少なくとも一部のテスト。

D. プロダクトオーナーに伝えられたとおり、プロダクトバックログの各項目は「完了」の定義に従って選択されます。

正解: ([正解を表示します](#))

開発チームは、スクラムガイド1に記載されている「完了」の定義に従って、選択したすべてのプロダクトバックログ項目について、プロダクトオーナーに伝えた作業をすべて実行しなければなりません。開発チームは、スプリント中に開発される機能を予測します。プロダクトオーナーは、スプリントで達成すべき目標と、スプリント中に完了すればスプリントゴールを達成できるプロダクトバックログ項目について話し合います。スクラムチーム全体が協力して、スプリントの作業内容を理解します。」

質問: 14

スプリントバックログの所有者は誰ですか？

A. スクラムチーム。

B. スクラムマスター。

C. 開発チーム。

D. プロダクトオーナー。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 15

CEOは開発チームに、進行中のスプリントに「非常に重要な」項目を追加するよう依頼した。

開発チームはそうすべきでしょうか？

A. 次のスプリントにアイテムを追加します。

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削除します。

C. プロダクトオーナーに通知して、CEOと連携できるようにします。

D. 調整なしでアイテムを現在のスプリントに追加します。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 16

ユーザー向けドキュメントは、完了の定義の一部です。しかし、すべてのチームに十分な数のテクニカルライターがいるわけではありません。あなたのスクラムチームにはテクニカルライターがいません。スクラムチームはどうすべきでしょうか？

(最適な答えを選んでください)

- A. スクラムチームの開発者がユーザー向けドキュメントを作成する必要があります
- B. スクラムチームにテクニカルライターが加わるまで待つ、この件に対応してもらいましょう。
- C. 様々なプロダクトオーナーからの依頼に応じて作業を行う、技術ライターの専門チームを編成する。作業は先着順とする。
- D. ユーザー向けドキュメントは、最後の開発スプリントが終わるまで未完成のままにして蓄積させておく。その後、利用可能なテクニカルライターが作成する。

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムガイドによると、スクラムチームの開発者は、完了の定義とスプリントゴールを満たす「完了」したインクリメントを作成する責任があるため、ユーザー向けドキュメントを作成すべきである。

他の選択肢は、ユーザー向けドキュメントの作成を延期、無視、または外部委託できることを意味するため、有効ではありません。これはスクラムの価値観と原則に反します。

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

プロダクトバックログ項目を明確に表現する責任は誰にありますか？（最適な回答を選択してください。）

- A. 開発チームにおいてプロダクトオーナーを代表するビジネスアナリスト。
- B. 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実行させる場合があります。
- 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: 18

スプリントプランニング会議において、プロダクトオーナーと開発チームは、最優先のプロダクトバックログ項目について明確な合意に達することができませんでした。そのため、開発チームは次のスプリントでいくつかのプロダクトバックログ項目を予測できるかを把握できませんでした。しかし、スプリントゴールについては合意することができました。スクラムマスターは、以下の2つの行動のうちどちらをサポートすべきでしょうか？ 2つ選択してください。)

- A. スプリントをキャンセルします。チーム全員を上級スクラム研修に参加させ、その後新しいスプリントを開始します。
- B. 目標達成に最も可能性の高いプロダクトバックログ項目を予測し、初期設計と計画に基づいてスプリントバックログを作成します。スプリントプランニングミーティングのタイムボックスが終了したら、スプリントを開始し、スプリント中に分析、分解、および追加機能の作成を続けます。
- C. 開発チームが完全な予測を立てるのに十分な数のプロダクトバックログ項目が十分に理解されるまで、スプリント計画会議を時間枠を超えて続けます。その後、スプリントを開始します。
- D. 次回のスプリントレトロスペクティブで、なぜこのようなことが起こったのか、そして再発の可能性を低くするためにどのような変更が必要かを話し合ってください。
- E. まずプロダクトバックログを分析するのに必要なだけ時間を取ってもらい、その後、別のスプリントプランニング会議を再開してください。

正解: B,D ([コメントを发表する](#))

スクラムガイド1によると、スプリントプランニングミーティングは、1か月のスプリントの場合、8時間以下の時間制限が設けられています。スクラムマスターは、ミーティングの時間制限を守り、スクラムチームが目標に集中できるように努めます。開発チームが完了できるプロダクトバックログ項目の数を予測できない場合でも、スプリントを開始し、スプリントゴール達成の可能性が最も高い項目に取り組む必要があります。スプリントバックログは、スプリント中に新たな情報が得られるにつれて更新できます。スクラムマスターは、プロダクトバックログ項目の明確さが欠如している理由と、次回のスプリントレトロスペクティブで同じことが起こらないようにする方法について、チームが話し合うのを支援する必要があります。

参考文献 :スクラムガイド

質問: 19

スクラムチームの一般的な規模はどれくらいですか？

(最適な答えを選んでください)

- A. 7±3。
- B. 少なくとも7。
- C. 9
- D. 10以下。

正解: **D** ([コメントを发表する](#))

正解はDです。10人以下。スクラムガイド20201によると、スクラムチームは、機敏さを維持できるほど小さく、スプリント内で重要な作業を完了できるほど大きい。通常、10人以下である。」他の選択肢は時代遅れか、間違っています。選択肢Aは、3人から9人の開発者の範囲を示唆していた以前のバージョンのスクラムガイドに基づいています2。選択肢Bは曖昧すぎて、チームサイズの上限を考慮していません。選択肢Cは具体的すぎて、柔軟性がありません。

質問: **20**

スクラムチームとは、以下のうちどれで構成される、結束力のある専門家集団ですか？（該当するものをすべて選択してください。）

- A. ユーザー。
- B. スクラムマスター1名。
- C. 開発者。
- D. 顧客。
- E. プロダクトオーナー1名。

正解: **B,C,E** ([コメントを发表する](#))

スクラムガイドに記載されているように、スクラムチームは、1人のプロダクトオーナー、1人のスクラムマスター、および開発者で構成される、結束力のある専門家集団です。スクラムチームは、1人のスクラムマスター、1人のプロダクトオーナー、および開発者で構成されます。スクラムチーム内には、サブチームや階層構造はありません。スクラムチームは、一度に1つの目標、つまりプロダクトゴールに集中する、結束力のある専門家集団です。」

質問: **21**

スプリントプランニングイベントのタイムボックスはどれくらいですか？（最適な回答を選択してください）

- A. 月刊。
- B. 1ヶ月のスプリントで8時間
- C. 悪事が行われた時
- D. 1ヶ月のスプリントで4時間

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムガイドによると、スプリントプランニングイベントのタイムボックスは、1ヶ月のスプリントの場合は8時間で、スプリントが短い場合はそれに応じて短くなります。その他の選択肢は、長すぎる（毎月など）、曖昧すぎる（完了した時など）、短すぎる（1ヶ月のスプリントで4時間など）ため、有効ではありません。

質問: **22**

スプリント期間中の作業進捗状況の管理責任者は誰ですか？
（最適な答えを選んでください）

- A. プロダクトオーナー。
- B. 開発者。
- C. スクラムマスター。
- D. チームの中で最年少のメンバー。

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムガイドによれば、開発者はスプリント中の作業進捗管理に責任を負います。なぜなら、開発者は完了の定義とスプリントゴールを満たす価値のあるインクリメントを作成する責任があるからです。他の選択肢は、プロダクトオーナー、スクラムマスター、またはチームの中で最も経験の浅いメンバーが作業進捗管理に責任を負うことを示唆しており、スクラムの理念に反するため、妥当ではありません。

質問: 23

スプリントプランニングのどの出力が、開発チームにスプリントの目標と全体的な方向性を示すのでしょうか？

- A. スプリントゴール
- B. スプリントレビュー（分）
- C. スプリントバックログ。
- D. リリース計画。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 24

複数のスクラムチームが同じ製品に取り組んでいる場合、各チームのすべての成果物を毎スプリントで統合すべきでしょうか？

- A. はい、ただし、作業に依存関係があるスクラムチームに限ります。
- B. はい、そうでないと、プロダクトオーナー およびステークホルダー)が実際に行われたことを正確に検査できない可能性があります。
- C. いいえ、各スクラムチームは独立しています。
- D. いいえ、それは難しすぎるので、強化スプリントで行う必要があります。

正解: B ([コメントを发表する](#))

正解はBです。スクラムガイドには、スプリントの終わりに、新しいインクリメントは『完了』していなければならない。つまり、使用可能な状態であり、スクラムチームの『完了』の定義を満たしていなければならない。インクリメントとは、スプリントの終わりに経験主義を支える、検査可能な完了した作業の集合体である。インクリメントは、ビジョンまたは目標への一步である。」と記載されているからです。したがって、同じ製品に取り組む異なるスクラムチームからのすべてのインクリメントは、製品オーナーとステークホルダーによる検査と適応を可能にするために、スプリントごとに統合されるべきです。

質問: 25

デイリースクラムに関して、スクラムマスターにとって適切なサービスは次のうちどれですか？

- A. 上記のすべて。
- B. 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。
- C. 開発チームに、デイリースクラムを15分以内に収めるように指導する。
- D. 各チームメンバーが発言する機会があったかどうかを記録しておきましょう。
- E. 開発チームの議論を主導する。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 26

スプリントプランニング中に、プロダクトオーナーと開発者は最上位のプロダクトバックログ項目について合意に至ることができませんでした。そのため、開発者は次のスプリントで予測できるプロダクトバックログ項目の数を決定できませんでした。しかし、プロダクトオーナーと開発者はスプリントゴールについては合意することができました。

スクラムマスターは、以下のどの行動をサポートすべきでしょうか？

(最適な回答を2つ選択してください)

- A. スプリントをキャンセルし、チーム全員を上級スクラム研修に送り込み、その後新しいスプリントを開始する。
- B. 次回のスプリントレトロスペクティブで、なぜこのようなことが起こったのか、そして再発の可能性を低くするためにどのような変更が必要かを話し合ってください。
- C. 開発者が完全な予測を行うのに十分な数のプロダクトバックログ項目が十分に理解されるまで、スプリントプランニングイベントをタイムボックスを超えて継続します。その後、スプリントを開始します。
- D. スプリントゴールを達成する可能性が最も高いプロダクトバックログ項目を予測し、スプリントバックログを作成します。スプリントプランニングを完了し、開発作業を開始します。引き続き分析、分解、追加項目の作成を行います。

正解: ([正解を表示します](#))

スプリント中の機能

【そして】:

全員にまずプロダクトバックログを分析するのに必要なだけ時間を取ってもらい、その後、改めてスプリントプランニング会議を開催してください。

Explanation:

スクラムガイドによると、このシナリオでスクラムマスターがサポートすべき2つのアクションは、スプリントゴールを達成する可能性が最も高いプロダクトバックログ項目を予測し、スプリントバックログを作成すること、そして次回のスプリントレトロスペクティブで、なぜこのような事態が発生したのか、再発を防ぐためにどのような変更が必要かを議論することです。これらのアクションは、経験主義、適応、継続的改善といったスクラムの価値観と原則に合致しています。その他の選択肢は、無駄なスプリントをキャンセルしたり、スプリントプランニングを期限を超えて継続したりするなど、非効率的（全員にプ

ロダクトバックログの分析にもっと時間をかけるように求めるなど)であるため、有効なアクションとは言えません。

質問: 27

プロダクトオーナーはなぜ開発チームに「完了」の定義を遵守させたいのでしょうか？

- A. チームの生産性を長期的に予測する。
- B. 各スプリントの終了時に、何を行ったかについて完全な透明性を確保する。
- C. スプリントの速度目標を達成できなかった場合にチームを叱責できること。
- D. チームが次の3つのスプリントで何を実現するのかを知る。

正解: B ([コメントを发表する](#))

質問: 28

スクラムで必須となる項目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. リリース計画。
- B. スプリントレトロスペクティブ。
- C. スプリントバーンダウンチャート。
- D. 上記のすべて。
- E. メンバーはデイリースクラムで起立しなければなりません。

正解: B ([コメントを发表する](#))

質問: 29

スプリントレトロスペクティブで話し合うのに適切なトピックはどれですか？（最適なものを3つ選択してください。）

- A. チーム関係
- B. スクラムチームがどのように作業を行うか。
- C. 次のスプリントのスプリントバックログを整理する。
- D. 完了の定義。
- E. プロダクトバックログに現在表されている作業の価値。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 30

プロダクトオーナーが、スクラムにおける作業見積もりについてスクラムマスターにアドバイスを求めています。スクラムマスターが与えるべきガイドラインは次のうちどれでしょうか？

- A. スクラムでは見積もりは禁止されています。
- B. 推定値は相対単位でなければなりません。
- C. プロダクトバックログの項目はストーリーポイントで見積もる必要があります。
- D. 見積もりは開発チームによって行われます。

E. 見積もりはプロダクトオーナーが行いますが、開発チームに確認することをお勧めします。

正解: D ([コメントを发表する](#))

質問: 31

スプリントプランニングが進むにつれて、開発者たちは作業量が自分たちの処理能力を超える可能性があることに気づきます。適切な対応策は次のうちどれですか？ (2つ選択)

(最適な回答を2つ選択してください)

A. 作業開始前に追加の開発者を募集してください

B. 開発者は、スクラムチームが状況を把握していることを確認し、スプリントを開始し、進捗状況を監視します。

C. 開発者たちはこのスプリント期間中、残業をします

D. スプリントをキャンセルする

E. 選択したプロダクトバックログ項目を削除または変更します。

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムガイドによると、開発者が作業量が自身の能力を超える可能性があると認識した場合に取るべき有効な行動は、スクラムチームにその旨を伝え、スプリントを開始して進捗状況を監視すること、そして選択したプロダクトバックログ項目を削除または変更することの2つです。これらの行動は、透明性、適応性、協調性といったスクラムの価値観と原則に合致しています。

その他の選択肢は、無駄が多い（追加の開発者を雇用したり、スプリントを中止したりするなど）か、持続不可能である（残業をするなど）ため、有効な行動とは言えません。

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

以下のうち、スクラムチームにおける役割はどれですか？（該当するものをすべて選択してください。）

A. ユーザー

B. スクラムマスター

C. プロダクトオーナー

D. 開発チーム

E. お客様

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムガイドによると、スクラムチームは3つの役割で構成されます。チームを指導・促進するスクラムマスター、プロダクトバックログを管理・優先順位付けするプロダクトオーナー、そして各スプリントの終わりにリリース可能なインクリメントを提供する開発チームです。ユーザーと顧客はスクラムチームの役割ではありませんが、製品に対するフィードバックや意見を提供するステークホルダーです。

質問: 33

スクラムマスターの役割について、以下のうち正しいものを2つ選択してください。

- A. スクラムマスターは、開発チームにスクラムミーティングを時間内に収めるように指導します。
- 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交流するのを支援します。
- C. スプリントレビューでは、スクラムマスターが「完了した」ことと「完了していない」ことを特定します。
- D. スクラムマスターはスプリントバーンダウンを更新する責任があります。
- E. 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。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 34

デイリースクラムで開発チームのメンバーが答える可能性のある質問はどれですか？ (3つ選択してください。)

- A. スプリントの進捗状況はいかがですか？
- B. 昨日、開発チームがスプリントゴールを達成するのに役立った私の行動は何でしたか？
- C. なぜ遅れたのですか？
- D. 開発チームがスプリント目標を達成するために、今日は何をしますか？
- E. 昨日、このプロジェクトに何時間費やしましたか？
- F. 明日はどんな仕事をするのでしょうか？
- G. 私や開発チームがスプリントゴールを達成するのを妨げるような障害はありますか？

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムガイド1によると、デイリースクラムでは、各開発者が次の3つの質問に答えます。

- * 昨日、スプリント目標の達成に貢献したことは何ですか？
- * 今日のスプリント目標達成のために、私は何をすべきでしょうか？
- * 私または開発チームがスプリント目標を達成する上で、何か障害となるものはあるでしょうか？

開発者は、デイリースクラムがスプリントゴールの達成と使用可能なインクリメントの作成に向けた進捗に焦点を当てている限り、どのような構造や手法を選択しても構いません。その他の選択肢は、デイリースクラムには適していません。

参考文献 :スクラムガイド

質問: 35

デイリースクラムはなぜ毎日同じ時間、同じ場所で開催されるのですか？

- A. その場所に名前を付けることができます。
- B. 一貫性によって複雑さが軽減される。
- C. プロダクトオーナーがそれを要求しています。
- D. 部屋は予約が取りにくいので、事前に予約できるようにしました。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 36

スプリントレビューは、主にどのグループにとっての検査と適応の機会ですか？

- A. 開発チームと関係者。
- B. プロダクトオーナーと開発チーム。
- C. スクラムチームとステークホルダー。
- D. プロダクトオーナーとマネジメント。
- E. 開発チームと経営陣。
- F. プロダクトオーナーとステークホルダー。

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムガイド1によると、スプリントレビューはスプリントの最後に行われる非公式なミーティングで、スクラムチームとステークホルダーがスプリント中に何を行ったかについて協力して話し合います。参加者は、その内容とスプリント中にプロダクトバックログに加えられた変更に基づいて、次に何をすべきかを協力して検討します。プロダクトオーナーは、プロダクトバックログのどの項目が「完了」し、どの項目が「未完了」かを説明します。開発チームは、スプリント中にうまくいったこと、遭遇した問題、そしてそれらの問題をどのように解決したかを話し合います。また、開発チームは「完了」した作業を実演し、インクリメントに関する質問に答えます。グループ全体が次に何をすべきかについて協力し、スプリントレビューは後続のスプリントプランニングに貴重な情報を提供します。スプリントレビューは、主にスクラムチームとステークホルダーにとって、検査と適応の機会となります。

質問: 37

開発者がスプリントで選択するプロダクトバックログ項目の数を決定するのは誰ですか？
(最適な回答を選択してください)

- A. スクラムマスター
- B. スクラムチーム
- C. 開発者
- D. スプリントプランニングに参加するステークホルダー
- E. プロダクトオーナー

正解: C ([コメントを發表する](#))

スクラムガイドに記載されているように、開発者はスプリントで使用するプロダクトバックログ項目の数を決定します。開発者は、現在のスプリントに含める項目をプロダクトバックログから選択します。スクラムチームは、このプロセス中にこれらの項目を洗練させることができ、理解と自信が高まります。」

質問: 38

すべての開発チームは以下を備えているべきです。

- A. 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名の代表者。
- B. スプリントで完了したインクリメントを提供するために必要な能力とスキル。
- C. リード開発者1名とその他メンバー8名以内。

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムガイド1によると、開発チームは、各スプリントの終わりにリリース可能な「完了」製品の増分を提供する作業を行う専門家で構成されています。開発チームは、組織によって組織化され、自らの作業を組織化および管理する権限を与えられています。その結果生じる相乗効果により、開発チーム全体の効率性と有効性が最適化されます。クロスファンクショナルチームは、チーム外の人員に頼ることなく作業を完了するために必要なすべての能力を備えています。スクラムのチームモデルは、柔軟性、創造性、生産性を最適化するように設計されています。

質問: 39

スプリントレビューのタイムボックスはどのくらいですか？

- A. 月例スプリントに2時間。
- B. 必要な限り。
- C. 月例スプリントに4時間。
- D. 1日
- E. 4時間、必要に応じてそれ以上。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 40

プロダクトオーナーはなぜデイリースクラムに出席すべきなのでしょう？（最適な回答を選択してください。）

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

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 41

スクラムについて、以下の記述のうち正しいものを3つ選びなさい。(最も適切なものを3つ選びなさい。)

- A. スクラムは、プロジェクトマネージャーをスクラムマスターに置き換えることで自己管理を実現します。
- B. スクラムは、自分の環境に合ったスクラムの要素を選んで適用できる手法です。
- C. スクラムは経験主義とリーン思考に基づいています。
- D. スクラムは、複雑な製品を開発および維持するためのフレームワークです。
- E. スクラムの各コンポーネントは特定の目的を果たし、スクラムの成功と、複雑な製品を開発するためのスクラムの使用に不可欠です。

正解: C,D,E ([コメントを发表する](#))

質問: 42

あなたは新しく結成されたスクラムチームのスクラムマスターです。チームの立ち上げに役立つと思われる活動は次のうちどれですか？ 3つ選択してください。)

- A. チーム内で最も優秀な成績を収めたメンバーにボーナス制度を導入する。
- B. スクラムチームのメンバー同士で自己紹介を行い、各自のスキルや職務経歴について簡単に説明する。
- C. 各開発チームメンバーの開発マネージャーに、直属の部下を紹介してもらい、スクラムチームにおけるそれぞれの責任について説明してもらいます。
- D. スクラムチームのメンバー同士の性格が合うようにする。
- E. チームに「完了」の定義が必要であることを理解させる。
- F. プロダクトオーナーに、製品またはプロジェクト、その歴史、目標、背景について話し合い、質問に答えてもらう。

正解: ([正解を表示します](#))

正解はB、E、Fです。これらの活動は、チームの立ち上げに役立つ可能性が高いからです。スクラムチームのメンバーが自己紹介をし、スキルや職務経歴について簡単に説明することで、メンバー間の信頼関係と親睦が築かれます。チームが定義が必要であることを理解していることを確認することで、

「完了」という状態は、製品の品質基準に関する透明性と認識の統一に役立ちます。プロダクトオーナーに製品やプロジェクト、その経緯、目標、背景について説明してもらい、質問に答えてもらうことで、製品のビジョンと価値を明確にすることができます。

