

Scrum.SSM.v2026-06-02.q87

試験コード：	SSM
試験名称：	SSM (6.0) - SAFe® Scrum Master
認証ベンダー：	Scrum
無料問題の数：	87
バージョン：	v2026-06-02
ページの閲覧量：	104
問題集の閲覧量：	935

<https://www.jpnsiken.com/shiken/Scrum.SSM.v2026-06-02.q87.html>

質問: 1

問題解決ワークショップの最初のステップは何ですか？

- A. リーダーシップとマネジメント向けの概要レポートを作成する
- B. 起こりうる問題の根本原因を特定する
- C. 解決すべき問題について合意する
- D.ブレインストーミングのアイデアをすべて記録する

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 2

スクラム マスターとシステム アーキテクト、システム チーム、運用の間のコラボレーションを改善するものは何ですか？

- A. プログラム予測可能性の尺度
- B. システム品質測定
- C. 主要業績評価指標
- D. プログラムカンバン

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 3

チームAは、IPイテレーションを使用して「通常業務」を継続したいと考えています。スクラムマスター/チームコーチがチームに伝えることができる、IPイテレーションを意図したとおりに使用することのメリットを1つ挙げるとすれば何でしょうか？

- A. チームは追加の遡及アクション項目を検討することができます
- B. チームは必要なシステムメンテナンスを実行できます
- C. チームはハッカソンに参加できる
- D. チームはアドホックグループに参加する時間を見つけることができる

正解: ([正解を表示します](#))

ハッカソンは、IPイテレーション中にイノベーションと学習を促進するために実施できるアクティビティの一つです。ハッカソンでは、チームメンバーは会社のミッションを反映する限り、好きなことに、好きな人と、好きなように取り組むことができます。ハッカソンの最後に、チームは他のメンバーに成果物のデモを行います。ハッカソンは、ビジネスと顧

客にメリットをもたらす新しいアイデア、テクノロジー、ソリューションを探求するのに役立ちます。また、チームのエンゲージメント、創造性、そしてコラボレーションを高めることにもつながります。参考資料 :イノベーションと計画のイテレーション - Scaled Agile Framework、試験対策ガイド :SSM (6.0) - SAFe® Scrum Master

質問: 4

パフォーマンスと個人の満足度を向上させる 3 つの要因は何ですか? (3 つ選択してください)

- A. 目的
- B. 自律性
- C. マスタリー
- D. チャレンジ

正解: A,B,C ([コメントを发表する](#))

質問: 5

スクラムマスターはどのようにしてチームの絶え間ない改善の取り組みをリードするのでしょうか?

- A. 反復目標に焦点を当てることで
- B. チームミーティングをファシリテートすることで
- C. 障害を排除することで
- D. チームの振り返りを促進することで

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 6

WIP が多すぎると問題になる 2 つの理由は何ですか? (2 つ選択してください。)

- A. メトリクスの収集が難しくなる
- B. ワークフローのボトルネックを隠します*
- C. 労力がかかりすぎる
- D. システム全体が非効率であることを示しています*
- E. 開発チームがプロセスを改善する時間を与えない

正解: B,D ([コメントを发表する](#))

説明/参照:

<https://www.scaledagileframework.com/visualize-and-limit-wip-reduce-batch-sizes-and-managequeue-lengths/>

質問: 7

サーバントリーダーの行動パターンの一例は何ですか?

- A. 日々の活動について考える
- B. 他人を理解し共感する
- C. 必要に応じて説得ではなく権威を用いる

D. 個々のタスクのメトリクスに焦点を当てる

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 8

フェーズゲートマイルストーンモデルとリスク軽減について正しい記述はどれですか？

- A. 大量の要件のバッチを作成する
- B. WIPを視覚化して制限するのに役立ちます
- C. 製品の増分値を減らします
- D. 意図したとおりにリスクを軽減していない

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 9

アジャイル チームが透明性を実現するのに役立つ Scrum の価値は何ですか？

- A. 永続性
- B. 尊敬
- C. コミュニケーション
- D. 共感

正解: ([正解を表示します](#))

尊重は、アジャイルチームの透明性を高めるのに役立つスクラムの5つの価値観の一つです。尊重とは、チームメンバーが互いの意見、スキル、貢献を尊重し、尊厳とプロ意識を持って接することを意味します。また、尊重とは、チームメンバーが互いに正直でオープンであり、何も隠したり隠したりすることなく情報やフィードバックを共有することも意味します。互いを尊重することで、アジャイルチームは信頼と協力の文化を育み、誰もが自分のアイデア、懸念、問題を気軽に表現し、協力して解決に取り組むことができます。透明性は、アジャイルチームが業務を検証し、適応させ、組織のビジョンと目標に行動を一致させるために不可欠です。