参考文献 {プロフェッショナル・スクラムマスターI向け推奨読書リスト}

質問: 43

プロダクトオーナーは、開発チームがスプリントのために選択するプロダクトバックログ項目の数を決定します。

- A. 誤り。
- B. 確かに、利害関係者に対して約束した内容に準じています。

C. 確かにそうですが、チームに十分なキャパシティがあることをリソースマネージャーが確認した後でなければなりません。

D. その通りです。

E. 間違いです。それはスクラムマスターが行います。

F. 誤り。能力とコミットメントはプロジェクトマネージャーの責任です。

正解: ([正解を表示します](#))

正解はAです。なぜなら、プロダクトオーナーは、開発チームがスプリント用を選択するプロダクトバックログ項目の数を決定する権限を持たないからです。スクラムガイドには、スプリント用にプロダクトバックログから選択する項目の数は、開発チームのみに委ねられています。開発チームだけが、次のスプリントで何を達成できるかを評価できます。」と明記されています。したがって、スプリントの作業範囲を選択するのは開発チームの責任です。

質問: 44

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. その通り。結果は彼らの参加と利用可能性によって影響を受ける。

B. 誤り。プロダクトオーナーは開発チーム内のビジネスアナリストに置き換えることができます。

C. 誤り。スクラムマスターは、開発チームから要請があった場合にのみ必要となります。

D. その通り。それぞれがスクラムチームに100%専念しなければならない。

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムガイド1によると、スクラムチームには3つの役割があります。

* プロダクトオーナー

* 開発者

* スクラムマスター

プロダクトオーナーは、開発者の作業から得られる価値を最大化する責任を負います。開発者は、スプリントの計画であるスプリントバックログを作成する責任を負います。スクラムマスターは、スクラムガイドで定義されているスクラムを確立する責任を負います。スクラムマスターは、スクラムチーム内および組織全体で、全員がスクラムの理論と実践を理解できるように支援することで、この責任を果たします。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。なぜなら、成果は彼らの参加と可用性によって左右されるからです。他の選択肢は、プロダクトオーナーとスクラムマスターの役割が任意であるか、互換性があることを示唆しているため、誤りです。

参考文献 :スクラムガイド

質問: 45

昇給の透明性を高める要因は何ですか？

A. 完了」の定義を満たすために必要なすべての作業を行うこと

B. ステークホルダーにスプリントの進捗状況を毎日報告する

C. 未完了の作業をすべて追跡し、別のスプリントで完了するように見積もります。

D. 電子追跡ツールでスプリントタスクを適切に更新する。

正解: **A** ([コメントを发表する](#))

正解はAです。なぜなら、「完了」の定義を満たすために必要なすべての作業を行うことで、インクリメントの透明性が向上するからです。スクラムガイドには、「プロダクトバックログアイテムまたはインクリメントが『完了』と説明されている場合、全員が『完了』の意味を理解していなければならない」と記載されています。したがって、定義を満たすことで、「完了」すると、増分はすべての関係者に対して透明化され、リリース準備が整います。

質問: 46

正誤問題 :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ず必要である。

A. 誤り。スクラムマスターは、開発チームから要請があった場合にのみ必要となります。

B. 誤り。プロダクトオーナーは開発チーム内のビジネスアナリストに置き換えることができます。

C. その通り。それぞれがスクラムチームに100%専念しなければならない。

D. その通り。結果は彼らの参加と利用可能性によって影響を受ける。

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: 47

関係者との連携を担当するのは誰ですか？（最適な回答を選択してください。）

A. 開発チーム。

B. チームマネージャー。

C. プロジェクトマネージャー。

D. プロダクトオーナー。

E. ビジネスアナリスト。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 48

スプリント期間を設定する際に考慮すべき要素は何ですか？
（最適な答えを選んでください）

- 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. チームが業務を遂行し、結果を測定することによって学習する必要性。
- C. チーム編成を変更できる頻度。
- D. 組織のリリーススケジュール。

正解: ([正解を表示します](#))

正解はBです。チームが業務を遂行し、結果を測定することによって学習する必要性。

スプリント期間は、製品と環境の複雑さと変動性、チームの能力、および完了の定義に基づいて決定する必要があります。スプリント期間は、チームがステークホルダーとビジネスからのフィードバックニーズを満たす、実用的な価値の増分を提供できる期間であるべきです。また、スプリント期間によって、チームはスプリントの結果に基づいて作業プロセスとプラクティスを検証し、適応させる時間も確保できる必要があります。

他の選択肢は、スプリント期間を選択する正当な理由にはなりません。組織の使命、チーム編成、リリーススケジュールによってスプリント期間が決定されるのではなく、それらに整合させるべきです。スクラムチームは、製品と状況に最適なスプリント期間を自主的に選択できるべきです。

適切なスプリント期間の選び方については、以下の資料を参照してください。「スプリントの適切な期間は？」、「スクラムにおける適切なスプリント期間の選び方」、「スプリントとは？」、「スプリント期間の決定」、「スプリント期間：適切な期間とは？」。

質問: 49

プロダクトオーナーの責任を最もよく表しているのは、次のうちどれですか？

- A. 開発チームが行う作業の価値を最適化する。
- B. プロジェクトを管理し、作業が関係者への約束を満たしていることを確認する。
- C. 開発チームを指揮する。
- D. 利害関係者が開発チームの邪魔をしないようにする。

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムガイド1によると、プロダクトバックログ項目の順序付けは、プロダクトオーナーの裁量に完全に委ねられています。プロダクトオーナーは、目標とミッションを最適に達成するために、プロダクトバックログ内の項目の順序を決定します。そのためには、コストとメリット、リスク、依存関係、必要な期日など、さまざまな要素を考慮して価値を最適化します。プロダクトオーナーは、開発チームが行う作業の価値を最大化する責任を負います。

参考文献 :スクラムガイド

質問: 50

スクラムチームがセキュリティ上の懸念事項を確実に解消するための良い方法を2つ挙げてください。(2つ選択してください。)

- A. スクラムチームに、それぞれの懸念事項についてプロダクトバックログ項目を作成させる。

- B. 担当部署に業務を委任する。
 - C. セキュリティ上の懸念事項をすべて解決するためのスプリントを追加します。
 - D. 完了」の定義にセキュリティ上の懸念事項を追加する。
 - E. 専門家がセキュリティ監査を実施し、セキュリティ関連のプロダクトバックログ項目のリストを作成できるまで、作業を延期します。
- 正解: ([正解を表示します](#))

質問: 51

自己組織化のメリットを3つ挙げてください。(3つ選択してください。)

- A. 創造性の向上。
- B. 規則遵守の向上。
- C. 推定精度の向上。
- D. 自己責任感の向上
- E. コミットメントの向上。

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムガイド1によると、自己組織化はスクラムチームの重要な特徴の1つです。

自己組織化チームは、チーム外の指示を受けるのではなく、自分たちの仕事をどのように遂行するのが最適かを自ら選択します。自己組織化によって、チームは創造性とスキルを活用し、より迅速かつ優れた成果を上げることができます。自己組織化の利点には、以下のようなものがあります。

* チームメンバーが新しいアイデアや解決策を探求するための自由度と自主性が高まるため、創造性が向上する。

* チームメンバーが自分の仕事と成果に対して主体性と責任を負うようになるため、自己責任感が高まる。

* チームメンバーが仕事の進め方について意見を言えるようになることで、より積極的に関わり、モチベーションが高まるため、コミットメントが向上する。

その他の選択肢は、外部からの統制や圧力を暗示する可能性があるため、自己組織化の利点とは言えない。

参考文献 :スクラムガイド

質問: 52

スプリント終了時に、スプリント中に作業されたプロダクトバックログアイテムが定義を満たさない

完了」。未完了のプロダクトバックログ項目に対して、どのような2つのことを行うべきでしょうか？(2つ選択してください。)

- A. 項目を確認し、見積もりの 完了」部分をベロシティに追加し、残りの作業のストーリーを作成します。
- B. 関係者が同意すれば、プロダクトオーナーはそれを承認し、ユーザーにリリースできます。

C. プロダクトオーナーがどうするかを決定できるように、プロダクトバックログに追加します。

D. このスプリントのインクリメントにこの項目を含めないでください。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 53

スプリントプランニングの結果としてのスプリントバックログを最も適切に説明しているのは、次のうちどれですか？

A. スプリントで実施するすべての作業の完全なリストです。

B. 各作業の見積もり時間は時間単位です。

C. 製品所有者によって注文されます。

D. すべてのアイテムには指定された所有者がいます。

E. これは開発チームのスプリント計画です。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 54

正誤問題：高性能なスクラムチームは、リリーススプリントを実行することで、各インクリメントが確実に完了するようにします。

A. 真

B. 偽

正解: B ([コメントを發表する](#))

スクラムガイドによると、高性能なスクラムチームはリリーススプリントを実施しません。これはスクラムイベントではないからです。リリーススプリントとは、バグ修正、機能の磨き上げ、コンポーネントの統合など、リリースに向けて製品を完成させることに特化したスプリントを指します。これは、実際にリリースされるかどうかに関わらず、各スプリントの終わりにリリース可能なインクリメントを提供するというスクラムの原則に反します。したがって、答えは偽です。

質問: 55

第2スプリントはいつ始まりますか？

A. 2回目のスプリントのアーキテクチャ変更がシニアアーキテクトによって承認されたら。

B. 2回目のスプリントのプロダクトバックログが選択された後。

C. 最初のスプリント直後。

D. 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。

正解: C ([コメントを發表する](#))

正解はCです。なぜなら、2番目のスプリントは最初のスプリントの直後に開始されるからです。スクラムガイドには、「スプリントは開発作業全体を通して一定の期間を持つ。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る」と明記されています。

質問: 56

同じ製品またはシステムに取り組む複数のスクラムチームが、すべて同じプロダクトバックログから作業を選択する。

A. 真

B. 偽

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムガイド1によると、複数のスクラムチームが1つの製品に取り組む場合、互いに作業を調整する必要があります。その方法の1つが、スクラムを拡張するためのフレームワークであるNexusです。Nexusは、チーム間の依存関係や統合の問題をより透明化することで、それらの問題を軽減するのに役立ちます。1つの製品に取り組む複数のスクラムチームは、1つのプロダクトバックログを使用します。

質問: 57

適切に機能しているスクラムチームは、少なくとも1つのリリーススプリントを実施し、場合によっては複数回実施することもある。

A. 真

B. 偽

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 58

（開発者がスクラムマスターを呼び出して、データセキュリティの問題について懸念を表明しました。スクラムマスターはどうすべきでしょうか？）

最適な答えを選んでください。

A. 完了の定義にセキュリティを追加します。

B. プロダクトオーナーに、問題が解決するまで機能のさらなる開発を停止するように伝えてください。

C. セキュリティに関するプロダクトバックログ項目を作成します。

D. テスターに確認してください。

E. 開発者に、できるだけ早くチームに懸念事項を共有するよう依頼してください。

正解: ([正解を表示します](#))

正解はEです。なぜなら、スクラムは透明性、協力、そして集団的な責任に依存しているからです。

開発者がデータセキュリティに関する懸念を表明した場合、スクラムマスターは、その懸念をできるだけ早くスクラムチームに伝え、オープンに検証・対処するよう促すべきです。セキュリティは製品の品質に関わる重大な問題であり、スクラムにおいては、チーム全体の作業やインクリメントの品質に影響を与える重要な問題は、二人の間で秘密にしておくべきではありません。

オプションAはもっともらしく聞こえるかもしれませんが、スクラムマスターは完了の定義にセキュリティを一方的に追加すべきではありません。完了の定義は、スクラムチーム

の作業と組織の標準を通じて適切に作成および進化されます。オプションBは指示的すぎ、チームの検査とコラボレーションを無視しています。オプションCは最終的に実現する可能性があります、すぐにプロダクトバックログ項目を作成しても、スクラムチーム内の透明性の必要性には対応できません。オプションDは、スクラムでは品質に関する懸念事項を担当する独立したテストの役割に依存していないため、誤りです。

スクラムマスターは、チームが問題を迅速に明らかにし、共に適切な対応策を決定できるよう支援すべきである。

質問: 59

開発チームが「完了」の定義を変更するのに最も適切なタイミングはいつでしょうか？

- A. 春季計画期間中。
- B. 新しいスプリントを開始する前に。
- C. スプリントレトロスペクティブ中。
- D. 新しいプロジェクトを開始する前に。

正解: ([正解を表示します](#))

説明／参考資料：

質問: 60

スプリントレビューを最もよく表しているのは、次のうちどれですか？

- A. 開発チームが予測どおりに成果を上げた場合は称賛し、予測どおりに成果を上げられなかった場合は罰するために使用されます。
- B. これは、スプリントの最後に組織内の全員が作業内容を確認するためのデモです。
- C. スプリント中の開発チームの活動を制御するための仕組みです。
- D. スクラムチームとステークホルダーがスプリントの結果を検証し、次に何をすべきかを決定する段階です。

正解: D ([コメントを発表する](#))

正解はDです。この記述がスプリントレビューを最もよく表しているからです。スクラムガイドには、「スプリントレビューは、スプリントの最後に実施され、インクリメントを検査し、必要に応じてプロダクトバックログを調整します。スプリントレビューでは、スクラムチームとステークホルダーが、スプリントで行われた作業について協力して話し合います。」と記載されています。したがって、スプリントレビューとは、スクラムチームとステークホルダーがスプリントの結果を検査し、次に何をすべきかを検討する場なのです。

質問: 61

開発チームのメンバーは、いつスプリントバックログ項目の所有権を取得するのでしょうか？

- A. スプリント計画会議にて。
- B. デイリースクラム中。

C. いいえ。すべてのスプリントバックログアイテムは、個々の開発チームメンバーが担当する場合でも、開発チーム全体が「所有」します。

D. チームメンバーがより多くの仕事に対応できるようになったとき。

正解: (正解を表示します)

スクラムガイド1によれば、スプリントバックログは開発者の所有物であり、他の誰も開発者にどの項目に取り組むべきかを指示することはできません。開発者は、スプリント内で完了できると予測されるプロダクトバックログの項目を自由に選択できます。開発者は自己組織化されており、プロダクトバックログの項目を価値あるインクリメントに変換する方法を決定します。したがって、スプリントバックログの項目を所有する人は誰もいませんが、開発チーム全体がその項目に対して責任を負います。

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: 62

マリアンは、製品の新しいリリースに向けた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個の作業ユニットを完了するという持続的なベロシティに基づいてリリース日を予測しました。最初の3つのスプリントでは、開発チームが90%完了したと見積もった作業の平均ベロシティは13でした。開発チームは計画を達成する必要性を感じ、ベロシティ17は達成可能だと考えました。

続けるための良い方法は次のとおりです。

A. 締め切りに間に合うよう、開発チームに十分な人数を追加する。

B. 検査と適応の機会が失われました。透明性は失われ、予測可能性はゼロを下回りました。作成されたソフトウェアは使用できません。スクラムのルールが守られていないため、スクラムマスターは修復が可能かどうか、あるいはより信頼できるチームで再出発できるかどうかを評価する義務があります。それが不可能な場合は、スクラムマスターはプロジェクトを中止する必要があります。

C. 開発チームは、残りの作業を完了できるだけのリリーススプリントに必要な資金を確保するよう、マリアンに促すべきである。

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。未完了の作業は見積もりを行い、次のスプリントのスプリントバックログに追加することで、プロダクトバックログを混乱させないようにします。

正解: D (コメントを发表する)

質問: 63

スクラム理論に基づく、100人のグループをどのように複数の開発チームに分割すべきでしょうか？

- A. 製品、製品ビジョン、スクラムフレームワークのルールを理解した上で、グループはチームに分かれます。
- B. 知識を共有するために、スプリントごとにチームをローテーションできるので、実際には問題ありません。
- C. 配属部門に確認して、過去に一緒に仕事をしたことがある人を選び、最初のチームを編成します。
- D. スキル、勤続年数、経験レベルのマトリックスを作成し、チームに人員を割り当てる。

正解: A ([コメントを発表する](#))

正解はAです。スクラム理論によれば、100人のグループは、製品、製品ビジョン、スクラムフレームワークのルールを理解した上で、複数の開発チームに分割されるべきです。このアプローチは、作業を行う人々の自己組織化と権限委譲を尊重し、価値を提供できるクロスファンクショナルで協調的なチームを形成することを可能にします。

質問: 64

スプリント終了後、次のスプリントの準備にはどれくらいの時間が必要ですか？

- A. なし。前のスプリントが終了するとすぐに新しいスプリントが開始されます。
- B. 開発チームが前回のスプリントからのテストを完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、文書化するのに十分な時間。
- D. 上記のすべては状況に応じて許可されます。
- E. スプリント間の休憩期間は、30日間のスプリントの場合は1週間、それより短いスプリントの場合は通常それよりも短くなります。

短距離走。

正解: A ([コメントを発表する](#))

質問: 65

（開発者はいつスプリントバックログ内の項目に対して責任を負うようになるのでしょうか？）

最適な答えを選んでください。

- A. デイリースクラム中。
- B. 絶対にありません。スクラムチームのすべての開発者は、スプリントバックログ内の項目に対する責任を共有します。
- C. スクラムチームの開発者がより多くの作業に対応できるようになったらすぐに。
- D. スプリント計画において、すべてのスプリントバックログ項目が開発者間で均等に分割されたとき。

正解: ([正解を表示します](#))

正解はBです。スクラムでは、開発者はスプリントごとに使用可能なインクリメントを作成する責任を共同で負い、スプリントバックログに対する責任も共有します。スクラムは、従来の意味で個々のバックログ項目に個別の責任を割り当てるのではなく、自己管理と共同所有を重視します。開発者は、選択したプロダクトバックログ項目をインクリメントに変換する方法と作業の整理方法を決定しますが、責任はチーム全体で共有されます。

この共通の責任体制は、コラボレーション、柔軟性、そしてスプリント目標への集中を促進します。これにより、各自が自分のタスクだけを守るような孤立した行動を防ぎ、スプリントの成果達成に向けて協力することを可能にします。スプリントバックログは開発者によって作成され、開発者はスプリントの進行に合わせて、新たな発見があるたびにバックログを修正していきます。

選択肢Aは、デイリースクラム中に責任が開始されないため誤りです。選択肢Cは、スクラムにおいてキャパシティによって個人の所有権が生まれるわけではないため誤りです。選択肢Dは、スクラムではタスクの均等分割やスプリントプランニングにおける事前の所有権割り当てが必須ではないため誤りです。開発者はスプリント全体を通して集団的な責任を負います。

質問: 66

自己組織化のメリットを3つ挙げてください。(3つ選択してください。)

- A. 創造性の向上。
- B. 規則遵守の向上。
- C. 推定精度の向上。
- D. 自己責任感の向上
- E. コミットメントの向上。

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムガイド1によると、自己組織化はスクラムチームの重要な特性の一つです。自己組織化チームは、チーム外の指示を受けるのではなく、自分たちの仕事をどのように達成するのが最適かを自ら選択します。自己組織化によって、チームは創造性とスキルを活用し、より迅速かつ優れた成果を上げることができます。自己組織化の利点には、以下のようなものがあります。

チームメンバーがより自由かつ自律的に新しいアイデアや解決策を探求できるようになるため、創造性が向上する。

チームメンバーが自身の仕事と成果に対して主体性と責任を持つようになるため、自己責任感が高まる。

チームメンバーが自分たちの仕事のやり方について意見を言えるようになることで、より積極的に関わり、モチベーションが高まるため、コミットメントが向上する。

その他の選択肢は、外部からの統制や圧力を暗示する可能性があるため、自己組織化の利点とは言えない。

質問: 67

スクラムチーム外部の経営陣は、デイリースクラムにどのように関与するのでしょうか？)

最適な答えを選んでください。

- A. 経営陣は、各デイリースクラムの開始時に最新情報を提供します。
- B. デイリースクラムにはマネージャーは必須ではありません。
- C. プロダクトオーナーは自身の意見を表明します。
- D. スクラムマスターが彼らの代わりに発言します。

正解: ([正解を表示します](#))

正解はBです。デイリースクラムは開発者向けのイベントであり、開発者がスプリントゴールの達成状況を確認し、翌日の作業計画を調整することを目的としています。

このイベントには、スクラムチーム外部の経営陣は参加する必要はなく、議論の聴衆や主導者として扱われるべきではありません。

選択肢Aは、デイリースクラムが経営陣への報告会議ではないため誤りです。選択肢Cは、プロダクトオーナーが経営陣の意見を代弁するために出席するわけではないため誤りです。選択肢Dは、スクラムマスターが外部経営陣の代理として発言するわけではないため誤りです。デイリースクラムは、開発者による自己管理を支援するために存在するものであり、外部関係者への報告を行うためのものではありません。

スクラムマスターは、イベントが確実に開催され、その目的が理解されていることを確認しますが、イベントの中心は開発者の計画にあります。外部の管理者は、開発者が自身の作業を管理する能力を妨げない場合に限り、傍聴することができますが、必ずしも参加者である必要はありません。スクラムは、デイリースクラムが単なる状況報告会にならないように保護します。なぜなら、デイリースクラムの真の価値は、開発者が協力し、進捗状況を確認し、スプリントゴールをサポートするためにスプリントバックログを調整できるようにすることにあるからです。

質問: 68

スクラムとは、ソフトウェアを段階的に構築する方法を詳細に説明した手法である。

- A. 偽
- B. 真

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 69

デイリースクラムの特性はどれですか？（最も適切なものを2つ選択してください。）

- A. チームリーダーが進行役を務めます。
- B. その位置と時間は一定です。
- C. 朝一番に開催されます。
- D. それは自由であり、会話を促進するように設計されています。
- E. スクラムマスターがチームメンバーに3つの質問をすることから成ります。
- F. 所要時間は15分以内です。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 70

スクラムチームは、スプリントレトロスペクティブで以下のどの項目について話し合う可能性がありますか？

- 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プランニングを行う方法。
- C. 開発チームの成果物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: E ([コメントを發表する](#))

正解はEです。これらのトピックはすべてスプリントレトロスペクティブで話し合うことができます。スクラムガイドには、「スプリントレトロスペクティブの目的は、品質と有効性を向上させる方法を計画することである」と記載されています。

...各スプリントレトロスペクティブにおいて、スクラムチームは「完了」の定義を適切に調整することで、製品の品質を向上させる方法を計画します。したがって、スクラムチームは、プロセス、コミュニケーション、スキル、または「完了」の定義など、改善に役立つ可能性のあるあらゆる側面について話し合うことができます。

質問: 71

スプリント終了時に、スプリント中に作業されたプロダクトバックログ項目が「完了」の定義を満たしていない場合、未完了のプロダクトバックログ項目に対してどのような2つの対応を取るべきでしょうか？ 2つ選択してください。)

- A. 関係者が同意すれば、プロダクトオーナーはそれを承認し、ユーザーにリリースできます。
- B. プロダクトオーナーがどうするかを決めるために、プロダクトバックログに追加します。
- C. 項目を確認し、見積もりの「完了」部分をベロシティに追加し、残りの作業のストーリーを作成します。
- D. このスプリントのインクリメントにこの項目を含めないでください。

正解: B,D ([コメントを發表する](#))

Scrum Guide¹によると、「完了」の定義とは、製品に必要な品質基準を満たしたインクリメントの状態を正式に記述したものです。この定義は、開発チームが「完了」したインクリメントを作成する際の指針となります。「完了」の定義は、開発組織（開発組織に定義がない場合は開発チーム）によって作成されます。「完了」の定義は、状況に応じてScrumチームごとに大きく異なる場合があります。Scrumチームが製品目標に向けてどのように作業しているかを検証する一つの側面として、「完了」の定義を時間とともに改善していくことが挙げられます。したがって、スプリント中に作業したプロダクトバックログ項目が「完了」の定

義を満たさない場合、未完了のプロダクトバックログ項目に対しては、次の2つのことが行われるべきです。

プロダクトバックログに追加して、プロダクトオーナーがどうするかを決定できるようにしてください。プロダクトオーナーは、効果的なプロダクトバックログの管理と順序付けに責任を負っています。

このアイテムは品質基準を満たしておらず、価値を損なう可能性があるため、今回のスプリントのインクリメントには含めないでください。

他の選択肢は、透明性、検査、または適応性を損なう可能性があるため、適切ではありません。

質問: 72

完了」の定義は誰が作るのか？

- A. 開発組織（開発組織内に開発チームが存在しない場合は、開発チーム）。
- B. スクラムチームは、共同作業において、すべてのメンバーの定義の共通項が結果となります。
- C. プロダクトオーナー。プロダクトオーナーは製品の成功に責任を負います。
- D. スクラムマスターは、開発チームの生産性に責任を負います。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 73

開発チームは、スプリントのために選択したプロダクトバックログ項目に対して、どれくらいの作業を行う必要があるのでしょうか？

- A. 分析、設計、プログラミング、テスト、およびドキュメント作成にそれぞれ相応の時間を割り当てる。
- B. スプリントに収まる範囲で作業を進めます。残りの作業は次回のスプリントに引き継がれます。
- C. すべての開発作業と、少なくとも一部のテスト。
- D. プロダクトオーナーに伝えられたとおり、プロダクトバックログの各項目は 完了」の定義に従って選択されます。

正解: ([正解を表示します](#))

開発チームは、スクラムガイド1に記載されている 完了」の定義に従って、選択したすべてのプロダクトバックログ項目について、プロダクトオーナーに約束した作業をすべて実行しなければなりません。

開発チームは、スプリント中に開発される機能を予測します。プロダクトオーナーは、スプリントで達成すべき目標と、スプリント内で完了すればスプリントゴールを達成できるプロダクトバックログ項目について話し合います。スクラムチーム全体が協力して、スプリントの作業内容を理解します。

質問: 74

スクラムマスターが開発チームの生産性を最高レベルに維持するために用いる主な方法は2つあります。それは何ですか？ 2つ選択してください。）

- A. 開発チームの妨げとなる障害を取り除くことによって。
- B. 会議が適切な時間に開始および終了するようにします。
- C. 開発チームの意思決定を促進することによって。
- D. 価値の高い機能をプロダクトバックログの上位に維持することによって。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 75

第2スプリントはいつ開始されますか？（最適な回答を選択してください。）

- A. 2回目のスプリントのアーキテクチャ変更がシニアアーキテクトによって承認されたら。
- B. 2回目のスプリントのプロダクトバックログが選択された後。
- C. 最初のスプリント直後。
- D. 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。

正解: ([正解を表示します](#))

説明／参考資料：

質問: 76

スプリントレトロスペクティブにおいて、スクラムマスターはどのような責任を負うのでしょうか？（最適な答えを選択してください。）

- A. 開発チームの回答を記録する書記役を務める。
- B. スクラムチームのメンバーとして参加し、要請または必要に応じてファシリテーションを行う。
- C. 結果として得られたアクション項目に優先順位を付ける。
- D. 議論の内容を要約し、経営陣に報告する。

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> 840問、30%
ディスカウント、特別な割引コード: **JPNshiken**」

質問: 77

開発チームは、スプリント終了までに完成した成果物を納品する必要があります。完成」の意味を説明する記述を2つ選択してください。 2つ選択してください。）

- A. 完了」の定義から、作業は残っていません。

- B. 開発チームが喜んで行うすべての作業。
- C. 統合準備完了。
- D. エンドユーザーにリリースでき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定義するもの。

正解: A,D ([コメントを發表する](#))

質問: 78

自己組織化開発チームはどちらを選択するのでしょうか？

- A. スプリントレビューのステークホルダー。
- B. 進捗状況に基づいて、いつリリースするかを決定します。
- C. スプリント距離。
- D. その仕事を最も効果的に行う方法。
- E. プロダクトバックログの順序付け。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 79

これまでスクラムチームが1つしかなかった製品開発に、新たに2つのスクラムチームを追加した場合、元のスクラムチームの生産性にどのような影響が出るでしょうか？（最適な回答を選択してください。）

- A. 生産性が向上する可能性が高い。
- B. 生産性が低下する可能性が高い。
- C. その生産性は現状維持される可能性が高い。

正解: C ([コメントを發表する](#))

質問: 80

（新しい開発者がスクラムチームの既存メンバーと継続的に衝突しており、それがインクリメントの納品に影響を与えています。必要に応じて、誰がその開発者をスクラムチームから外す責任を負いますか？）

最適な答えを選んでください。

- A. スクラムマスターは責任者であり、障害を取り除きます。
- B. プロダクトオーナーは責任を負い、投資収益率 (ROI) を管理します。
- C. 採用担当者が責任を負い、開発者を採用しました。
- D. スクラムチームが責任を負います。

正解: ([正解を表示します](#))

正解はCです。スクラムは、製品の価値、チームの有効性、完了したインクリメントの作成に関する責任を定義しますが、スクラムマスター、プロダクトオーナー、スクラムチームに、人材の採用や解雇に関する正式な管理権限を与えるものではありません。チームからメンバーを削除するなどの人事決定は、通常、組織とその管理体制の責任です。この場合、

開発者を削除する必要がある場合、採用担当マネージャーまたは適切な人事マネージャーが責任を負います。

選択肢Aは誤りです。スクラムマスターは障害を取り除く手助けをしますが、雇用や人員配置に関する決定権を持つわけではありません。選択肢Bは誤りです。プロダクトオーナーは製品価値の最大化に責任を持ち、人事管理に責任を持つわけではありません。選択肢Dは誤りです。スクラムチームは業務に関して自己管理を行います、一般的にチームから従業員を解雇する組織的な権限は持ちません。

スクラムマスターは、コーチング、対話の促進、コラボレーションの改善などを通じて、チームが対立に対処できるよう支援すべきです。しかし、実際にチームメンバーを解任する必要がある場合は、その措置は組織の管理システムが行うべきものであり、スクラムの責任範囲外です。

質問: 81

スプリントプランニングで取り上げるトピックを最もよく表しているのはどれですか？
(最適な回答を選択してください。)

- A. チームには誰がいて、チームメンバーの役割は何ですか。
- B. 何をすべきか、そして誰がすべきか。
- C. 前回のスプリントで何がうまくいかなかったのか、そして今回のスプリントではどのように改善すべきか。
- D. 何ができるか、どのように行うか、そしてなぜそれを行うのか。
- E. 状況がどのように変化したか、そしてプロダクトバックログはどのように進化していくべきか。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 82

スクラムマスターは未解決の障害リストを管理していますが、リストは増え続けており、解決できた障害はごく一部に過ぎません。このような状況で最も役立つ3つの手法はどれでしょうか？ 3つ選択してください。)

- A. 開発チームと相談する。
- B. リストに優先順位を付け、順番に作業を進める。
- C. 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する。
- D. 経営陣に障害とその影響を警告する。

正解: ([正解を表示します](#))

正解はA、B、Dです。これらの手法は、この状況において最も役立つからです。開発チームに相談することで、障害の根本原因と解決策を特定できる可能性があります。リストに優先順位を付け、順番に取り組むことで、未処理のタスクを減らし、最も重要または緊急な問題に集中できる可能性があります。障害とその影響について経営陣に報告することで、問題をエスカレートさせ、組織からの支援を得られる可能性があります。

質問: 83

スプリントゴールはいつ作成すべきですか？

- A. これは、前回のスプリントのプロダクトバックログの洗練時に作成されているはずで
す。
- B. 計画を開始するためには、スプリント計画の前に確立しておく必要があります。
- C. スクラムではスプリントゴールは必須ではありません。
- D. スプリント期間中いつでも。
- E. スプリントプランニング中。

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムガイド1によると、スクラムチームが製品目標達成に向けてどのように作業を進め
ているかを検証する一つの方法として、各スプリントでスプリントゴールを設定すること
が挙げられます。スプリントゴールは、プロダクトバックログの実装を通じて達成できる、
スプリントの目標です。開発者に対して、なぜそのインクリメントを構築しているのかと
いう指針を提供します。また、スプリントレビューやスプリントレトロスペクティブにお
ける検証と適応の基礎となります。スプリントゴールは、スプリントプランニングイベン
ト中に作成されます。

質問: 84

プロダクトオーナーが、スクラムにおける作業見積もりについてスクラムマスターにアド
バイスを求めています。スクラムマスターが与えるべきガイドラインは次のうちどれで
しょうか？

- A. プロダクトバックログの項目はストーリーポイントで見積もる必要があります。
- B. 見積もりは開発チームが行います。
- C. 推定値は相対単位でなければなりません。
- D. スクラムでは見積もりは禁止されています。
- E. 見積もりはプロダクトオーナーが行いますが、開発チームに確認することをお勧めしま
す。

正解: ([正解を表示します](#))

正解はBです。スクラムマスターが示すべきガイドラインは、見積もりは開発チームが行う
というものです。スクラムガイドには、「スプリントのためにプロダクトバックログから選
択する項目の数は、開発チームのみに委ねられています。次のスプリントで何を達成でき
るかを評価できるのは、開発チームだけです」と明記されています。したがって、開発チー
ムは、好みの方法や単位を用いて、スクラムにおける作業量を見積もるべきです。

質問: 85

あなたは、これから開発される新製品のスクラムマスターです。開発には45人の人員が必要
となります。

グループがチームを編成する際に、最初に考えてもらうべき良い質問は何だと思います
か？

- A. チームリーダーは誰になる予定ですか？
- B. 各チームにおけるベテランと若手の最適な比率は？
- 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. 各チームには、それぞれの分野の専門家は誰ですか？

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 86

次のうち、増分の一例はどれですか？（最も適切なものを選んでください。）

- A. 製品展開計画。
- B. 上記のすべて。
- C. 製品のデザイン。
- D. 製品全体のリリース計画。
- E. 製品マーケティング資料のモックアップ。
- F. 価値があり、役立つ製品群が紹介されています。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 87

複数のスクラムチームが同じプロダクトバックログを使用する場合、プロダクトバックログ項目はどのように選択すべきでしょうか？

- A. 最もベロシティの高いスクラムチームが、最初にプロダクトバックログの項目を取り出します。
- B. 開発チームはプロダクトオーナーと合意の上で作業を取り込む。
- C. 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。
- D. 各スクラムチームは同数のアイテムを担当します。
- E. プロダクトオーナーが決定します。

正解: ([正解を表示します](#))

正解はBです。複数のスクラムチームが同じプロダクトバックログから作業する場合、プロダクトオーナーと合意した上で作業を取り込む必要があるからです。スクラムガイドには、複数のスクラムチームはしばしば同じ製品で共同作業を行います。一つの製品目標が彼らを結びつけます。したがって、彼らは共同作業の成果物に適用される『完了』の定義を相互に定義し、それに従う必要があります。』と記載されています。そのため、彼らは互いに、そしてプロダクトオーナーと協力し、調整し、共通の製品目標に合致するプロダクトバックログ項目を選択する必要があります。

質問: 88

同じ製品またはシステムに取り組む複数のスクラムチームが、すべて同じプロダクトバックログから作業を選択する。

A. 真

B. 偽

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムガイド1によると、複数のスクラムチームが1つの製品に取り組む場合、互いに作業を調整する必要があります。その方法の1つが、スクラムを拡張するためのフレームワークであるNexusです。Nexusは、チーム間の依存関係や統合の問題をより透明化することで、それらの問題を軽減するのに役立ちます。1つの製品に取り組む複数のスクラムチームは、1つのプロダクトバックログを使用します。

参考文献 :スクラムガイド、ネクサスガイド

質問: 89

スクラムチームがどの開発手法を適用するかについて内部で意見の相違が生じた場合、スクラムマスターはどのような2つの手法を用いることができるでしょうか？ 2つ選択してください。）

A. 開発チーム全体を巻き込む。

B. オープンな質問や積極的な傾聴など、コーチングのテクニックを活用する。

C. 外部の技術専門家に判断を依頼する。

D. チームメンバー全員を会社のHR部門に送り、懸念事項を表明させる。

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムガイド1によると、開発者は自己組織化されており、プロダクトバックログ項目を価値あるインクリメントに変換する方法を決定します。誰も彼らに作業方法を指示しません。開発者はスプリントの計画、つまりスプリントバックログを作成する責任があります。スクラムマスターは、スクラムガイドで定義されているスクラムを確立する責任があります。スクラムマスターは、スクラムチーム内と組織全体で、全員がスクラムの理論と実践を理解できるように支援することでこれを実現します。したがって、スクラムチームがどの開発手法を適用するかについて内部で意見の相違が生じた場合、スクラムマスターが使用できる2つの手法は次のとおりです。

* 開発チーム全体を巻き込んでください。彼らは自身の作業の管理と改善に責任を負っています。

オープンな質問や積極的な傾聴といったコーチングの手法を用いて、開発チームが対立を解決し、合意に達するよう支援する。

他の選択肢は、開発者の自己組織化と権限委譲を損なう可能性があるため、適切ではありません。

参考文献 :スクラムガイド

質問: 90

スクラムチームの全員がスプリントのタスクを完了していることを誰が確認すべきでしょうか？)

最適な答えを選んでください。

A. プロジェクトマネージャー。

- B. プロダクトオーナー。
- C. スクラムマスター。
- D. スクラムチーム。
- E. 上記のすべて。

正解: **D** ([コメントを发表する](#))

正解はDです。なぜなら、スクラムチームは自己管理型だからです。つまり、スクラムチーム、特にスプリントバックログの実行に関しては開発者が、プロジェクトマネージャー、プロダクトオーナー、またはスクラムマスターに頼って個々のメンバーが割り当てられたタスクを完了させるのではなく、自分たちで作業を管理するということです。

スクラムは、命令と統制によるタスクの強制によって運営されるものではありません。代わりに、チームは協力してスプリントゴールを達成し、集団として責任を負います。

選択肢Aは、スクラムでは日々のタスク完了を指示するプロジェクトマネージャーの役割が定義されていないため、誤りです。選択肢Bは、プロダクトオーナーは価値の最大化に責任を負い、チームの日々のタスク実行を管理する責任を負わないため、誤りです。選択肢Cは、スクラムマスターはスクラムの指導と促進を行うものであり、各メンバーがタスクを実行しているかどうかを監督したり監視したりするものではないため、誤りです。選択肢Eは、挙げられている役割すべてがこの責任を共有しているわけではないため、誤りです。スクラムの重要な原則の一つは、集団責任です。スクラムチームは自らの作業を組織し、進捗状況を検証し、必要に応じて適応します。スクラムでは、個々のメンバーが自分のタスクを完了したかどうかではなく、チームがスプリントゴールに向かって前進し、完了したインクリメントを提供しているかどうかを重視します。

質問: **91**

プロダクトオーナーの役割について、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. プロダクトオーナーは1人です。
- B. プロダクトオーナーはプロダクトバックログの順序付けに責任を負います。
- C. スクラムチームでは、複数の人がプロダクトオーナーの役割を共有できます。
- D. プロダクトオーナーの役割は、委員会またはチームによって担われることがあります。

正解: ([正解を表示します](#))

正解はAとBです。これらはプロダクトオーナーの役割について正しいからです。プロダクトオーナーは、委員会やチームではなく、プロダクトバックログの順序付けと製品の価値の最大化に責任を負う一人の人物です。スクラムガイドには、プロダクトオーナーは、開発チームの作業から得られる製品の価値を最大化する責任を負います。その方法は、組織、スクラムチーム、個人によって大きく異なる場合があります。...プロダクトオーナーが成功するためには、組織全体がその決定を尊重しなければなりません。」と記載されています。

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: 92

ある組織がスクラムの導入を決定したが、経営陣は既存の用語に合わせて用語を変更したいと考えている。もしこれが実行された場合、どのような事態が起こる可能性が高いか？

(最も適切な回答を選択してください。)

- A. 変化を思い出させる新しい語彙がなければ、実際にはほとんど変化は起こらないかもしれません。
- B. 組織はスクラム内で何が変わったのかを理解できず、スクラムのメリットが失われる可能性があります。
- C. 経営陣は不安が軽減されるかもしれない。
- D. すべての回答が該当します。

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムガイドによると、スクラムの用語を変更すると、スクラムの利点が失われたり、何が変わったのか理解できなかつたり、あるいはほとんど変化がなかったりするなど、マイナスの結果が生じる可能性がある。

したがって、すべての回答がこの質問に当てはまります。スクラムガイドでは、混乱や誤解を避けるため、ガイドで使用されている用語と同じものを使用することを推奨しています。

質問: 93

正誤問題 :スプリントゴールはスプリントプランニングの結果であり、スプリントバックログも同様である。

- A. 真
- B. 偽

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 94

完了」の定義は誰が作るのか？

- A. スクラムマスターは、開発チームの生産性に責任を負います。
- B. スクラムチームは、すべてのメンバーの定義の共通項が結果となるような共同作業を行います。
- C. プロダクトオーナー。プロダクトオーナーは製品の成功に責任を負います。
- D. 開発組織（開発組織内に開発チームが存在しない場合は、開発チーム）。

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムガイド1によると、「完了」の定義とは、インクリメントが製品に求められる品質基準を満たした状態を正式に記述したものです。「完了」の定義は、開発組織（開発組織内に開発チームがない場合は開発チーム）によって作成されます。

この定義は、開発チームが「完了」したインクリメントを作成する際の指針となる。

参考文献 :スクラムガイド

質問: 95

開発チームがスプリント終了までに作業を完了できなかった場合はどうなりますか？

- A. スプリント期間が延長され、今後のスプリントではこの新しい期間が使用されます。
- B. スプリント期間を一時的に延長します。再発防止のため、教訓を収集します。
- C. スプリントの期間は維持され、開発チームはこの期間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。

正解: C ([コメントを発表する](#))

質問: 96

スプリントの残りの作業を追跡する責任者は誰ですか？

- 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協議します。
- E. プロダクトオーナー。

正解: ([正解を表示します](#))

説明／参考資料：

質問: 97

各スプリントの終了時には、製品の増分を本番環境にリリースする必要があります。

- A. 偽
- B. 真

正解: A ([コメントを発表する](#))

質問: 98

1つの製品を開発するために、5つの新しいスクラムチームが編成されました。開発チームの数名の開発者が、注文チームとの連携方法についてスクラムマスターに質問しました。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、スプリント中に技術的および開発的な重複が過剰にならないように、リード開発者と協力してプロダクトバックログの順序付けを行うよう指導します。
- B. 他のチームと協力して統合されたインクリメントを作成することが彼らの責任であることを教える。
- C. スプリント計画の最後にチームからスプリントタスクを収集し、それを統合してスプリント全体の統合計画を作成します。

D. 毎日5つのチームを訪問し、スプリントバックログが整合しているかどうかを確認します。

正解: B ([コメントを发表する](#))

スクラムガイド1によると、複数のスクラムチームが同じ製品に取り組む場合、各チームは「完了」の定義を相互に定義し、それに従う必要があります。これには、各スプリントの終了までに統合されたインクリメントを作成することが含まれます。スクラムマスターは、開発者に対し、他のスクラムチームと協力して「完了」の定義を満たす統合されたインクリメントを作成することが自分たちの責任であることを教え、指導する必要があります。その他の選択肢は、スクラムの価値観と原則に合致しません。

参考文献 :スクラムガイド

質問: 99

スクラムにおける時間制限のあるイベントは、次のうちどれですか？（最も適切な3つを選択してください。）

- A. リリース計画。
- B. リリース回顧録。
- C. スプリントレトロスペクティブ。
- D. スプリントプランニング。
- E. スプリントテスト。
- F. スプリント0。
- G. デイリースクラム。