参照：

Scrumの価値観ポスター | Scrum.org

コアバリュー - スケールドアジャイルフレームワーク

試験対策ガイド: SSM (6.0) - SAFe® Scrum Master

質問: 10

DevOps なしで発生する可能性がある 1 つの問題は何ですか？

- A. 機能を設計するチームと機能をテストするチームの間の課題
- B. ソリューションを構築するチームとソリューションを運用するチームの間の課題
- C. 製品を展開するチームと顧客からのフィードバックを収集するチームの間の課題
- D. 顧客と毎日会話するチームと、調査のために顧客と会うチームの間の課題

正解: B ([コメントを发表する](#))

DevOpsがなければ、組織は開発チームと運用チームの間に大きな断絶に直面することがよくあります。従来の体制では、開発者がソフトウェアを構築し、その後、運用チームに 引

き渡して」展開と保守を行います。このサイロ化されたアプローチは、遅延、品質問題、フィードバックのギャップを生み出します。

DevOpsは、開発と運用を継続的デリバリーパイプラインに統合することで、この隔たりを埋め、自動化、コラボレーション、そして成果に対する責任の共有を促進します。SAFeは、DevOpsを継続的デリバリーパイプラインの重要な実現手段として重視し、価値提供の迅速化、品質の向上、そして顧客満足度の向上を実現します。

SAFe ガイダンスより:

DevOpsがなければ、組織はソリューションを構築するチームとそれを運用するチームの間に課題に直面します。DevOpsの実践はこのギャップを埋め、コラボレーションを促進し、価値の流れを加速させます。」したがって、正解はBです。ソリューションを構築するチームとソリューションを運用するチームの間の課題です。

質問: 11

システム チームのメンバーがトレーニングの一環として効果的に機能するようにトレーニングする最も効果的な方法は何ですか？

- A. Leading SAFe トレーニングに参加してもらいます。
- B. Leading SAFe トレーニングと Scrum Master オリエンテーションに参加してもらいます。
- C. 他のすべてのチームと一緒に SAFe for Teams トレーニングに参加してもらいます。
- D. SPC 認定を受けた SAFe の実装トレーニングに参加してもらいます。
- E. SAFe Foundations のプレゼンテーションを確認してもらい、実地トレーニングを実施します。

正解: C ([コメントを发表する](#))

質問: 12

スクラム マスター/チーム コーチの責任の 1 つは何ですか？

- A. システムのデモ
- B. システムのテスト
- C. フローの改善
- D. バックログの優先順位付け

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムマスター／チームコーチの責任の一つは、チームがフロー状態、つまり継続的かつ持続可能な価値提供の状態を達成できるよう支援することです。彼らは、進行中の作業の制限、作業の可視化、キューの管理、バッチサイズの縮小といったSAFe ScrumおよびSAFe Team Kanbanのプラクティスについてチームに指導 指導することで、この責任を果たします。また、チームの進捗とパフォーマンスを阻害する障害やボトルネックを特定し、排除する支援も行います。

:

スクラムマスター/チームコーチ - Scaled Agile Framework

質問: 13

ART Sync は定周期イベントですか？

- A. はい
- B. いいえ

正解: B ([コメントを发表する](#))

質問: 14

5 つのなぜは次のような事態を避けるために使用されます。

- A. 仮定と論理の罣
- B. 論理上の罣と異常
- C. ブラックホール
- D. 他人を責める

正解: A ([コメントを发表する](#))

質問: 15

どの 2 つのオプションがアジャイル プラクティスとして考えられますか？ (2 つ選択してください。)

- A. 開発前に要件が完了していることを確認する
- B. テスト駆動開発
- C. タイムボックス
- D. GANTTチャートの作成
- E. テスト効率を高めるためのバッチ処理

正解: B,C ([コメントを发表する](#))

質問: 16

定期的な再同期の価値は何ですか？

- A. WIPが最大化される
- B. 複数のイベントを連続して発生させる
- C. 変動を単一の時間間隔に制限します
- D. より早く納品された製品はより多くの価値を提供します

正解: ([正解を表示します](#))

有効的なSSM問題集はJPNTest.com提供され、SSM試験に合格することに役に立ちます！JPNTest.comは今最新SSM試験問題集を提供します。JPNTest.com SSM試験問題集はもう更新されました。ここでSSM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/SSM-mondaishu> 94問、30%ディスカウント、特別な割引コード: **JPNshiken**」