正解: C,D,G ([コメントを发表する](#))

スクラムガイドによると、スクラムにおける時間制限のあるイベントは、スプリントレトロスペクティブ、スプリントプランニング、デイリースクラムです。これらのイベントには、超えることのできない最大期間が設定されています。その他のイベントは、スクラムの一部ではないもの（リリースプランニング、リリースレトロスペクティブ、スプリントテスト、スプリント0など）や、そもそもイベントではないもの（完了の定義など）であるため、スクラムにおける時間制限のあるイベントではありません。

質問: 100

あなたは、従来の手法で製品を開発している6つのチームを抱えています。経営陣からスクラムの導入を指示されました。当初のプロジェクトでは、ソフトウェアシステムの各レイヤーごとに個別の計画とチームがありました。つまり、フロントエンド、ミドルティア、バックエンド、そしてインターフェースとサービスを担当するチームがそれぞれ1つずつです。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。しかし、機能ごとにチームを編成するのが良いという記事を読みました。

スクラム導入時に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. 新しいチームを編成するよりも、初期段階での混乱は少なく済みます。活動を開始するにつれて、何が最適か、そしてそれに合わせてどのように再編成していくべきかが分かってくるでしょう。
- B. コンポーネントチームは一般的に、ビジネス価値を提供するソフトウェアの動作するインクリメントを作成するために必要なスキルを備えています。
- C. フィーチャーチームで作業する場合と比べて、チーム間の依存関係が少ない。
- D. 彼らは以前から一緒に仕事をしてきたので、新しい機能チームよりも早く出荷可能な増分を生産し始めることができる可能性が高い。

正解: A ([コメントを発表する](#))

質問: 101

開発チームは、以下のスキルをすべて備えている必要があります。

- A. プロダクトバックログの項目を、リリース可能な製品機能のインクリメントに変換します。
- B. 追加のツールや環境を必要とする特殊なテストを除き、すべての開発作業を行います。
- C. プロダクトオーナーが算出した期日と費用内でプロジェクトを完了する。

正解: ([正解を表示します](#))

説明

質問: 102

スプリント中、スクラムマスターの役割は次のうちどれか2つを実行することです。(最適な回答を2つ選択してください)

- A. 要請または必要に応じて、検査および適応の機会を促進する
- B. チームメンバーの自己管理能力を育成する
- C. プロダクトオーナーがすべてのスクラムイベントに参加することを保証する。
- D. チーム内の対立を機能部門のラインマネージャーにエスカレーションする
- E. 開発者の進捗状況を監視する
- F. スクラムチームにタスクを割り当てる。

正解: ([正解を表示します](#))

スプリント中、スクラムマスターの役割は、要求または必要に応じて検査と適応の機会を促進し、チームメンバーの自己管理を指導することです。これは、3項 スクラムマスターは、スクラムガイドで定義されているスクラムを確立する責任を負います。スクラムマスターは、スクラムチーム内および組織全体で、全員がスクラムの理論と実践を理解できるように支援することで、この責任を果たします。スクラムマスターは、スクラムチームの有効性に対して責任を負います。スクラムマスターは、スクラムチームがスクラムフレームワーク内で実践を改善できるようにすることで、この責任を果たします。」に記載されています。

質問: 103

開発チームがプロダクトオーナーにプロダクトバックログの順序変更を依頼しました。チームは外部サプライヤーからの特定のソフトウェアコンポーネントの納品を待っています。そのコンポーネントがないと、次のスプリントでチーム全員を動員するのに十分な作業量がありません。プロダクトオーナーはスクラムマスターに助けを求めました。プロダクトオーナーにどのようなアドバイスをするのが適切でしょうか？

- A. プロダクトオーナーに、彼の主な関心事はプロダクトバックログの順序に反映される価値の流れであることを思い出させてください。
- B. プロダクトオーナーに、開発チームの利用率を最大化するためにプロダクトバックログを並べ替える必要があることを伝えます。
- C. プロダクトオーナーにプロダクトバックログの順序を変更するように伝え、外部コンポーネントに関わる作業を別のスプリントで計画できるようにします。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 104

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

- A. 真
- B. 偽

正解: B ([コメントを发表する](#))

正解はBです。スクラムマスターは、従来のプロジェクトマネージャー (PM) とは異なるからです。スクラムガイドには、スクラムマスターは、スクラムガイドで定義されているスクラムを推進し、サポートする責任を負います。スクラムマスターは、スクラムの理論、実践、ルール、価値観を全員が理解できるよう支援することで、この責任を果たします。」と明記されています。したがって、スクラムマスターはマネージャーではなく、スクラムチームと組織にとってのサーバントリーダーであり、コーチなのです。

質問: 105

スプリントゴールはスプリントプランニングの結果であり、スプリントバックログも同様である。

- A. 真
- B. 偽

正解: A ([コメントを发表する](#))

質問: 106

プロダクトオーナーが、スクラムにおける作業見積もりについてスクラムマスターにアドバイスを求めています。スクラムマスターが与えるべきガイドラインは次のうちどれでしょうか？（最適な回答を選択してください。）

- A. プロダクトバックログの項目はストーリーポイントで見積もる必要があります。
- B. 見積もりは作業を行う人によって行われます。
- C. 推定値は相対単位でなければなりません。

D. スクラムでは見積もりは禁止されています。

E. 見積もりはプロダクトオーナーが行いますが、開発チームに確認することをお勧めします。

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムガイドによれば、見積もりは実際に作業を行う開発チームが行います。開発チームは、プロダクトバックログとスプリントバックログのすべての見積もりに責任を負います。その他の方法は、スクラムにおける作業見積もりの有効なガイドラインとは言えません。なぜなら、それらは規定が厳しすぎる（ストーリーポイントや相対単位を要求するなど）、不適切である（見積もりを禁止したり、プロダクトオーナーに見積もりを行わせたりするなど）、あるいは不必要である（開発チームと見積もりを確認するなど）からです。

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

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

A. 真

B. 偽

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 108

複数のスクラムチームが同じ製品に取り組んでいる場合、各チームのすべてのインクリメントを毎スプリントで統合すべきでしょうか？（最適な回答を選択してください）

A. はい、ただし、作業に依存関係があるスクラムチームに限ります。

B. いいえ、それはタールが硬すぎるので、硬化スプリントで行わなければなりません

C. いいえ、各スクラムチームは独立しています。

D. はい、行われたことを正確に検査するためです。

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムガイドによれば、複数のスクラムチームが同じ製品に取り組む場合、各スプリントでインクリメントを統合し、完了した内容を正確に検査し、各スプリント終了時に技術的負債や未完了の作業がないことを確認する必要があります。他の選択肢は、統合を省略、遅延、または一部のチームのみで実施できることを意味するため、スクラムの価値観と原則に反するため、有効ではありません。

質問: 109

開発チームのメンバーは、いつスプリントバックログ項目の所有権を取得するのでしょうか？

- A. チームメンバーがより多くの仕事を引き受けることができる場合。
- B. デイリースクラム中。
- C. スプリント計画会議にて。
- D. いいえ。すべてのスプリントバックログ項目は、個々の開発チームメンバーが担当する場合でも、開発チーム全体が「所有」します。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 110

スクラムチームがセキュリティ上の懸念事項を確実に解消するための良い方法を2つ挙げてください。(2つ選択してください。)

- A. 専門家がセキュリティ監査を実施し、セキュリティ関連のプロダクトバックログ項目のリストを作成できるまで、作業を延期してください。
- B. 「完了」の定義にセキュリティ上の懸念事項を追加する。
- C. セキュリティ上の懸念事項をすべて解決するためのスプリントを追加します。
- D. 担当部署に業務を委任する。
- E. スクラムチームに、それぞれの懸念事項についてプロダクトバックログ項目を作成させる。

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムガイド1によると、「完了」の定義は、製品に必要な品質基準を満たしたインクリメントの状態を正式に記述したものです。この定義は、開発チームが「完了」したインクリメントを作成する際の指針となります。「完了」の定義は、開発組織（または開発組織から定義が入手できない場合は開発チーム）によって作成されます。「完了」の定義は、状況に応じてスクラムチームごとに大きく異なる場合があります。スクラムチームが製品目標に向けてどのように作業しているかを検証する一つの側面は、「完了」の定義を時間とともに改善していくことです。したがって、スクラムチームがセキュリティ上の懸念事項が確実に満たされるようにするための良い方法の一つは、「完了」の定義にセキュリティ上の懸念事項を追加することです。もう一つの良い方法は、スクラムチームが各懸念事項についてプロダクトバックログ項目を作成することです。スクラムチームはプロダクトバックログの管理と改善を担当しているからです。

質問: 111

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（例GUI、データベース、ミドルティア、インターフェース）のみを扱うように最適化されている。

- A. 真
- B. 偽

正解: B ([コメントを发表する](#))

質問: 112

あなたは、同じプロダクトバックログに基づいて作業する4つのスクラムチームのスクラムマスターです。開発者数名から、今後2回のスプリントで予定されている作業には、チーム外の技術スペシャリストによるフルタイムの作業が必要になるとの苦情が寄せられています。このような状況で、スクラムマスターが考慮すべき重要な懸念事項を2つ挙げてください。(2つ選択してください。)

- A. 安定した速度を維持したいという欲求。
- B. スクラムチームが統合されたインクリメントを生成する能力。
- C. 開発チームが自ら解決策を見出すことのメリット。
- D. 開発チームのメンバー全員が忙しく過ごせるだけの十分な仕事量が必要である。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 113

スクラムチームがどの開発手法を適用するかについて内部で意見の相違が生じた場合、スクラムマスターはどのような2つの手法を用いることができるでしょうか？ 2つ選択してください。)

- A. チームメンバー全員を会社のHR部門に送り、懸念事項を表明させる。
- B. 外部の技術専門家に判断を依頼する。
- C. オープンな質問や積極的な傾聴など、コーチングのテクニックを活用しましょう。
- D. 開発チーム全体を巻き込む。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 114

関係者との連携を担当するのは誰ですか？

- A. ビジネスアナリスト。
- B. 開発チーム。
- C. チームマネージャー。
- 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: E ([コメントを发表する](#))

スクラムガイド1に記載されているように、プロダクトオーナーはステークホルダーとの連携を担当します。プロダクトオーナーは1人であり、委員会ではありません。プロダクトオーナーはプロダクトバックログにおいて委員会の要望を代弁することはできますが、プロダクトバックログ項目の優先順位を変更したい場合は、プロダクトオーナーに直接連絡する必要があります。」

質問: 115

スプリントレビューを最もよく表しているのは、次のうちどれですか？

- A. 開発チームが予測どおりに成果を上げた場合は称賛し、予測どおりに成果を上げられなかった場合は罰するために使用されます。
- B. これは、スプリントの最後に組織内の全員が作業内容を確認するためのデモです。
- C. スプリント中の開発チームの活動を制御するための仕組みです。
- D. スクラムチームとステークホルダーがスプリントの結果を検証し、次に何をすべきかを決定する段階です。

正解: D ([コメントを发表する](#))

正解はDです。なぜなら、この記述がスプリントレビューを最もよく表しているからです。スクラムガイドには次のように書かれています。

スプリントレビューは、スプリントの最後に実施され、インクリメントを検査し、必要に応じてプロダクトバックログを調整します。スプリントレビューでは、スクラムチームとステークホルダーが協力して、スプリントで行われた作業について話し合います。」したがって、スプリントレビューとは、スクラムチームとステークホルダーがスプリントの結果を検査し、次に何をすべきかを検討する場です。

質問: 116

スプリントプランニングの結果としてのスプリントバックログを最も適切に説明しているのは、次のうちどれですか？

- A. スプリントで実施するすべての作業の完全なリストです。
- B. すべてのアイテムには指定された所有者がいます。
- C. 各作業の見積もり時間は時間単位です。
- D. これは開発チームのスプリント計画です。
- E. 製品所有者によって注文されます。

正解: D ([コメントを发表する](#))

スプリントバックログは、スクラムガイド1に記載されているように、開発チームのスプリント計画です。スプリントバックログは、進行中の変更をデイリースクラムで理解できるほど詳細な計画です。」

開発チームはスプリント期間中、スプリントバックログを修正し、スプリントバックログはスプリント中に新たに形成される。

質問: 117

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。(最適な答えを選択してください。)

- A. その通り。結果は彼らの参加と利用可能性によって影響を受ける。
- B. 誤り。スクラムチームでは、プロダクトオーナーは主題専門家に置き換えることができます。
- C. 誤り。スクラムマスターは、スクラムチームから要請があった場合にのみ必要となります。
- D. その通り。それぞれがスクラムチームに100%専念しなければならない。

正解: **A** ([コメントを发表する](#))

スクラムガイドによれば、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須であり、これらはスクラムにとって不可欠な役割です。彼らの参加と可用性は、開発チームとステークホルダーへのガイダンス、サポート、ファシリテーションを提供するため、スクラムチームの成果に影響を与えます。他の選択肢は、プロダクトオーナーやスクラムマスターを交代させたり、オプションにしたりできることを示唆しており、スクラムの理念に反するため、誤りです。

質問: 118

スプリントバックログの責任者は誰ですか？

(最適~~な~~答えを選んでください)

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

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムからの詳細な説明と参考資料

スクラムガイド参照：

「スプリントバックログは、スプリントゴール（目的）スプリント用に選択されたプロダクトバックログ項目のセット（内容）およびインクリメントを提供するための実行可能な計画（方法で構成されます。」

「スプリントバックログは、開発者による開発者のための計画です。スプリントゴールを達成するために、開発者がスプリント期間中に実行しようとしている作業を、非常に分かりやすくリアルタイムで示すものです。」

C. The Developers」が正しいのはなぜですか？

スプリントバックログは、作業の計画と実行に責任を負う開発者によって所有および管理されます。

開発者は、スプリント期間中に必要に応じてスプリントバックログを更新および修正します。

スクラムチームはスプリントプランニングの際に協力してスプリントバックログを定義しますが、それを継続的に管理する責任は開発者のみにあります。

これにより、チームは作業の進捗状況に応じて自己管理を行い、適応していくことが可能になります。

✕ 不正解の解答と解説

✕ A. スクラムチーム

なぜこれは間違っているのですか？

スクラムチーム（スクラムマスター、プロダクトオーナー、開発者）はスプリントプランニング中に協力しますが、スプリントバックログの責任は開発者のみにあります。

スクラムマスターはスプリントバックログを管理せず、プロダクトオーナーもスプリント開始後はスプリントバックログを変更しません。

✕ B. スクラムマスター

なぜこれは間違っているのですか？

スクラムマスターはプロセスを円滑に進める役割を担いますが、スプリントバックログの所有権や管理権は持ちません。

スクラムマスターは、チームがスクラムの実践方法を理解し、障害を取り除くのを支援しますが、スプリントバックログを決定したり変更したりすることはありません。

✕ D. プロダクトオーナー

なぜこれは間違っているのですか？

プロダクトオーナーは、スプリントバックログではなく、プロダクトバックログに責任を負います。

スプリントが開始されると、プロダクトオーナーはスプリントバックログを変更できません。開発者のみが、新たな情報を得た際に更新できます。

質問: 119

スクラムにおいて、規制遵守の問題に対処する2つの方法は何ですか？

(最適な回答を2つ選択してください)

A. それらは、コンプライアンス問題を担当する別のチームによって対応されます。

B. これらは製品の機能開発と並行して対処されます。

C. 実際の機能開発スプリントの前に、議論、決定、文書化されます。

D. これらはプロダクトバックログに追加され、初期のスプリントで対処されますが、どんなに小さくても、常に少なくとも何らかのビジネス機能が必要となります。

正解: **B,D** ([コメントを发表する](#))

最も適切な回答はBとDです。これら2つの規制遵守問題への対処方法は、スクラムの価値観と原則に合致しています。なぜなら、スクラムチームは必要な基準と規制を満たしながら、価値があり、リリース可能な製品の増分を提供できるからです。また、フィードバックや変化する要件に基づいて、スクラムチームがコンプライアンス戦略を検証し、適応させることも可能です。

Aは、コンプライアンス問題に関する責任が独立した部門に分散してしまうため、遅延、衝突、非効率性を招く可能性があるため、適切な回答とは言えません。また、コンプライアンスチームが製品開発プロセス全体を把握できない可能性があるため、スクラムの価値観である透明性にも反します。

Cは適切な回答ではありません。なぜなら、Cはウォーターフォール型開発手法を前提としており、すべてのコンプライアンス要件が事前に把握され、確定されていることを前提としているからです。しかし、実際にはそのようなケースはほとんどありません。また、Cはスクラムチームの柔軟性と対応力を低下させます。なぜなら、製品や市場の現状を反映しない厳格な計画に従わなければならない可能性があるからです。

質問: 120

あなたはスクラムを初めて導入する会社に採用されました。経営陣はあなたを6つの新しいスクラムチームのスクラムマスターに任命しました。これらのチームは1つの製品を開発します。このシナリオであなたが目指すべき2つの条件を選択してください。

(最適な回答を2つ選択してください)

- A. プロダクトオーナーは6人必要で、各スクラムチームに1人ずつ配置する必要があります。
- B. プロダクトオーナーは6名で、チーフプロダクトオーナーに報告する体制であるべきです。
- C. この製品には1つの製品バックログがあります。
- D. 各スクラムチームは個別のプロダクトバックログを持つべきです。
- E. プロダクトオーナーは1人だけであるべきです。

正解: ([正解を表示します](#))

簡単な説明 :スクラムガイド20201によると、製品には1つのプロダクトバックログがあり、これはスクラムチームが行う作業の唯一の情報源です。プロダクトバックログはプロダクトオーナーによって順序付けられ、プロダクトオーナーはスクラムチームの作業から得られる製品の価値を最大化する責任を負います。製品ごとにプロダクトオーナーは1人だけであるべきで、プロダクトバックログ内の委員会の要望を代弁することはできますが、プロダクトバックログ項目の優先順位を変更したい場合は、プロダクトオーナー1人に連絡しなければなりません。複数のプロダクトオーナーやプロダクトバックログが存在すると、スクラムプロセスに混乱、矛盾、無駄が生じます。

質問: 121

(スクラムチームは最初のスプリントで何をするべきか?)

最適な答えを選んでください。

- A. 後続のスプリントの要件を分析、記述、文書化する。
- B. 主要な製品機能とリリース計画のアーキテクチャを定義します。
- C. プロジェクトの残りの部分に関する計画を立ててください。
- D. 少なくとも1つの価値があり有用な増分を作成する。

正解: ([正解を表示します](#))

正解はDです。なぜなら、最初のスプリントを含め、すべてのスプリントで少なくとも1つの価値ある有用なインクリメントが生み出されるべきだからです。スクラムは経験主義とインクリメンタルなデリバリーに基づいています。つまり、チームは最初のスプリントを将来の作業の計画、文書化、設計だけに費やすべきではありません。代わりに、製品を前進させ、検査と適応の機会を提供する、使用可能なものを作成するべきです。

選択肢Aは誤りです。スクラムでは、価値を生み出す前に、後のスプリントのための詳細な事前分析やドキュメント作成は必須ではありません。選択肢Bも誤りです。アーキテクチャや機能に関する検討は行われるかもしれませんが、スクラムでは最初のスプリントの目標として大規模な事前設計は行いません。選択肢Cも誤りです。スクラムでは、複雑な環境で

プロジェクト全体を事前に完全に計画しようとすることは避けます。代わりに、計画はチームの学習とともに時間とともに進化していきます。

スクラムにおける重要な期待事項は、各スプリントで「完了の定義」を満たすインクリメント（成果物を生み出すことです。これにより、関係者は実際の進捗状況を確認でき、早期にフィードバックを得ることができ、リスクを軽減できます。最初のスプリントも例外ではありません。たとえ小さなものであっても、すぐに実証的な製品開発を開始できるよう、何らかの有用な成果物を提供する必要があります。

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: 122

以下の項目のうち、スクラムにおけるフィードバックループに該当するものはどれですか？ 3つ選択してください。)

- A. 改善会議。
- B. スプリントレトロスペクティブ。
- C. スプリントレビュー。
- D. リリース計画。
- E. デイリースクラム。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 123

プロダクトバックログ項目を明確に表現する責任は誰にありますか？

- A. スクラムマスターが行うか、スクラムマスターが開発チームに行わせる場合があります。
- B. スクラムマスター。
- C. プロダクトオーナー。
- D. 開発チームにおいてプロダクトオーナーを代表するビジネスアナリスト。

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムガイド1によると、プロダクトバックログとは、製品に必要なすべての項目を順序付けしたリストです。これは、製品に加えるあらゆる変更の要件を網羅した唯一の情報源です。プロダクトオーナーは、開発者の作業から得られる価値を最大化する責任を負います。また、プロダクトオーナーは、効果的なプロダクトバックログ管理にも責任を負い、これには以下の項目が含まれます。

* 製品目標を策定し、明確に伝えること。

- * プロダクトバックログ項目を作成し、明確に伝達する。
- * 製品バックログ項目の発注、および
- * プロダクトバックログが透明性があり、可視化され、理解しやすいものであることを保証する。

したがって、プロダクトオーナーはプロダクトバックログ項目を明確に表現する責任を負います。

参考文献 :スクラムガイド

質問: 124

開発チームが非機能要件を可視化するための良い方法を2つ挙げてください。(2つ選択してください。)

- A. それらをスクラムボード上の別のリストに書き出し、全員が見られるようにしてください。
- B. 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予想される作業量を常に知らせてください。
- C. スプリント終了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完了作業を記録します。
- D. それらを「完了」の定義に追加して、各スプリントで作業が処理されるようにします。

正解: [\(正解を表示します\)](#)

正解はBとDです。非機能要件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想定される作業量を常に伝えることで、製品のビジョンと目標に沿って優先順位付けと計画を行うことができます。さらに、非機能要件を完了の定義に追加することで、各スプリントで確実に満たされ、技術的負債が蓄積されるのを防ぐことができます。

質問: 125

スプリントバックログの所有者は誰ですか？(最適な回答を選択してください。)

- 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。
- D. スクラムチーム。

正解: C ([コメントを発表する](#))

質問: 126

これまでスクラムチームが1つしかなかった製品開発に、新たに2つのスクラムチームを追加した場合、元のスクラムチームの生産性にどのような影響がすぐに現れるでしょうか？

- A. 生産性が低下する可能性が高い。
- B. その生産性は現状維持される可能性が高い。
- C. 生産性が向上する可能性が高い。

正解: [\(正解を表示します\)](#)

正解はAです。なぜなら、これまで1つのスクラムチームしかなかった製品開発に2つのスクラムチームを追加した場合、元のスクラムチームの生産性への直接的な影響は低下する可能性が高いからです。これは、チーム数を増やすことで、コミュニケーションや調整のオーバーヘッドの増加、連携や結束力の低下、潜在的な衝突や依存関係など、いくつかの課題やトレードオフが生じる可能性があるためです。

参考文献 [プロフェッショナル・スクラムマスターI向け推奨読書リスト]

質問: 127

スプリントレビューは、主にどのグループにとっての検査と適応の機会ですか？

- A. プロダクトオーナーとマネジメント。
- B. プロダクトオーナーとステークホルダー。
- C. 開発チームと経営陣。
- D. プロダクトオーナーと開発チーム。
- E. スクラムチームとステークホルダー。
- F. 開発チームと関係者。

正解: E ([コメントを发表する](#))

質問: 128

開発チームにおけるテストの責任を2つ挙げてください。(2つ選択してください。)

- A. プログラマーの作業の検証。
- B. 開発チームの全員が品質に責任を負います。
- C. 品質指標の追跡。
- D. バグの発見。
- E. スクラムには「テスター」という役割はありません。

正解: B,E ([コメントを发表する](#))

説明

質問: 129

開発を始めるにあたって、スクラムに必要なのは、最初のスプリントに必要なアイデアを十分に持っているプロダクトオーナー、それらのアイデアを実行する開発チーム、そしてプロセスを導くスクラムマスターだけです。

- A. 真
- B. 偽

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 130

現在、貴社の開発チームは単一のレイヤー（例えば、フロントエンド、ミドルウェア、バックエンド、インターフェース）のみを担当するように編成されています。このようなコンポー

ネットチームからフィーチャーチームへの移行を検討する際に考慮すべき3つの事項は何ですか？ 3つ選択してください。)

- A. まずビジネス側からのサポートを得ることが役立ちます。
- B. 機能チームはコミュニケーションのオーバーヘッドが少ない。
- C. このような変更を行うと、生産性が低下する可能性があります。
- D. 機能別チームを使用すると、チームごとの生産性を計算しやすくなります。
- E. フィーチャーチームなしではスクラムはできません。

正解: A,B,C ([コメントを発表する](#))

質問: 131

CEOは開発者に対し、進行中のスプリントに「非常に重要な」項目を追加するよう依頼した。

開発者は何をすべきでしょうか？

(最適な答えを選んでください)

- A. 次のスプリントのスプリントバックログに項目を追加します。
- B. そのアイテムをプロダクトバックログの一番上に追加する。
- C. CEOからの依頼なので、この項目を現在のスプリントバックログに追加し、すぐに作業を開始してください。
- D. 現在のスプリントにアイテムを追加し、同じサイズのアイテムを削除します。
- E. スクラムチームの他のメンバーとこの項目について話し合い、チームが何をすべきかを決定します。

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムでは、開発者は自分の作業とスプリントバックログを管理する自主性を持っています。CEOのような権威のある人物から予期せぬ要求があった場合でも、議論なしにスプリントバックログに直接追加するべきではありません。正しいアプローチは、開発者が新しい項目についてプロダクトオーナーや他のスクラムチームと話し合い、現在のスプリントゴールへの影響を理解し、最善の行動方針を共同で決定することです 12。

これは、スクラムの価値観である勇気、集中、コミットメント、尊重、そしてオープンさに合致しています。チームは、スプリントゴールを阻害する可能性のある変更に抵抗する勇気を持ち、コミットメントに集中し、合意されたプロセスを尊重し、スプリント1の途中で新しい作業を導入することの影響についてオープンである必要があります。

スクラムガイドには、スプリントが開始された後は、開発チームに対し、スプリント1で予測した要件とは異なる要件に取り組むよう強制することはできないと明記されています。CEOの要求がスプリントの方向性を変更するに値するほど重要であると判断された場合、プロダクトオーナーとのスコープに関する交渉、あるいは極端な場合には、スプリントゴールが時代遅れになった場合のスプリントの中止につながる可能性があります。しかし、これらの決定は、社内での役職に関係なく、スクラムチーム全体で協力して行うべきであり、特定のメンバーが単独で行うべきではありません。

質問: 132

スクラムにおけるマネジメントの役割は何ですか？

- A. スクラムチームが改善できるよう、洞察とリソースを提供すること。
- B. 十分に努力していない人を特定し、排除する。
- C. 開発チームの人員配置レベルを継続的に監視する。
- D. 開発チームの生産性を監視する。

正解: [A \(コメントを发表する\)](#)

質問: 133

技術的負債が透明性に影響を与える2つの方法を選択してください。(2つ選択してください。)

- A. 計算および見積もりを行うと、技術的負債の総額は、プロダクトオーナーがインクリメントをリリースできるまでの正確な期間を示します。
- B. これは、システムの現在の状態、特にインクリメントがスプリントの終わりにリリース可能であるという誤った前提につながります。
- C. 開発が進みコードが追加されるにつれて、システムの安定化が難しくなり、その結果、将来の作業が予測不可能な形で遅くなることがあります。
- D. 技術的負債がある限り、開発チームはスプリントで追加の機能開発を行うことが許可されないため、プロダクトオーナーの透明性が向上します。

正解: [\(正解を表示します\)](#)

説明／参考資料：

質問: 134

スプリントレトロスペクティブにおいて、開発チームはデイリースクラムを火曜日と木曜日のみに実施することを提案しました。スクラムマスターとして最も適切な対応はどれですか？ (2つ選択してください。)

- A. リクエストを検討し、デイリースクラムを実施する曜日を決定してください。
- B. デイリースクラムが計画を更新する機会としてなぜ重要なのかをチームに指導する。
- C. 開発者に投票してもらう。
- D. 開発チームがこれを望んでいる理由を理解し、彼らと協力してデイリースクラムの成果を改善します。
- E. 自己組織化チームの決定を認め、支持する。

正解: [\(正解を表示します\)](#)

正解はBとDです。これらはスクラムマスターとして最も適切な対応だからです。スクラムマスターは、デイリースクラムが計画の更新、進捗状況の確認、開発チームの活動の同期化の機会としてなぜ重要なのかをチームに説明する必要があります。また、スクラムマスターは、開発チームがなぜこれを望んでいるのかを理解し、一方的に決定を下したり、彼らの要求を無条件に受け入れたりするのではなく、彼らと協力してデイリースクラムの成果を向上させるべきです。

質問: 135

新任の開発者が既存の開発チームメンバーと継続的に衝突し、敵対的な環境を作り出しています。必要であれば、誰がそのチームメンバーをチームから外す責任を負うのでしょうか？

- A. 開発者を雇用したのは採用担当者なので、採用担当者に責任があります。
- B. 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。
- C. 開発チームが責任を負い、スクラムマスターの支援が必要になる場合があります。
- D. スクラムマネージャーは障害を取り除くので、責任があります。

正解: D ([コメントを發表する](#))

質問: 136

プロダクトオーナーは、開発チームがスプリントで選択するプロダクトバックログ項目の数を決定します。(最適な回答を選択してください。)

- A. 間違いです。それはスクラムマスターが行います。
- B. 偽。
- C. 誤り。能力とコミットメントはプロジェクトマネージャーの責任です。
- D. その通りです。
- E. その通りですが、チームに十分なキャパシティがあることをリソースマネージャーが確認した後でなければなりません。
- F. 確かに、利害関係者に対して約束した内容に準じています。

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: 137

スクラムマスターは未解決の障害リストを管理していますが、リストは増え続けており、解決できた障害はごく一部に過ぎません。このような状況で最も役立つ3つの手法はどれでしょうか？ 3つ選択してください。)

- A. リストに優先順位を付け、順番に作業を進める。
- 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する。
- C. 経営陣に障害とその影響について警告する。
- D. 開発チームと協議する。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 138

ビジネス価値の低いプロダクトバックログ項目を作成しないことは、どのスクラムの価値観を示しているのでしょうか？ 3つ選択してください。)

- A. フォーカス。
- B. 獲得価値。
- C. 尊敬。
- D. 勇気。
- E. 経済的付加価値。

正解: A,C,D ([コメントを発表する](#))

質問: 139

プロダクトオーナーの責任を最もよく表しているのはどれですか？)

最適な答えを選んでください。

- A. スクラムチームが行う作業の価値を最大化する。
- B. 利害関係者が開発者の邪魔をしないようにする。
- C. 開発者への指示。
- D. 作業が関係者への約束を満たしていることを確認する。

正解: A ([コメントを発表する](#))

プロダクトオーナーは、スクラムチームの作業によって生み出される製品の価値を最大化する責任を負います。したがって、選択肢Aが正解です。これは、スクラムガイドで定義されている最も明確かつ重要な責任の1つです。プロダクトオーナーは、プロダクトバックログを管理し、目標とミッションを最適に達成するために作業の順序を定め、バックログが透明で理解しやすい状態であることを保証します。彼らの焦点は、人々の管理やプロジェクトマネージャーとしての役割ではなく、価値の最適化にあります。

選択肢Bは誤りです。プロダクトオーナーはステークホルダーとの連携を支援することはできますが、開発者をすべてのステークホルダーとのやり取りから隔離することは、プロダクトオーナーの主要な責任ではありません。選択肢Cも誤りです。開発者は自己管理型であり、プロダクトオーナーは日々の業務を指示しません。選択肢Dも誤りです。スクラムでは、プロダクトオーナーの責任は、従来の契約上の意味でステークホルダーへの約束が確実に履行されることを保証することとは定義されていません。むしろ、プロダクトオーナーは、ステークホルダーのニーズ、製品の方向性、および価値提供のバランスを取る役割を担います。

優秀なプロダクトオーナーは、スクラムチームが常に最も価値のあるものに優先的に取り組むように促します。この価値中心の責任感こそが、プロダクトオーナーの役割を最も的確に表す言葉です。

質問: 140

複数のスクラムチームが同じ製品に取り組んでいる場合、各チームのすべての成果物を毎スプリントで統合すべきでしょうか？

- A. はい、そうでないと、プロダクトオーナー（およびステークホルダー）が実際に行われたことを正確に検査できない可能性があります。
- B. いいえ、それは難しすぎるので、強化スプリントで行う必要があります。
- C. はい、ただし、作業に依存関係があるスクラムチームに限ります。
- D. いいえ、各スクラムチームは独立しています。

正解: A ([コメントを发表する](#))

質問: 141

スプリント終了後、次のスプリントの準備にはどれくらいの時間が必要ですか？

- A. スプリント間の休憩期間は、30日間のスプリントの場合は1週間に制限され、より短いスプリントの場合は通常それよりも短くなります。
- B. 次のスプリントの要件を決定し、文書化するのに十分な時間。
- C. 開発チームが前回のスプリントからのテストを完了するのに十分な時間。
- D. なし。前のスプリントが終了するとすぐに新しいスプリントが開始されます。
- E. 上記のすべては状況に応じて許可されます。

正解: ([正解を表示します](#))

正解はDです。スクラムではスプリント間に間隔がありません。スクラムガイドには「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る」と明記されています。したがって、スプリント終了後に次のスプリントの準備期間は必要ありません。

質問: 142

事業目標やリリースに向けた進捗状況について、誰が最もよく知っているべきでしょうか？

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

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムガイドにも記載されているように、「プロダクトオーナーは、開発チームの作業によって生み出される製品の価値を最大化する責任を負います。その方法は、組織、スクラムチーム、個人によって大きく異なる場合があります。」というように、ビジネス目標やリリースに向けた進捗状況を最もよく把握しているのはプロダクトオーナーであるべきです。

質問: 143

関係者との連携を担当するのは誰ですか？

（最適な答えを選んでください）

- A. チームマネージャー。
- B. ビジネスアナリスト。
- C. スクラムチーム。
- D. プロジェクトマネージャー。
- E. 開発者。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 144

完了」の定義は、どのような3つの目的を果たしますか？ 3つ選択してください。）

- A. スプリントの終了が許可される前に完了しなければならない作業を説明してください。
- B. 各スクラムイベントの目的、目標、およびタイムボックスについて説明します。
- C. スプリントで選択するプロダクトバックログアイテムの数を開発チームに指示します。
- D. 作業が完了した時期について共通認識を形成する。
- E. 透明性を高める。

正解: C,D,E ([コメントを発表する](#))

質問: 145

開発チームにおけるテストの責任を2つ挙げてください。 2つ選択してください。）

- A. プログラマーの作業の検証。
- B. 開発チームの全員が品質に責任を負います。
- C. 品質指標の追跡。
- D. バグの発見。
- E. スクラムには「テスター」という役割はありません。

正解: B,E ([コメントを発表する](#))

正解はBとEです。スクラムには「テスター」という役割はなく、開発チームの全員が品質に責任を負います。スクラムガイドには、開発チームは、各スプリントの終わりにリリース可能な「完了」製品の増分を提供する作業を行う専門家で構成される」と記載されています。開発チームは組織によって組織化され、自らの業務を組織・管理する権限を与えられています。その結果生じる相乗効果により、開発チーム全体の効率性と有効性が最適化されます。

質問: 146

スクラムを最もよく表しているのは、次のうちどれですか？

- A. 科学的管理の原則に準拠した、明確かつ予測可能なプロセス。
- B. ソフトウェア開発の方法を定義する包括的な方法論。
- C. ソフトウェア開発におけるベストプラクティスを定義したクックブック。
- D. 複雑な環境下で複雑な製品を開発するための枠組み。

正解: ([正解を表示します](#))

説明／参考資料：

質問: 147

あなたは、同じプロダクトバックログに基づいて作業する4つのスクラムチームのスクラムマスターです。開発者数名から、今後2回のスプリントで予定されている作業には、チーム外の技術スペシャリストによるフルタイムの作業が必要になるとの苦情が寄せられています。このような状況で、スクラムマスターが考慮すべき重要な懸念事項を2つ挙げてください。（2つ選択してください。）

- A. 安定した速度を維持したいという願望。
- B. 開発チームが自力で解決策を見出すことのメリット。
- C. 開発チームのメンバー全員が忙しく過ごせるだけの十分な仕事量が必要である。
- D. 開発チームが統合された増分を生成する能力。

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムマスターは、開発チームが統合されたインクリメントを生成できる能力に関心を持つべきです。これはスクラムの目標の一つだからです。また、スクラムマスターは開発チームが自ら解決策を見出すよう促すべきです。これは自己管理とコラボレーションを促進するからです。その他の選択肢は、この状況においてスクラムマスターにとって関連性も重要性もありません。

質問: 148

プロダクトバックログアイテムの見積もりは誰が作成しますか？

- A. プロダクトオーナーと要件を明確にした後の開発チーム。
- B. プロダクトオーナー（開発チームからの意見を取り入れる）。
- C. 組織内で最も地位の高い人々。建築家や分野専門家などが含まれます。
- D. スクラムマスター。
- E. 開発チームのみ。

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムガイド1によると、プロダクトバックログのリファインメントは、プロダクトバックログの項目をレビューおよび修正する継続的な活動です。作業を行う開発者は、その規模を見積もる責任があります。プロダクトオーナーは、トレードオフを理解し選択するのを支援することで、開発者に影響を与えることができます。

質問: 149

スプリントプランニング会議の時間制限はどれくらいですか？

- A. 月例スプリントには4時間。
- B. 月例スプリントに8時間。
- C. 月刊。
- D. 完了したらいつでも。

正解: ([正解を表示します](#))

正解はBです。なぜなら、月例スプリントにおけるスプリント計画会議の所要時間は8時間だからです。

スクラムガイドには、スプリントプランニングは、1ヶ月のスプリントの場合、最大8時間に制限される。より短いスプリントの場合は、通常、それよりも短い時間で実施される」と記載されている。

質問: 150

開発チームの責任範囲は？ 2つ選択してください。）

- A. チーム内の対立を解決する。
- B. 生産性の報告。
- C. プロダクトオーナーの選定。
- D. スプリントゴールを達成するために必要な作業を整理する。

正解: ([正解を表示します](#))

説明

質問: 151

スクラムチームにおけるテストの2つの責任は何ですか？

(最適な回答を2つ選択してください)

- A. バグの発見。
- B. 品質指標の追跡。
- C. プログラマーの作業の検証。
- D. スクラムには「テスター」という役割はありません。
- E. 開発者は品質に責任を負います。

正解: ([正解を表示します](#))

<https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-US.pdf>

スクラムは、複雑な製品の開発、提供、および維持のためのフレームワークです。スクラムには、プロダクトオーナー、スクラムマスター、開発者の3つの役割があります。開発者は、各スプリントで使用可能なインクリメントのあらゆる側面を作成することに尽力するスクラムチームのメンバーです。開発者は、プログラマー、デザイナー、テスター、アーキテクト、エンジニアなどの肩書きに限定されません。開発者は、バグの発見と修正、品質指標の追跡、他の開発者の作業の検証など、品質のあらゆる側面に責任を負います。したがって、スクラムには「テスター」の役割はなく、開発者が品質に責任を負います。

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: 152

スプリント終了時に、スプリント中に作業されたプロダクトバックログ項目が「完了」の定義を満たしていない場合、未完了のプロダクトバックログ項目に対してどのような2つの対応を取るべきでしょうか？ 2つ選択してください。)

- A. このスプリントのインクリメントにこの項目を含めないでください。
- B. 関係者が同意すれば、プロダクトオーナーはそれを承認し、ユーザーにリリースできます。
- C. アイテムを確認し、見積もりの「完了」部分をベロシティに追加し、残りの作業のストーリーを作成します。
- D. プロダクトオーナーがどうするかを決定できるように、プロダクトバックログに追加します。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 153

デイリースクラムの特性はどれですか？ 2つ選択してください。)

- A. チームリーダーが進行役を務めます。
- B. 朝一番に開催されます。
- C. 所要時間は15分以内です。
- D. 会話を促進するために設計されており、自由です。
- E. スクラムマスターがチームメンバーに3つの質問をすることから成ります。
- F. その位置と時間は一定です。

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムガイド1によると、スクラムの各イベントは、何かを検査して適応するための正式な機会です。これらのイベントは、重要な透明性と検査を可能にするために特別に設計されています。これらのイベントのいずれかを含めないと、透明性が低下し、検査と適応の機会が失われます。すべてのイベントは時間制限のあるイベントであり、各イベントには最大期間があります。スプリントが開始されると、その期間は固定され、短縮または延長することはできません。残りのイベントは、イベントの目的が達成されたときに終了することができ、プロセスでの無駄を許さずに適切な時間が費やされることが保証されます。デイリースクラムの時間制限は、1か月のスプリントで15分以下です。その場所と時間は一定です。

質問: 154

スプリントの期間は以下のとおりです。

- A. プロダクトオーナーにとってビジネスリスクを許容範囲内に抑えられる程度に短い。
- B. 開発作業を他の業務イベントと同期できる程度に短い。
- C. 1暦月以内。
- D. これらの回答はすべて正しいです。

正解: ([正解を表示します](#))

説明／参考資料：

質問: 155

第2スプリントはいつ開始されますか？（最適な回答を選択してください。）

- A. 2回目のスプリントのプロダクトバックログが選択された後。
- B. 2回目のスプリントのアーキテクチャ変更がシニアアーキテクトによって承認されたら。
- C. 最初のスプリント直後。
- D. 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。

正解: C ([コメントを发表する](#))

質問: 156

プロダクトオーナーは、現在のスプリントの終了から次のスプリントの開始までの期間に、通常どのような活動を行うのでしょうか？

- A. そのような活動はありません。次のスプリントは、現在のスプリントの直後に開始されます。
- B. プロダクトバックログを精緻化する。
- C. 現在のスプリントのインクリメントについて、品質保証部門と協力して作業します。
- D. 関係者とプロジェクト計画を更新する。

正解: ([正解を表示します](#))

現在のスプリントの終了から次のスプリントの開始までの期間に、プロダクトオーナーが通常行う活動はありません。なぜなら、そのような期間は存在しないからです。次のスプリントは、現在のスプリントの直後に、間隔や中断なく開始されます。その他の選択肢としては、スプリント中に発生する活動（プロダクトバックログの精緻化など）か、スクラムの原則に沿わない活動（品質保証部門との連携やプロジェクト計画の更新など）が挙げられます。

質問: 157

デイリースクラムの特性はどれですか？ 2つ選択してください。）

- A. それは自由であり、会話を促進するように設計されています。
- B. チームリーダーが進行役を務めます。
- C. 朝一番に開催されます。
- D. スクラムマスターがチームメンバーに3つの質問をします。
- E. 所要時間は15分以内です。
- F. その位置と時間は一定です。

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムガイド1によると、スクラムの各イベントは、何かを検査して適応するための正式な機会です。これらのイベントは、重要な透明性と検査を可能にするために特別に設計されています。これらのイベントのいずれかを含めないと、透明性が低下し、検査と適応の機会が失われます。すべてのイベントは時間制限のあるイベントであり、各イベントには最

大期間があります。スプリントが開始されると、その期間は固定され、短縮または延長することはできません。残りのイベントは、イベントの目的が達成されたときに終了することができ、プロセスでの無駄を許さずに適切な時間が費やされることが保証されます。デイリースクラムの時間制限は、1か月のスプリントで15分以下です。その場所と時間は一定です。

質問: 158

正誤問題：同じ製品に取り組む複数のスクラムチームは、必ず同じスプリント開始日を持つ必要がある。

A. 真

B. 偽

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムガイドによれば、同じ製品に取り組む複数のスクラムチームは、必ずしも同じスプリント開始日を設定する必要はありません。各スプリントの開始日は異なっても構いませんが、少なくとも各スプリントの終了時までには作業を同期させ、インクリメントを統合する必要があります。複数のスクラムチームが同じスプリント開始日を設定することが必須であるという考え方は、正しくありません。

質問: 159

デイリースクラムは誰が開始しますか？

A. 最後に入場する人。これは、人々が時間通りに入場することを促し、制限時間内に収まるようにするのに役立ちます。

B. 開発チームが決定した選手が先発します。

C. トークンを持っている人。

D. スクラムマスター。開発チームが会議を開催し、時間枠内に収まるようにします。

E. 最後に建造物を破壊した人物。

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムガイド1によると、デイリースクラムでは、各開発者が次の3つの質問に答えます。

* 昨日、スプリント目標の達成に貢献したことは何ですか？

* 今日のスプリント目標達成のために、私は何をすべきでしょうか？

* 私または開発チームがスプリント目標を達成する上で、何か障害となるものはあるでしょうか？

開発者は、デイリースクラムがスプリントゴールの達成と使用可能なインクリメントの作成に向けた進捗に焦点を当てている限り、どのような構造や手法を選択しても構いません。開発者は、どのメンバーから始めても、どのような順番で進めても構いません。

参考文献 :スクラムガイド

質問: 160

開発チームがクロスファンクショナルであるとはどういう意味でしょうか？

- A. 開発チームは、ビジネスアナリスト、アーキテクト、開発者、テスターといった別々のチームから構成される仮想チームです。
- B. 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、テスターも含まれます。
- C. 開発チームの開発者は、チーム外のビジネスアナリスト、アーキテクト、開発者、テスターと密接に連携します。
- D. 開発チームは、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のに貢献できる、複数のスキルを持つメンバーで構成されています。
- 正解: D ([コメントを発表する](#))

質問: 161

プロダクトバックログを最もよく表しているのはどれですか？

- A. スクラムチームが完全なプロジェクト計画を作成および維持するために必要な、予見可能なすべてのタスクと要件が含まれています。
- B. 製品や顧客についてより多くのことが分かってくるにつれて、成長や変化が許容されます。
- C. 変更管理プロセスに従うことを基本としています。
- D. スクラムチームが製品の設計フェーズを開始するために必要な情報を提供します。

正解: B ([コメントを発表する](#))

質問: 162

スクラムでは、アーキテクチャとインフラストラクチャはどのように扱われますか？ 2つ選択してください。)

- A. 実際の機能開発スプリントの前に、議論され、決定され、文書化されます。
- B. これらは製品の機能開発と並行して実装されます。
- C. これらはプロダクトバックログに追加され、初期のスプリントで対処されますが、どんなに小さくても、常に少なくとも何らかのビジネス機能が必要となります。
- D. これらは、建築的な滑走路の作成を通じて、別のチームによって構築されます。

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムでは、アーキテクチャとインフラストラクチャは、製品の機能開発と並行して実装し、製品バックログに追加して初期スプリントで対応することで扱われます。ただし、[2]で述べられているように、どんなに小さくても、少なくとも何らかのビジネス機能が必要となります。スクラムでは、機能開発とアーキテクチャ開発を区別しません。どちらも重要で互いにサポートし合うため、一緒に開発されます。アーキテクチャは独立したフェーズではなく、製品開発の一部です。アーキテクチャは、他の機能と同様に製品バックログに追加されます。」

質問: 163

スクラムマスターは未解決の障害リストを管理していますが、リストは増え続けており、解決できた障害はごく一部に過ぎません。このような状況で最も役立つ3つのテクニックはどれでしょうか？

(3つ選択してください。)

- A. 開発チームと相談する。
- B. リストに優先順位を付け、順番に作業を進める。
- C. 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する。
- D. 経営陣に障害とその影響を警告する。

正解: A,B,D ([コメントを发表する](#))

正解はA、B、Dです。これらの手法は、この状況において最も役立つからです。

開発チームと協議することで、障害の根本原因と解決策を特定できる可能性があります。リストに優先順位を付け、順番に作業を進めることで、未処理のタスクを減らし、最も重要または緊急性の高い問題に集中できるでしょう。障害とその影響について経営陣に報告することで、問題をエスカレートさせ、組織からの支援を得られる可能性があります。

質問: 164

開発チームは最初のスプリント中に、以下の2つのことを行うべきです。(2つ選択してください。)

- A. プロジェクトの残りの部分に関する計画を立ててください。
- B. 後続のスプリントの要件を分析、記述、文書化する。
- C. 少なくとも1つの機能を開発する。
- D. アーキテクチャとインフラストラクチャ全体を分析、設計、記述する。
- E. リリース可能なソフトウェアの増分を作成する。

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムガイド1によると、各スプリントは最長1か月の期間を持つプロジェクトです。スプリントゴールは、スクラムチームがインクリメントを作成する理由を示します。開発チームは、各スプリントの終わりにリリース可能な「完了」製品のインクリメントを提供する作業を行う専門家で構成されています。したがって、最初のスプリントでも他のスプリントと同様に、開発チームは少なくとも1つの機能を開発し、リリース可能なソフトウェアのインクリメントを作成する必要があります。その他の選択肢は、スクラムの価値観と原則に合致しません。

質問: 165

スクラムのイベントの一つにデイリースクラムがあります。デイリースクラムの目的となる成果を2つ挙げてください。(2つ選択してください。)

- A. スプリント目標に向けて可能な限り最高の進捗を達成するために、次に着手すべき最も重要な作業について共通理解を持つこと。
- B. 完了したタスクと残りの作業の更新。これにより、スクラムマスターは翌日の計画を立てることができます。

- C. 上級管理職向けの状況報告書。各個人が何をしたか、何をする予定か、そして何が差し迫っているかを示します。
- D. ステークホルダーに対してスプリントの進捗状況を透明化するための、更新されたスクラムボード。
- E. スクラムマスターが対処すべき新たな障害。

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムガイドによると、デイリースクラムの意図された成果は、スプリント目標達成に向けて最善の進捗を実現するために次に着手すべき最も重要な作業についての共通理解と、スクラムマスターが対処すべき新たな障害の特定の2つです。その他の選択肢は、無関係 (スクラムボードの更新など) または不適切 (アップデートやステータスレポートの提供など) であるため、デイリースクラムの意図された成果ではありません。

質問: 166

技術的負債が透明性に影響を与える2つの方法を選択してください。(2つ選択してください。)

- A. 計算および見積もりを行うと、技術的負債の総額は、プロダクトオーナーがインクリメントをリリースできるまでの正確な期間を示します。
- B. これは、システムの現在の状態、特にインクリメントがスプリントの終わりにリリース可能であるという誤った前提につながります。
- C. 開発が進みコードが追加されるにつれて、システムの安定化が難しくなり、その結果、将来の作業が予測不可能な形で遅くなることがあります。
- D. 技術的負債がある限り、開発チームはスプリントで追加の機能開発を行うことが許可されないため、プロダクトオーナーの透明性が向上します。

正解: ([正解を表示します](#))

正解はBとCです。技術的負債は、以下のような形で透明性に影響を与えます。まず、システムの現状、特にスプリント終了時にインクリメントがリリース可能であるという誤った認識につながります。実際には、隠れた欠陥や不完全な機能が含まれている可能性があるからです。また、開発が進みコードが追加されるにつれて、システムの安定化と保守が難しくなり、将来の作業が予測不可能な形で遅れる原因にもなります。

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: 167

スクラムチーム外部の経営陣は、デイリースクラムにどのように関与しますか？（最適な回答を選択してください。）

- A. スクラムマスターが彼らの代理として発言します。
- B. デイリースクラムにはマネージャーは必須ではありません。
- C. 経営陣は、各デイリースクラムの開始時に最新情報を提供します。
- D. プロダクトオーナーは自身の意見を表明します。

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムガイドによれば、スクラムチーム外部のマネジメントはデイリースクラムには一切関与しません。デイリースクラムは、開発チームがスプリントゴールに向けた進捗状況を確認し、今後24時間の作業計画を立てるための内部イベントです。その他の方法は、マネジメントがデイリースクラムに関与する有効な方法ではありません。なぜなら、それらはアップデートを提供したり、他者の代理で発言したりするなど）介入的であるか、プロダクトオーナーやスクラムマスターが代理で参加するなど）不必要だからです。

質問: 168

スプリントの残りの作業を追跡する責任者は誰ですか？

- 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協議します。
- E. プロダクトオーナー。

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムガイド11によると、スプリントバックログの更新には、スプリントバックログ内の項目に積極的に取り組んでいる人だけが参加します。これには、項目の進捗状況の追跡も含まれます。これは通常、開発者がデイリースクラム後に毎日残りの作業を更新することで行われます。開発チームは、スプリントゴール達成の可能性を予測するために、少なくともデイリースクラムごとにこの残りの作業総数を追跡します。

参考文献 :スクラムガイド

質問: 169

デイリースクラムは毎日行われるイベントです。開催頻度を2～3日に1回に減らすとしたら、どのような点が3つ重要になるでしょうか？ 3つ選択してください。）

- A. スプリントバックログを検査して適応させる機会が失われます。
- B. 障害はよりゆっくりと発生し、解決される。
- C. プロダクトオーナーはステークホルダーに進捗状況を正確に報告できない。
- D. 会議前にスクラムボードを更新する作業に時間をかけすぎている。
- E. スクラムマスターがガントチャートを適切に更新する能力を失います。
- F. スプリント計画が不正確になる可能性があります。

正解: ([正解を表示します](#))

Scrum Guide¹によると、デイリースクラムはスクラムチームの開発者のためのイベントです。デイリースクラムの目的は、スプリントゴールの進捗状況を確認し、必要に応じてスプリントバックログを調整して、今後の計画作業を調整することです。デイリースクラムは、開発者がスプリントゴールを達成する可能性を最適化します。開発者は毎日、自己組織化チームとしてどのように協力してスプリントゴールを達成し、スプリント終了までに期待されるインクリメントを作成するつもりなのかを理解する必要があります。デイリースクラムの頻度を2〜3日に1回に減らした場合、主な懸念事項は次のようになります。スプリントバックログを検査し、必要に応じて修正する機会が失われるため、作業の無駄や依存関係の見落としにつながる可能性があります。障害の発生と解決に時間がかかるため、作業の進捗や質が低下する可能性がある。要件、リスク、優先順位の変更がタイムリーに反映されない場合、スプリント計画は不正確になる可能性があります。その他の選択肢は、スクラムの価値観や原則に合致しないため、正当な懸念事項とは言えません。

質問: 170

スクラムマスターは、メンバーが異なる場所に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ミーティングを行い、デイリースクラムの前に多くの準備作業（例えば、電話会議の設定）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とるべきでしょうか？

- A. 開発チームが自己管理を行い、何をすべきかを自分たちで決定できるようにする。
- B. 開発チームのメンバーに、会議の設定を担当する人を交代で決めてもらうように依頼してください。
- C. 経営陣に報告し、解決を依頼する。
- D. 会議を設定し、開発チームにそのように進めることを伝えます。

正解: **A** ([コメントを发表する](#))

質問: 171

第7回スプリントレビューで、関係者は失望と怒りを露わにした。彼らは、開発中の製品またはシステムが自分たちのニーズを満たさず、予算をはるかに超えるコストがかかると判断した。この事態を招いたと考えられる要因は何か？ 2つ選択してください。）

- A. プロジェクトマネジメントオフィス (PMO) が十分に関与していません。
- 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周知していません。
- C. 関係者は、進捗状況の確認や評価にスプリントレビューを使用していません。
- D. 関係者は開発区域への立ち入りを許可されなかった。

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムガイドによると、スプリントレビューは、スクラムチームとステークホルダーがプロダクトインクリメントを検査し、必要に応じてプロダクトバックログを調整する時間です。プロダクトオーナーは、ステークホルダーにプロジェクトの進捗状況を知らせ、スプ

リントレビューに招待する責任があります。プロダクトオーナーがこれを行っていない場合、またはステークホルダーがスプリントレビューを利用して進捗状況を検査・評価していない場合、7回目のスプリントレビューで失望したり、怒ったりする可能性があります。その他の選択肢は、無関係（PMOや開発部門など）または不適切（リリースの遅延など）であるため、この状況を引き起こした要因としては考えにくいです。

質問: 172

スプリントレトロスペクティブで議論するのに適切でないトピックはどれですか？（該当するものをすべて選択してください。）

- A. 完了」の定義。
- B. チームがどのように仕事をしているか。
- C. チーム関係。
- D. プロダクトバックログに現在表されている作業の価値。
- E. 次のスプリントのスプリントバックログを整理します。

正解: D,E ([コメントを发表する](#))

スプリントレトロスペクティブは、スクラムチームが自らを振り返り、次のスプリントで実施する改善計画を作成する機会です。議論に適したトピックは、プロセス、ツール、コミュニケーション、コラボレーション、品質など、チームの業務遂行方法に関連するものです。

プロダクトバックログに現在示されている作業の価値や、次のスプリントに向けたスプリントバックログの整理は、それぞれスプリントレビューとスプリントプランニングのイベントに属するため、スプリントレトロスペクティブで議論するのに適したトピックではありません。

質問: 173

デイリースクラムは毎日行われるイベントです。開催頻度を2～3日に1回に減らすとしたら、どのような点が3つ重要になるでしょうか？ 3つ選択してください。）

- A. スプリントバックログを検査して適応させる機会が失われます。
- B. 障害はよりゆっくりと発生し、解決される。
- C. プロダクトオーナーはステークホルダーに進捗状況を正確に報告できない。
- D. 会議前にスクラムボードを更新する作業に時間をかけすぎている。
- E. スクラムマスターがガントチャートを適切に更新する能力を失います。
- F. スプリント計画が不正確になる可能性があります。

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムガイド1によると、デイリースクラムはスクラムチームの開発者のためのイベントです。デイリースクラムの目的は、スプリントゴールの進捗状況を検査し、必要に応じてスプリントバックログを調整して、今後の計画作業を調整することです。デイリースクラムは、開発者がスプリントゴールを達成する可能性を最適化します。開発者は毎日、自己組織化チームとしてどのように協力してスプリントゴールを達成し、スプリント終了までに期

待されるインクリメントを作成するつもりなのかを理解する必要があります。デイリースクラムの頻度を2〜3日に1回に減らした場合、主な懸念事項は次のようになります。スプリントバックログを検査して調整する機会が失われ、結果として作業の無駄や依存関係の見落としが発生する可能性があります。

* 障害の発生と解決に時間がかかるため、作業の進捗と品質が阻害される可能性があります。

要件、リスク、または優先順位の変更がタイムリーに反映されない場合、スプリント計画が不正確になる可能性があります。

その他の選択肢は、スクラムの価値観や原則に合致しないため、正当な懸念事項とは言えません。

参考文献 :スクラムガイド

質問: 174

クロスファンクショナルチームは、システムの特定の技術レイヤー（例GUI、データベース、ミドルウェア、インターフェース）のみを担当するように最適化されています。

A. 真

B. 偽

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムガイド1によると、開発チームは、各スプリントの終わりにリリース可能な「完了」製品の増分を提供する作業を行う専門家で構成されています。開発チームは、組織によって組織化され、自らの作業を組織化および管理する権限を与えられています。その結果生じる相乗効果により、開発チーム全体の効率性と有効性が最適化されます。クロスファンクショナルチームは、チーム外の人員に頼ることなく、作業を完了するために必要なすべての能力を備えています。

スクラムにおけるチームモデルは、柔軟性、創造性、生産性を最適化するように設計されています。

参考文献 :スクラムガイド

質問: 175

クロスファンクショナルチームは、システムの特定の技術レイヤー（例GUI、データベース、ミドルウェア、インターフェース）のみを担当するように最適化されています。

A. 真

B. 偽

正解: B ([コメントを发表する](#))

スクラムガイド1によると、開発チームは、各スプリントの終わりにリリース可能な「完了」製品の増分を提供する作業を行う専門家で構成されています。開発チームは、組織によって組織化され、自らの作業を組織化および管理する権限を与えられています。その結果生じる相乗効果により、開発チーム全体の効率性と有効性が最適化されます。クロスファンクショナルチームは、チーム外の人員に頼ることなく作業を完了するために必要なすべて

の能力を備えています。スクラムのチームモデルは、柔軟性、創造性、生産性を最適化するように設計されています。

質問: 176

プロダクトオーナーの役割について、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. プロダクトオーナーの役割は、委員会またはチームによって担われることがあります。
- B. プロダクトオーナーはプロダクトバックログの順序付けに責任を負います。
- C. プロダクトオーナーは1人です。
- D. スクラムチームでは、複数の人がプロダクトオーナーの役割を共有できます。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 177

複数の開発チームが同じプロダクトバックログに基づいて作業する場合、最も重要な懸念事項は何ですか？

- A. チーム間の依存関係を最小限に抑える。
- B. 要件の明確な定義。
- C. 当初の計画範囲を満たしている。
- D. すべてのチームの全員に十分な仕事があることを確認する。
- E. 速度を最大化する。

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムガイド1によると、複数のスクラムチームが1つの製品に取り組む場合、互いに作業を調整する必要があります。これを実現する方法の1つが、スクラムを拡張するためのフレームワークであるNexusです。Nexusは、チーム間の依存関係や統合の問題をより透明化することで、それらの問題を軽減するのに役立ちます。複数の開発チームが同じプロダクトバックログに取り組む場合、最も重要なのは、チーム間の依存関係を最小限に抑え、完了」の定義を満たす統合されたインクリメントを提供できるようにすることです。

参考文献 :スクラムガイド、ネクサスガイド

質問: 178

スクラムチームが価値あるインクリメントを生み出すために最適なアプローチはどれですか？（最適な回答を選択してください。）

- A. 各開発者は、自分が貢献できると感じるコンポーネントを担当します。
- B. 各スクラムチームは、機能の開発を最初から最後まで担当します。
- C. 各スクラムチームは独立したコンポーネント群に取り組みます。
- D. 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。

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムガイドによると、スクラムチームが価値あるインクリメントを生み出すための最善のアプローチは、各開発者が自分が貢献できると感じるコンポーネントに取り組むこと

です。つまり、開発者は自己組織化して効果的に協力し、完了の定義とスプリントゴールを満たす価値あるインクリメントを提供できるということです。他の選択肢は、開発者が孤立して作業したり、外部の人に依存したりすることを意味するため、有効なアプローチではありません（例えば、最初から最後まで機能を開発したり、独立したコンポーネント群に取り組んだり、システムの独立したレイヤーとしてのみ作業したりするなど）。

質問: 179

プロダクトオーナーはスプリント中にどのような活動を2つ行いますか？（最適な回答を2つ選択してください。）

- A. スプリントバーンダウンチャートを更新します。
- B. デイリースクラムを実行します。
- C. スプリントバックログにおける開発チームの作業の優先順位を決定します。
- D. 現在のスプリントの項目に関して、開発チームからの質問に答える。
- E. 関係者と協力する。

正解: D,E ([コメントを发表する](#))

質問: 180

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？）
最適な答えを選んでください。

- A. スプリントレトロスペクティブは4時間以上になる予定です。
- B. 彼らは、より厳格な基準を含めるように「完了の定義」を改善します。
- C. 彼らは成熟したチームになったので、スクラムマスターはもはや必要ありません。
- D. 時間制限のあるスプリントは必要ありません。
- E. スプリントレビューは不要になります。

正解: ([正解を表示します](#))

正解はBです。スクラムチームが成熟するにつれて、品質基準を強化し、完了の定義を改善することが期待されるからです。スクラムガイドでは、完了の定義は作業が完了した状態を明確にすることで透明性を生み出すと説明されています。チームの能力、規律、技術力が向上するにつれて、より高い品質、リリース可能性、そしてより信頼性の高いインクリメントを確保するために、これらの基準を引き上げることがよくあります。

この改善は経験的な学習を反映したものです。成熟したスクラムチームは、スクラムらしさを失うのではなく、通常はスクラムの適用においてより効果的になります。つまり、チームはエンジニアリングの実践を洗練させ、テストを強化し、統合を改善し、完了の定義に、より厳格な完了基準を含めることができるようになるのです。

選択肢Aは、チームが成熟したからといってタイムボックスが拡大するわけではないため誤りです。選択肢Cは、チームが成熟してもスクラムマスターはスクラムの有効性に対する責任を負い続けるため誤りです。選択肢Dは、スプリントは固定されたタイムボックスであり、スクラムの中核要素であるため誤りです。選択肢Eは、スプリントレビューはステークホルダーとの検査と適応のために不可欠であるため誤りです。

質問: 181

開発チームは、スプリントのために選択したプロダクトバックログ項目に対して、どれくらいの作業を行う必要があるのでしょうか？

- A. スプリントに収まる範囲で作業を進めます。残りの作業は次回のスプリントに持ち越されます。
- B. プロダクトオーナーに伝えられたとおり、プロダクトバックログの各項目は「完了」の定義に従って選択されます。
- C. 分析、設計、プログラミング、テスト、およびドキュメント作成に比例した時間を割り当てる。
- D. すべての開発作業と、少なくとも一部のテスト。

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: 182

プロダクトオーナーは、各インクリメントを本番環境にリリースする必要があります。

- A. 理にかなっている場合。
- B. 開発チームが各スプリントを完了していることを確認する。
- C. 製品に欠陥がない場合。
- D. 例外なく。

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムガイド1によると、インクリメントはプロダクトゴールへの具体的なステップです。各インクリメントは、それ以前のすべてのインクリメントに追加され、徹底的に検証されるため、すべてのインクリメントが連携して動作します。価値を提供するためには、インクリメントは使用可能でなければなりません。1つのスプリント内で複数のインクリメントを作成できます。インクリメントの合計はスプリントレビューで提示され、経験主義を支えます。ただし、インクリメントはスプリント終了前にステークホルダーに提供される場合があります。スプリントレビューは、価値をリリースするためのゲートとみなされるべきではありません。

参考文献 :スクラムガイド

質問: 183

CEOは開発チームに対し、進行中のスプリントに「非常に重要な」項目を追加するよう指示しました。開発チームは何をすべきでしょうか？

- A. プロダクトオーナーに知らせて、CEOと連携して作業を進めてもらう。
- B. 調整なしでアイテムを現在のスプリントに追加します。
- C. 次のスプリントにアイテムを追加します。
- D. 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削除します。

正解: **A** ([コメントを发表する](#))

質問: 184

開発者は自己管理型ですが、以下のうちどれを管理しているのでしょうか？（最適な回答を選択してください）

- A. 10 リリース時には、この進捗状況に基づいて。
- B. スプリントレビューのステークホルダー
- C. スプリントバックログ。
- D. スプリント距離
- E. 製品バックログの順序付け

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムガイドによれば、開発者は自己管理型であり、つまり、開発者自身がスプリントバックログを管理します。開発者は、作業の整理方法や効果的なコラボレーション方法を決定します。これにより、完了の定義とスプリントゴールを満たす価値のあるインクリメントを提供します。他の選択肢は、開発者がスクラムフレームワークによって決定される事項（スプリント期間など）、他の役割とのコラボレーションによって決定される事項（リリース時期やスプリントレビューの対象となるステークホルダーなど）、またはプロダクトオーナーによって決定される事項（プロダクトバックログの順序など）を管理することを意味するため、有効ではありません。

質問: 185

スプリントの目的は、完成した製品の増分を生み出すことです。

- A. 真
- B. 偽

正解: **A** ([コメントを发表する](#))

スクラムガイド1によると、スクラムの中核はスプリントであり、これは1か月以下の期間で、完成し、使用可能で、リリース可能な製品インクリメントを作成するものです。インクリメントは、製品目標に向けた具体的なステップとなります。各インクリメントは、それ以前のすべてのインクリメントに追加され、徹底的に検証されるため、すべてのインクリメントが連携して機能します。

参考文献 :スクラムガイド

質問: 186

開発チームのメンバーは、いつスプリントバックログ項目の所有権を取得するのでしょうか？

- A. スプリント計画会議にて。
- B. デイリースクラム中。
- C. いいえ。すべてのスプリントバックログアイテムは、個々の開発チームメンバーが担当する場合でも、開発チーム全体が「所有」します。
- D. チームメンバーがより多くの仕事に対応できるようになったとき。

正解: C ([コメントを発表する](#))

スクラムガイド1によると、スプリントバックログは開発者の所有物であり、他の誰も開発者にどの項目に取り組むべきかを指示することはできません。開発者は、スプリント内で完了できると予測されるプロダクトバックログの項目を自由に選択できます。開発者は自己組織化されており、プロダクトバックログの項目を価値あるインクリメントに変換する方法を決定します。したがって、スプリントバックログの項目を所有する人は誰もいませんが、開発チーム全体がその項目に対して責任を負います。

参考文献 :スクラムガイド

質問: 187

スプリントプランニング中に選択されたプロダクトバックログアイテムを完了するために、開発者にはどれくらいの作業量が必要ですか？

(最適な答えを選んでください)

- A. すべての開発作業と、少なくとも一部のテスト。
- B. スクラムチームの完了の定義を満たすために必要なだけ。
- C. 分析、設計開発、テストに比例した時間を費やす
- D. スプリントに収まる範囲で作業を進め、残りの作業は次のスプリントに持ち越す。

正解: B ([コメントを発表する](#))

スクラムガイドによれば、スプリントプランニング中に選択されたプロダクトバックログ項目を完了するために開発者に求められる作業量は、スクラムチームの「完了の定義」を満たすために必要な量と同量です。つまり、開発者は、作業するすべての項目が使用可能な状態であり、チームが合意したすべての品質基準を満たしていることを確認する必要があります。その他の選択肢は、必要な作業量を適切に表すものではありません。なぜなら、それらは曖昧すぎる (すべての開発作業と一部のテスト、または比例した時間など) か、不適切 (可能な限り多くの作業を組み込む、または作業を次のスプリントに延期するなど) だからです。

質問: 188

ユーザー向けドキュメントは、「完了」の定義の一部です。しかし、すべてのチームに十分な数のテクニカルライターがいるわけではありません。あなたの開発チームにはテクニカルライターがいません。どうすればよいのでしょうか？

- A. 様々なプロダクトオーナーからの依頼に応じて作業を行う、技術ライターの専門チームを編成する。作業は先着順とする。
- B. ユーザー向けドキュメントは、最後の開発スプリントが終わるまで未完成のままにして蓄積させ、その後、利用可能なテクニカルライターが作成する。
- C. 開発チームにテクニカルライターが加わるまで待って、この件に対応してもらいましょう。
- D. ユーザー向けドキュメントの作成は、引き続き開発チームの責任となります。この場合、開発チームのメンバーが作成します。

正解: D ([コメントを发表する](#))

スクラムガイドによれば、開発チームは「完了」の定義を満たす「完了」インクリメントを作成する責任を負います。このシナリオでは、ユーザー向けドキュメントは「完了」の定義の一部であるため、開発チームが作成する必要があります。その他の選択肢は、自己組織化、クロスファンクショナル、経験主義といったスクラムの価値観や原則に合致しません。

質問: 189

スクラムにおけるマネジメントの役割は何ですか？（最適な回答を選択してください。）

- A. スクラムチームに、改善に役立つ洞察とリソースを提供する。
- B. 十分に努力していない人を特定し、排除する。
- C. スクラムチームの人員配置レベルを継続的に監視する。
- D. 開発チームの生産性を監視する。

正解: A ([コメントを发表する](#))

質問: 190

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、それは増え続けており、彼/彼女は

障害のごく一部しか解決できない。この場合、どの3つの手法が最も役立つだろうか。状況は？ 3つ選択してください。）

- A. リストに優先順位を付け、順番に作業を進めます。
- B. 開発チームと協議する。
- C. 経営陣に障害とその影響を警告する。
- D. 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する。

正解: A,B,C ([コメントを发表する](#))

質問: 191

透明性を確保するため、スクラムでは、動作するソフトウェアの新しいインクリメントはいつ利用可能になるべきだと規定されているのでしょうか？

- A. 受け入れテスト段階後。
- B. リリース前のスプリント。
- C. 3回のスプリントごとに。

D. 各スプリントの終了時。

E. プロダクトオーナーが作成を依頼した場合。

正解: ([正解を表示します](#))

Scrum Guide 1 によると、インクリメントはプロダクトゴールへの具体的なステップです。各インクリメントは、それ以前のすべてのインクリメントに追加され、徹底的に検証されるため、すべてのインクリメントが連携して動作します。価値を提供するためには、インクリメントは使用可能でなければなりません。1つのスプリント内で複数のインクリメントを作成できます。インクリメントの合計はスプリントレビューで提示され、経験主義をサポートします。ただし、インクリメントはスプリントの終了前にステークホルダーに提供される場合があります。スプリントレビューは、価値をリリースするためのゲートとみなされるべきではありません。透明性のために、Scrumでは、動作するソフトウェアの新しいインクリメントはいつ利用可能でなければならないとされていますか？すべてのスプリントの終了時です。

参考文献 :スクラムガイド

質問: 192

プロダクトオーナーが、スクラムにおける作業見積もりについてスクラムマスターにアドバイスを求めています。スクラムマスターが与えるべきガイドラインは次のうちどれでしょうか？（最適な回答を選択してください。）

A. 見積もりは作業を行う人によって行われます。

B. スクラムでは見積もりは禁止されています。

C. プロダクトバックログの項目はストーリーポイントで見積もる必要があります。

D. 推定値は相対単位でなければなりません。

E. 見積もりはプロダクトオーナーが行いますが、開発チームに確認することをお勧めします。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 193

スクラムマスターがデイリースクラムに参加する主な理由は何ですか？

A. 経営陣に報告するための状況および進捗情報を収集する。

B. スプリントバックログへの変更点（新規項目の追加やバーンダウンチャートの進捗状況の追跡など）を書き留める。

C. 彼または彼女はそこにいる必要はありません。彼または彼女は開発チームがデイリースクラムを実施していることを確認するだけでよいのです。

D. すべてのチームメンバーが3つの質問に答えていることを確認する。

正解: ([正解を表示します](#))

正解はCです。スクラムガイドには「スクラムマスターは開発チームがミーティングを開催することを保証するが、デイリースクラムの実施責任は開発チームにある。スクラムマスターは開発チームにデイリースクラムを15分以内に収めるよう指導する」と記載されてい

るからです。したがって、スクラムマスターがデイリースクラムに参加する主な理由は、ミーティングが確実に開催されるようにするためであり、必ずしも参加する必要はありません。

質問: 194

スプリントの期間は以下のとおりです。

- A. プロダクトオーナーにとってビジネスリスクを許容範囲内に抑えられる程度に短い。
- B. これらの回答はすべて正しいです。
- C. 開発作業を他の業務イベントと同期できる程度に短い。
- D. 1暦月以内。

正解: **B** ([コメントを发表する](#))

質問: 195

スプリントレビューのタイムボックスはどのくらいですか？

- A. 必要な限り。
- B. 月例スプリントに2時間。
- C. 月例スプリントに4時間。
- D. 4時間、必要に応じてそれ以上。
- E. 1日

正解: **C** ([コメントを发表する](#))

スクラムガイド1によると、スクラムの各イベントは、何かを検査し適応するための正式な機会です。これらのイベントは、重要な透明性と検査を可能にするために特別に設計されています。これらのイベントのいずれかを含めないと、透明性が低下し、検査と適応の機会が失われます。すべてのイベントは時間制限のあるイベントであり、各イベントには最大期間があります。スプリントが開始されると、その期間は固定され、短縮または延長することはできません。残りのイベントは、イベントの目的が達成された時点で終了することができ、プロセスに無駄を生じさせることなく、適切な時間が費やされることが保証されます。1か月のスプリントの場合、スプリントレビューの時間制限は4時間です。

質問: 196

デイリースクラムには誰が出席しなければならないのか？

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

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムガイド1によると、デイリースクラムはスクラムチームの開発者のためのイベントです。デイリースクラムの目的は、スプリントゴールの進捗状況を確認し、必要に応じてス

プリントバックログを調整して、今後の作業計画を変更することです。スクラムマスターとプロダクトオーナーはオブザーバーとして参加できますが、それは開発者にとって有益な場合に限ります。

参考文献 :スクラムガイド

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: 197

スクラムのメリットを享受するためには、コミットメントの価値を実践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つの行動は何ですか？ (2つ選択してください。)

- A. 日々の状況報告を送信する。
- B. ベストを尽くす
- C. スプリント予測にあるアイテムは必ず納品してください。
- D. 他のスクラムチームメンバーを支援する。
- E. 残業。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 198

スプリントゴールはいつ作成すべきですか？ (最適な回答を選択してください。)

- A. 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。
- 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. スプリント期間中いつでも。
- D. これは、前回のスプリントのプロダクトバックログの洗練時に作成されているはずで
- す。
- 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: 199

あなたは、これから開発される新製品のスクラムマスターです。開発には45人の人員が必要です。チーム編成の際に、グループに最初に考えてもらうべき良い質問は何でしょうか？ (最適な回答を選択してください。)

- A. チームリーダーは誰になる予定ですか？
- B. 各チームにおけるベテランと若手の最適な比率は？

C. 各チームには、それぞれの分野の専門家は誰ですか？

D. 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？

正解: D ([コメントを发表する](#))

質問: 200

プロジェクト開始から数スプリント後、プロダクトオーナーはスクラムマスターに対し、主要なステークホルダーが製品を使い始めたばかりで、製品の品質に不満を持っていると伝えました。スクラムマスターにとって適切な対応策は2つあります。どれが最適でしょうか？（~~最も~~適切な回答を2つ選択してください。）

A. プロダクトオーナーに、この懸念事項について開発者とどのように話し合うべきかを指導してください。

B. プロダクトオーナーに、許容できる品質基準を決定するのは開発者の役割であることを説明する。

C. 製品検証方法を改善するために、懸念事項をテストに伝える。

D. この件はスプリントレトロスペクティブまで持ち出さないようにしましょう。

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するよう促し、ステークホルダーの懸念を開発者に伝える。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 201

開発チームが選択された各プロダクトバックログ項目を完全に完了させるためのエンジニアリングツールとインフラストラクチャを備えていない場合、スクラムマスターが行うべき適切な行動は次のうちどれですか？ 2つ選択してください。）

A. 開発チームを指導して、スキル、ツール、インフラストラクチャを時間とともに向上させ、それに応じて「完了」の定義を調整する。

B. 状況が改善するまで、プロダクトオーナーに部分的に「完了」した増分を受け入れるよう促します。

C. 現在のスプリントでは、インクリメントの提供ではなく、開発チームのインフラストラクチャの構築に焦点を移します。

D. 開発チームはスクラムの準備ができていないと宣言する。

E. 開発チームに、現在の状況下で実際に達成可能な「完了」の定義を確立させる。

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムガイド1によると、「完了」の定義とは、製品に必要な品質基準を満たしたインクリメントの状態を正式に記述したものです。この定義は、開発チームが「完了」したインクリメントを作成する際の指針となります。「完了」の定義は、開発組織（または開発組織から定義が入手できない場合は開発チーム）によって作成されます。「完了」の定義は、状況に応じてスクラムチームごとに大きく異なる場合があります。スクラムチームが製品目標に向けてどのように作業しているかを検証する一つの側面として、「完了」の定義を時間とともに

改善していくことが挙げられます。したがって、開発チームが選択された各プロダクトバックログ項目を完全に完了するためのエンジニアリングツールとインフラストラクチャを備えていない場合、スクラムマスターが行うべき適切なことは次の2つです。

開発チームに対し、スキル、ツール、インフラストラクチャを時間とともに向上させるよう指導し、それに応じて「完了」の定義を調整する。

開発チームに、現在の状況下で実際に達成可能な「完了」の定義を設定してもらう。

質問: 202

スクラムチームが内部的な意見の相違に陥った場合、スクラムマスターはどのような手法を用いることができるでしょうか？

- A. スクラムチーム全体を意思決定プロセスに参加させる。
- B. オープンな質問や積極的な傾聴など、コーチングのテクニックを活用する。
- C. 外部のアジャイルコーチに推奨事項を尋ねてください。
- D. チームメンバーに、この問題を会社の人事部に相談するように依頼してください。

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムチームがどのアジャイルプラクティスを適用するかについて内部で意見の相違が生じた場合、スクラムマスターが使用できる2つの手法は、スクラムチーム全体を意思決定に参加させることと、[3]で述べられているように、オープンな質問や積極的な傾聴などのコーチング手法を使用することです。スクラムマスターは、チームメンバー間の建設的な対話を促進し、どのアジャイルプラクティスを使用するかについて合意に達するよう支援する必要があります。スクラムマスターはまた、オープンな質問や積極的な傾聴などのコーチング手法を使用して、各チームメンバーの根本的なニーズと動機を理解し、共通点を見つけるよう支援する必要があります。」

質問: 203

開発チームを編成する2つの方法のうち、スクラムの価値観に合致するものはどれですか？（2つ選択してください。）

- A. 既存のチームが、新しい組織構造にどのように組み込んでいきたいかを提案します。
- B. 管理者が現在の部下を新しいチームに直接再配置する。
- C. マネージャーが協力して、個人を特定のチームに割り当てます。
- D. すべての開発者を集めて、開発チームを自主的に編成させる。
- E. チーフプロダクトオーナーが新しいチーム構成と割り当てを決定します。

正解: A,D ([コメントを发表する](#))

正解はAとDです。これらの開発チーム編成方法は、スクラムの価値観に合致しているからです。既存のチームに新しい組織構造への参加方法を提案させることは、チームの自己組織化と権限委譲を尊重することになります。また、すべての開発者を集めて開発チームを自己組織化させることも、彼らの自律性と協調性を尊重することになります。

参考文献 [プロフェッショナル・スクラムマスター向け推奨読書リスト]

質問: 204

あなたはスクラムを初めて導入する会社に採用されました。経営陣はあなたを6つの新しいスクラムチームのスクラムマスターに任命しました。これらのチームは1つの製品を開発します。このシナリオであなたが目指すべき2つの条件を選択してください。

最も適切な2つの回答を選択してください。)

- A. プロダクトオーナーは1人だけであるべきです。
- B. この製品には1つの製品バックログがあります。
- C. 各スクラムチームは、個別のプロダクトバックログを持つべきです。
- D. チーフプロダクトオーナーに報告するプロダクトオーナーは6名必要です。
- E. プロダクトオーナーは6人必要で、各スクラムチームに1人ずつ配置する必要があります。

正解: A,B ([コメントを发表する](#))

正解はAとBです。複数のスクラムチームが同じ製品に取り組む場合、スクラムではその製品ごとに1人のプロダクトオーナーと1つのプロダクトバックログが必要です。これにより、優先順位付けの単一の情報源、価値最大化に対する明確な責任、そして一貫した製品方向性が確保されます。1人のプロダクトオーナーは、チーム間の優先順位の衝突を回避し、製品に関する意思決定において明確な意見を表明するのに役立ちます。

単一のプロダクトバックログは、製品開発に必要なすべての作業の透明性を確保する上で非常に重要です。各チームがそれぞれ独自のプロダクトバックログを持つと、組織は断片化、重複作業、作業順序の不整合、そして製品全体の方向性に関する混乱といったリスクに直面することになります。単一のプロダクトバックログは、同じ製品に貢献するすべてのチーム間で、計画の調整と連携を促進します。

選択肢C、D、Eは、製品の責任を複数のバックログまたは複数のプロダクトオーナーに分散させているため、誤りです。スクラムでは、チーフプロダクトオーナーという構造は定義されていません。1つの製品に対しては、複数のスクラムチームが関与する場合でも、プロダクトオーナーは1人、プロダクトバックログも1つであるべきです。この構成が、集中力、透明性、および価値の最適化を最も効果的にサポートします。

質問: 205

同じ製品またはシステムに取り組む複数のスクラムチームが、すべて同じプロダクトバックログから作業を選択する。

- A. 真
- B. 偽

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 206

あなたの説明は、スクラムフレームワークの文脈においては正しいです。

スクラムガイドによると、プロダクトオーナーの役割は、プロダクトバックログの管理と優先順位付け、ステークホルダーとの緊密な連携です。また、プロダクトオーナーは、現在

のスプリントの項目に関する進捗状況の伝達と質問への回答も担当します。それでは、ご指摘いただいた活動を詳しく見ていきましょう。

- A. デイリースクラムを実行します。
- B. スプリントバックログにおける開発チームの作業の優先順位付けを行います。
- C. 現在取り組んでいる内容について経営陣に最新情報を提供する。
- D. 現在のスプリントの項目に関して、開発チームからの質問に答える。

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムガイドによると、プロダクトオーナーがスプリント中に取り組むべき活動は、作業内容を経営陣に報告することと、現在のスプリントに含まれる項目について開発チームからの質問に答えることの2つです。これらの活動は、プロダクトバックログの管理と優先順位付け、ステークホルダーとのコミュニケーション、開発チームとの連携といった、プロダクトオーナーの責任の一部です。その他の活動は、スクラムマスター（デイリースクラムの実施など）または開発チーム（スプリントバックログにおける作業の優先順位付けなど）が行うべきものであり、プロダクトオーナーがスプリント中に取り組むべき活動ではありません。

質問: 207

開発チームのメンバー全員がスプリントのタスクを確実に完了させるのは誰でしょうか？

- A. プロジェクトマネージャー。
- B. プロダクトオーナー。
- C. スクラムマスター。
- D. 開発チーム。
- E. 上記のすべて。

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムガイド1によると、開発者は自己組織化されており、プロダクトバックログの項目を価値あるインクリメントに変換する方法を自ら決定します。誰も彼らに作業方法を指示しません。開発者は、スプリントの計画であるスプリントバックログを作成する責任を負います。他の役割は、開発チームの全員がスプリントのタスクを確実に実行することを保証する責任を負いません。

参考文献 :スクラムガイド

質問: 208

スプリントの期間について、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. すべてのスプリントは1ヶ月以内である必要があります。
- B. 開発作業全体を通して、スプリントの長さを一定に保つのが最善です。
- C. スプリントの長さは、スプリント間に実施される作業量に比例するべきです。
- D. スプリントの期間はスプリント計画中に決定され、開発チームが次のスプリントで達成すべきことを確実に提供できる十分な長さである必要があります。

E. スプリント期間はスプリント計画中に決定され、次のスプリントで計画された機能をコーディングするのにかかる時間を含みますが、テストの時間は含まれません。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 209

プロダクトバックログは、以下の順序で並べられています。

- A. 最も価値の高いアイテムを最上位に配置するプロダクトオーナー。
- B. 商品はランダムに配置されます。
- C. サイズ。小さいアイテムは上、大きいアイテムは下に表示されます。
- D. リスク。より安全なアイテムが上部に、よりリスクの高いアイテムが下部に配置されます。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 210

スプリントの残りの作業を追跡する責任者は誰ですか？

- 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協議します。
- E. プロダクトオーナー。

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムガイド1によると、スプリントバックログの更新には、スプリントバックログ内の項目に積極的に取り組んでいる人だけが参加します。これには、項目の進捗状況の追跡も含まれます。これは通常、開発者がデイリースクラム後に毎日残りの作業を更新することで行われます。開発チームは、スプリントゴール達成の可能性を予測するために、少なくともデイリースクラムごとにこの残りの作業量を追跡します。

質問: 211

開発チームは、以下のスキルをすべて備えている必要があります。

- A. 追加のツールや環境を必要とする特殊なテストを除き、すべての開発作業を行います。
- B. プロダクトバックログの項目を、リリース可能な製品機能のインクリメントに変換します。
- C. プロダクトオーナーが算出した期日と予算内でプロジェクトを完了する。

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。

質問: 212

スクラムチームがどのアジャイルプラクティスを適用するかについて内部で意見の相違が生じた場合、スクラムマスターはどのような手法を用いるべきでしょうか？（最適な回答を2つ選択してください。）

- A. スクラムチーム全体を意思決定プロセスに参加させる。
- B. オープンな質問や積極的な傾聴など、コーチングのテクニックを活用する。
- C. 外部のアジャイルコーチに推奨事項を尋ねてください。
- D. チームメンバーに、この問題を会社の人事部に相談するように依頼してください。

正解: A,B ([コメントを发表する](#))

スクラムチームがどのアジャイルプラクティスを適用するかについて内部で意見の相違が生じた場合、スクラムマスターが使用できる2つの手法は、スクラムチーム全体を意思決定に参加させることと、[3]で述べられているように、オープンな質問や積極的な傾聴などのコーチング手法を使用することです。スクラムマスターは、チームメンバー間の建設的な対話を促進し、どのアジャイルプラクティスを使用するかについて合意に達するよう支援する必要があります。スクラムマスターはまた、オープンな質問や積極的な傾聴などのコーチング手法を使用して、各チームメンバーの根本的なニーズと動機を理解し、共通点を見つけるよう支援する必要があります。」

質問: 213

プロダクトバックログの順序について最終決定権を持つのは誰ですか？

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

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムガイドによれば、プロダクトオーナーは製品の価値と開発チームの作業を最大限に高める責任を負っているため、プロダクトバックログの順序について最終決定権を持ちます。他の役割にはこの権限はありませんが、プロダクトオーナーに意見や提案を提供することは可能です。

質問: 214

スクラムチームは各インクリメントをいつリリースしなければならないか？（最適な回答を選択してください）

- A. スクラムチームが作業を終えたとき
- B. 例外なく、すべてのスプリントを変更する。

- C. 製品のツリーが検出された時
- D. リリースするのが理にかなっているとき。

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムガイドによれば、スクラムチームは、ステークホルダーから得られた価値とフィードバックに基づいて、適切なタイミングで各インクリメントをリリースしなければなりません。インクリメントをリリースするかどうかの決定は、製品の価値と開発チームの作業の成果を最大化する責任を負うプロダクトオーナーが行います。その他の選択肢は、インクリメントのリリースが必須 各スプリントごとにリリースするなど)、条件付き（製品に欠陥がない場合など）、または無関係 各スクラムチームが作業を終えた場合など）であることを示唆しているため、有効ではありません。

質問: 215

新任の開発者が既存の開発チームメンバーと継続的に衝突し、敵対的な環境を作り出しています。必要であれば、誰がそのチームメンバーをチームから外す責任を負うのでしょうか？

- A. 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。
- B. スクラムマネージャーは障害を取り除くので、責任があります。
- C. 開発チームが責任を負い、スクラムマスターの支援が必要になる場合があります。
- D. 開発者を雇用したのは採用担当者なので、採用担当者に責任があります。

正解: B ([コメントを发表する](#))

質問: 216

プロダクトオーナーは、開発チームがスプリントのために選択するプロダクトバックログ項目の数を決定します。

(最適な答えを選んでください。)

- A. 誤り。能力とコミットメントはプロジェクトマネージャーの責任です。
- B. 確かにそうですが、チームに十分なキャパシティがあることをリソースマネージャーが確認した後でなければなりません。
- C. 偽。
- D. いいえ、それはスクラムマスターが行います。
- E. 利害関係者に対して約束した内容に照らし合わせると、その通りです。
- F. その通りです。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 217

スクラムにおける時間制限のあるイベントは、次のうちどれですか？ 3つ選択してください。)

- A. スプリントレトロスペクティブ。
- B. リリース回顧録。

- C. スプリントテスト。
- D. スプリント0。
- E. スプリントプランニング。
- F. デイリースクラム。
- G. リリーステスト。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 218

自己組織化開発チームの責任を2つ選択してください。2つ選択してください。)

- A. 速度を上げる。
- B. 製品バックログの順序を変更します。
- C. スプリントバックログに計画されている作業を実行します。
- D. スプリント用のプロダクトバックログ項目を取り出す。
- E. 関係者に対し、日々の進捗状況を報告する。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 219

プロダクトオーナーは各インクリメントをいつリリースしなければならないか？（最適な回答を選択してください。）

- A. 理にかなっている場合。
- B. スクラムチームが作業を終えたとき。
- C. 製品に欠陥がない場合。
- D. すべてのスプリントの後、例外なく。

正解: ([正解を表示します](#))

[2]に記載されているように、プロダクトオーナーは、適切なタイミングで各インクリメントをリリースします。プロダクトオーナーは、インクリメントをリリースするタイミングを決定します。これは、スプリント中またはスプリント後いつでも行うことができます。プロダクトオーナーは、インクリメントが顧客またはユーザーに十分な価値を提供する場合、市場機会に合致する場合、リスクまたは不確実性を軽減する場合、または他のビジネス目標と整合する場合に、インクリメントをリリースすることを選択できます。」

質問: 220

スクラムマスターは、メンバーが異なる場所に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ミーティングを行い、デイリースクラムの前に多くの準備作業（例えば、電話会議の設定）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とるべきでしょうか？

- A. 開発チームが自己管理を行い、何をすべきかを自分たちで決定できるようにする。
- B. 会議を設定し、開発チームにそのように進めることを伝えます。

C. 開発チームのメンバーに、会議の設定を担当する人を交代で決めてもらうように依頼してください。

D. 経営陣に報告し、解決を依頼する。

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムガイド1によると、スプリントバックログの項目に積極的に取り組んでいる人だけが、スプリント中にバックログの更新に参加します。これには、それらの項目の進捗状況の追跡も含まれます。これは通常、開発者がデイリースクラムの後に毎日残りの作業を更新することによって行われます。開発チームは、スプリントゴールの達成可能性を予測するために、少なくともデイリースクラムごとに残りの作業の合計を追跡します。開発者は自己組織化されており、プロダクトバックログの項目を価値のインクリメントに変換する方法を決定します。したがって、スクラムマスターは、開発チームが自己管理し、異なる場所でのミーティングのロジスティクス上の課題に関して何をするかを自ら決定できるようにする必要があります。

質問: 221

次のスプリントはいつ始まりますか？

A. プロダクトオーナーの準備が整いました。

B. 前回のスプリント終了直後。

C. スプリントレビューの翌月曜日。

D. 次のスプリントプランニングの直後。

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムガイドに記載されているとおり、次の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。

「スプリントは開発期間全体を通して一定の期間で実施されます。新しいスプリントは、前のスプリントが終了するとすぐに開始されます。」

質問: 222

スクラムのイベントの一つにデイリースクラムがあります。デイリースクラムの意図された成果を2つ挙げてください。

(最適な回答を2つ選択してください)

A. スプリントの進捗状況を透明にするための更新されたスクラムボード
利害関係者

B. 開発者がスプリントゴールを達成するのを妨げる可能性のある障害を特定する。

C. 各個人が何をしたか、何をする予定か、何が妨げになっているかを示す、上級管理職向けの状況報告書。

D. スプリント目標に向けて可能な限り最高の進捗を達成するために次に着手すべき最も重要な作業についての共通理解。

E. 完了したタスクと残りの作業の更新。これにより、スクラムマスターは翌日の計画を立てることができます。

正解: B,D ([コメントを发表する](#))

スクラムガイドによると、デイリースクラムの目的となる成果は、開発者がスプリントゴールを達成するのを妨げる可能性のある障害を特定することと、スプリントゴールに向けて最大限の進捗を達成するために次に着手すべき最も重要な作業について共通理解を得ることの2つです。これらの成果は、開発者が進捗状況を確認し、作業を計画し、効果的に協力するのに役立ちます。その他の選択肢は、無関係（スクラムボードの更新など）または不適切（ステータスレポートの提供や完了したタスクの更新など）であるため、デイリースクラムの目的となる成果ではありません。

質問: 223

スプリントバックログの責任者は誰ですか？

（最適な答えを選んでください）

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

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムからの詳細な説明と参考文献

スクラムガイド参照:

「スプリントバックログは、スプリントゴール（目的）、スプリント用に選択されたプロダクトバックログ項目のセット（内容）およびインクリメントを提供するための実行可能な計画（方法で構成されます。」

「スプリントバックログは、開発者による開発者のための計画です。スプリントゴールを達成するために、開発者がスプリント期間中に実行しようとしている作業を、非常に分かりやすくリアルタイムで示すものです。」

なぜ「C. The Developers」が正しいのですか？

スプリントバックログは、作業の計画と実行に責任を負う開発者によって所有および管理されます。

- * 開発者は、スプリント中に必要に応じてスプリントバックログを更新および修正します。
- * スクラムチームはスプリントプランニング中に協力してスプリントバックログを定義しますが、それを管理し続ける責任は開発者のみにあります。
- * これにより、チームは作業の進捗に合わせて自己管理を行い、適応していくことが可能になります。

不正解とその解説

A. スクラムチーム

なぜこれは間違っているのですか？

* スクラムチーム（スクラムマスター、プロダクトオーナー、開発者）はスプリントプランニング中に協力しますが、スプリントバックログの責任は開発者のみにあります。

* スクラムマスターはスプリントバックログを管理せず、プロダクトオーナーはスプリント開始後にそれを変更しません。

B. スクラムマスター

なぜこれは間違っているのですか？

* スクラムマスターはプロセスを円滑に進める役割を担いますが、スプリントバックログを所有または管理する役割は担いません。

* スクラムマスターは、チームがスクラムの実践を理解し、障害を取り除くのを支援しますが、スプリントバックログを決定したり変更したりすることはありません。

D. プロダクトオーナー

なぜこれは間違っているのですか？

* プロダクトオーナーは、スプリントバックログではなく、プロダクトバックログに責任を負います。

* スプリントが開始されると、プロダクトオーナーはスプリントバックログを変更できません。開発者のみが、新たな情報を得た際に更新できます。

質問: 224

スプリントゴール達成に向けた残りの作業状況を追跡する責任者は誰ですか？（最適な回答を選択してください。）

A. プロダクトオーナー。

B. 開発者。

C. プロジェクトマネージャー。

D. スクラムマスター。

正解: B ([コメントを発表する](#))

質問: 225

現在、貴社の開発チームは単一のレイヤー（例えば、フロントエンド、ミドルウェア、バックエンド、インターフェース）のみを担当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フィーチャーチームへの移行を検討する際に考慮すべき3つの事項は何ですか？ 3つ選択してください。）

A. フィーチャーチームなしではスクラムはできません。

B. このような変更を行うと、生産性が低下する可能性があります。

C. まずビジネス側からのサポートを得ることが役立ちます。

D. 機能チームはコミュニケーションのオーバーヘッドが少ない。

E. 機能別チームを使用すると、チームごとの生産性を計算しやすくなります。

正解: ([正解を表示します](#))

正解はB、C、Dです。コンポーネントチームからフィーチャーチームへの移行には、いくつかの課題やトレードオフが伴う可能性があるためです。このような移行を行うと、チームは新しいスキルを習得し、他のチームと連携し、レガシーコードに対処する必要があるため、生産性が低下する可能性があります。まずビジネス側からのサポートを得ることは、機

能のビジョン、価値、フィードバックを提供できるため役立ちます。フィーチャーチームは、他のチームに頼ることなくエンドツーエンドの機能を提供できるため、コミュニケーションのオーバーヘッドが少なくなります。

質問: 226

開発チームが「完了」の定義を変更するのに最も適切なタイミングはいつでしょうか？

- A. 春季計画期間中。
- B. 新しいスプリントを開始する前に。
- C. スプリントレトロスペクティブ中。
- D. 新しいプロジェクトを開始する前に。

正解: C ([コメントを发表する](#))

スクラムガイド1によると、スクラムチームが製品目標達成に向けた取り組み方を検証する際、時間の経過とともに「完了」の定義を改善していくことが挙げられます。スプリントレトロスペクティブは、スクラムチームが自らを検証し、次のスプリントで実施する改善計画を作成する機会です。したがって、開発チームが「完了」の定義を変更するのは、スプリントレトロスペクティブの期間中に行うのが最も適切です。

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: 227

スクラムチームは非機能要件にどのように対処すべきでしょうか？

(最適な答えを選んでください)

- A. リリース部門がこれらの要件を理解していることを確認してください。ただし、
- B. すべての増分がそれらを満たしていることを確認してください。
- C. リリーススプリント前の統合スプリント中に管理します。
- D. チームのリード開発者に割り当ててください。

正解: B ([コメントを发表する](#))

スクラムチームの責任。

Explanation:

最適な答えはCです。すべてのインクリメントがそれらを満たすようにします。非機能要件(NFR)は、ソリューションの設計を導くシステム品質であり、多くの場合、関連するバックログ全体にわたる制約として機能します¹。NFRは永続的な品質と制約であり、通常、各イテレーション、PI、またはリリースの完了の定義(DoD)の一部として再検討されます¹。

スクラム チームは、すべてのインクリメントが NFR を満たすようにする必要があります。NFR は製品要件の一部であり、価値の提供と顧客満足度に影響するためです。

質問: 228

スクラムマスターは、何に対して責任を負うのか？

- A. スクラムチームのパフォーマンス管理。
- B. スクラムチームが自ら設定する会議と目標。
- C. スクラムフレームワークが適切に採用され、使用されていること。
- D. リソース配分の追跡。

正解: C ([コメントを发表する](#))

スクラムガイド1によると、スクラムマスターはスクラムガイドに定義されているスクラムを確立する責任を負います。スクラムマスターは、スクラムチーム内および組織全体の全員がスクラムの理論と実践を理解できるよう支援することで、この責任を果たします。

質問: 229

Sprintの契約を解約できるのは誰ですか？

(最適に答えを選んでください)

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

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムガイドによると、プロダクトオーナーは製品の価値と開発チームの作業を最大限に高める責任を負っているため、スプリントをキャンセルすることができます。他の役割の担当者にはこの権限はありませんが、プロダクトオーナーに意見や提案を提供することは可能です。

質問: 230

開発チームを編成する2つの方法のうち、スクラムの価値観に合致するものはどれですか？
(2つ選択してください。)

- A. 既存のチームが、新しい組織構造にどのように組み込んでいきたいかを提案します。
- B. 管理者が現在の部下を新しいチームに直接再配置する。
- C. マネージャーが協力して、個人を特定のチームに割り当てます。
- D. すべての開発者を集めて、開発チームを自主的に編成させる。
- E. チーフプロダクトオーナーが新しいチーム構成と割り当てを決定します。

正解: A,D ([コメントを发表する](#))

正解はAとDです。これらの開発チーム編成方法は、スクラムの価値観に合致しているからです。既存のチームに新しい組織構造への参加方法を提案させることは、チームの自己組

組織化と権限委譲を尊重することになります。また、すべての開発者を集めて開発チームを自己組織化させることも、彼らの自律性と協調性を尊重することになります。

質問: 231

複数のスクラムチームが単一の製品に取り組んでいる場合、完了の定義を最も適切に表すものは何ですか？

(最適な答えを選んでください)

- A. 各スクラムチームのスクラムマスターが共通の完了の定義を定義します。
- B. 各スクラムチームは独自のルールを定義し、使用します。違いについては、強化スプリント中に議論し、調整します。
- C. 複数のスクラムチームが製品開発で協力する場合、彼らは相互に同じ完了の定義を定義し、それに従わなければなりません。
- D. 各スクラム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その定義を明確にする必要があります。

正解: ([正解を表示します](#))

正解はCです。複数のスクラムチームが製品開発で協力する場合、チームは相互に同じ完了の定義を定め、それに従う必要があります。これは、完了の定義によって透明性が確保され、製品インクリメントが製品に必要な品質基準を満たしていることが保証されるためです¹。各スクラムチームが独自の完了の定義を持っている場合、製品に矛盾、衝突、技術的負債が生じる可能性があります。そのため、スクラムチームは協力して、すべての製品バックログ項目とインクリメントに適用される共通の完了の定義に合意する必要があります。こうすることで、スクラムチームは各スプリントの終わりに、リリース可能な製品インクリメントを提供できるようになります²。

質問: 232

スクラムチームは、スプリントレビューの期間中のみ、ステークホルダーと面談することが許可されています。

- A. 真
- B. 偽

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 233

自己組織化開発チームの責任を2つ選択してください。(最も適切な回答を2つ選んでください。)

- A. 製品バックログの順序を変更します。
- B. スプリント用のプロダクトバックログ項目を取り出す。
- C. 関係者に対し、日々の進捗状況を報告する。
- D. 速度を上げる。
- E. スプリントバックログに計画されている作業を実行します。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 234

スクラムマスターは、メンバーが異なる場所に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ミーティングを行い、デイリースクラムの前に多くの準備作業（例えば、電話会議の設定）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とるべきでしょうか？

- A. 開発チームが自己管理を行い、何をすべきかを自分たちで決定できるようにする。
- B. 会議を設定し、開発チームにそのように進めることを伝えます。
- C. 開発チームのメンバーに、会議の設定を担当する人を交代で決めてもらうように依頼してください。
- D. 経営陣に報告し、解決を依頼する。

正解: [\(正解を表示します\)](#)

スクラムガイド1によると、スプリントバックログの項目に積極的に取り組んでいる人だけが、スプリント中にバックログの更新に参加します。これには、それらの項目の進捗状況の追跡も含まれます。これは通常、開発者がデイリースクラムの後に毎日残りの作業を更新することによって行われます。開発チームは、スプリントゴールの達成可能性を予測するために、少なくともデイリースクラムごとに残りの作業の合計を追跡します。開発者は自己組織化されており、プロダクトバックログの項目を価値のインクリメントに変換する方法を決定します。したがって、スクラムマスターは、開発チームが自己管理し、異なる場所でのミーティングのロジスティクス上の課題に関して何をするかを自ら決定できるようにする必要があります。

参考文献 :スクラムガイド

質問: 235

あなたは、従来の方法で製品を開発する6つのチームを抱えています。経営陣は、スクラムの使用を開始するように指示しました。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ごとに個別の計画とチームがありました。

フロントエンド用、ミドルティア用、バックエンド用、そしてインターフェースとサービス用としてそれぞれ1つずつ。

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。しかし、機能ごとにチームを編成するのが良いという話は既にご存知でしょう。

スクラム導入時に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. 新しいチームを編成するよりも、初期段階での混乱は少なく済みます。活動を開始するにつれて、何が最適か、そしてどのように再編成すればより良い結果が得られるかが分かってくるでしょう。
- B. 彼らは以前から一緒に仕事をしてきたので、新しい機能チームよりも早く出荷可能な増分を生産し始めることができる可能性が高いです。
- C. コンポーネントチームは一般的に、ビジネス価値を提供するソフトウェアの動作する増分を作成するために必要なスキルを備えています。

D. 機能チームで作業する場合と比べて、チーム間の依存関係が少ない。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 236

複数のスクラムチームが同じプロダクトバックログを使用する場合、プロダクトバックログ項目はどのように選択すべきでしょうか？

- A. 各スクラムチームは同数のアイテムを担当します。
- B. 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。
- C. 最もベロシティの高いスクラムチームが、最初にプロダクトバックログの項目を取り出します。
- D. 開発チームはプロダクトオーナーと合意の上で作業を取り込みます。
- E. プロダクトオーナーが決定します。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 237

スクラムマスターは未解決の障害リストを管理していますが、リストは増え続けており、解決できた障害はごく一部に過ぎません。このような状況で最も役立つ2つの手法はどれでしょうか？

(2つ選択してください。)

- A. リストに優先順位を付け、順番に作業を進めます。
- 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てください。
- C. 未解決の障害をそれぞれプロダクトバックログに追加します。
- D. 開発チームと障害について話し合う。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 238

同じプロジェクトに取り組む複数のスクラムチームは、同じスプリント開始日を持つ必要があります。

- A. 真
- B. 偽

正解: ([正解を表示します](#))

正解はBです。なぜなら、同じプロジェクトに取り組む複数のスクラムチームは、必ずしも同じスプリント開始日を持つ必要はないからです。スクラムガイドには、複数のスクラムチームは、しばしば同じ製品で共同作業を行います。1つの製品目標が彼らを結びつけます。したがって、彼らは共同作業の成果物に適用される『完了』の定義を相互に定義し、それに従う必要があります。』と記載されています。つまり、複数のスクラムチームの同期は、スプリント開始日ではなく、共通の製品目標と『完了』の定義に基づいて行われるのです。

有効的な**PSM-I**問題集はJPNTest.com提供され、**PSM-I**試験に合格することに役に立ちます！JPNTest.comは今最新**PSM-I**試験問題集を提供します。JPNTest.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**」