質問: 17

検査と適応イベントの3つの部分は何ですか？

- A. 回顧的、定性的および定量的測定、および戦略テーマのプレゼンテーション
- B. 実際のビジネス価値レビュー、根本原因分析、および振り返り
- C. PI System デモ、定性的および定量的測定、問題解決ワークショップ
- D. 問題解決ワークショップ、実際のビジネス価値レビュー、戦略テーマのプレゼンテーション

正解: ([正解を表示します](#))

検査と適応 (I&A) イベントは、SAFeにおけるプログラムインクリメント (PI) サイクルの重要な部分であり、すべてのPIの最後に実施されます。このイベントは、アジャイルリリーストレイン (ART) が結果を振り返り、評価し、継続的な改善を推進するための体系的な機会を提供します。

SAFe によれば、I&A イベントは次の3つの異なる部分で構成されます。

PI System デモ - PI 中にすべてのチームの完了した機能を組み合わせたデモで、統合ソリューションの現在の状態を示します。

定量的および定性的な測定 - チームはパフォーマンス メトリックを確認し、関係者のフィードバックを収集して、ビジネス目標の進捗状況を評価します。

問題解決ワークショップ - ART は体系的な問題を集合的に特定し、根本原因分析手法を適用して実行可能な改善項目を作成します。

SAFe ガイダンスより:

検査と適応イベントは、PI Systemのデモ、定量的および定性的な測定、そして問題解決ワークショップで構成されています。」したがって、正解はCです。PI Systemのデモ、定性的および定量的な測定、そして問題解決ワークショップです。

質問: 18

スクラム マスター/チーム コーチが検査と適応をサポートできる方法は何ですか？

- A. サプライテンプレート
- B. ブレインストーミングを主催する
- C. チームデータを提供する
- D. アジェンダを作成する

正解: ([正解を表示します](#))

SAFeでは、検査と適応 (I&A) イベントが、アジャイルリリーストレイン (ART) に、進捗状況を振り返り、測定し、体系的な改善点を特定するための体系的な機会を提供します。スクラムマスター/チームコーチ (SM/TC) は、各チームの貢献が有意義かつ正確なデータによって裏付けられていることを保証することで、このイベントをサポートする上で重要な役割を果たします。

イテレーション指標、チームベロシティ、予測可能性、目標達成度などのチームデータを提供することで、I&Aの定量的および定性的な測定段階において、エビデンスに基づいた議論が可能になります。この透明性は、問題解決ワークショップにおける傾向の特定、成果の検証、そして根本原因分析の支援に役立ちます。

SAFe ガイダンスより:

「チームは、検査と適応のための定量的および定性的なデータを準備し、パフォーマンスに関する客観的な洞察を提供し、継続的な改善の議論を可能にします。」したがって、正解はCです。チームデータは、I&Aイベントの実証的根拠を直接サポートするため、提供する必要があります。

質問: 19

PI 計画中に、Scrum of Scrums ミーティングはどの 2 つのアクションを達成するのに役立ちますか? (2 つ選択してください。)

- A. リスク、障害、依存関係を明らかにする
- B. チーム間の速度の比較
- C. チームの速度を上げる方法を探している
- D. PIビジネス価値目標のロールアップ
- E. 計画マイルストーンを順調に進める

正解: ([正解を表示します](#))

説明/参照:

<https://www.scaledagileframework.com/pi-planning/>

質問: 20

SAFeによれば、効果的なスクラム マスター/チーム コーチの次の主要な特性のうち、チーム メンバーがコーチングを受け入れる上で重要なものはどれですか。

- A. 楽観主義
- B. 共感
- C. 公平性
- D. 親しみやすさ

正解: ([正解を表示します](#))

SAFeによると、共感の効果的なスクラムマスター/チームコーチの重要な特性の一つです。共感とは、チームメンバーの信念や感情を真摯に理解し、配慮することを意味します。共感を示すことで、スクラムマスター/チームコーチはチームとの信頼関係とラポールを築くことができます。これは、人々がコーチングを受け入れ、歓迎するために不可欠です。共感はまだ、スクラムマスター/チームコーチがコーチングのスタイルとアプローチを各チームメンバーのニーズや好みに合わせて調整するのに役立ちます。

:

スクラムマスター/チームコーチ

SAFeによれば、効果的な - Studocuの次の主要な特性のどれが

質問: 21

イテレーションレビューにおいて、チームは3つのストーリーを次のイテレーションに繰り越すことを決定しました。これは、今回のPIにおいて、チームのストーリーの一部が繰り越される2回目のケースです。

スクラム マスターが取るべき 2 つのアクションは何ですか? (2 つ選択してください。)

- A. チームはPIの目標達成に向けて順調に進んでいると保証しているので、様子見」の姿勢を取る
- B. 5つのなぜを実行して、すべての遅延の根本原因を見つけます
- C. プロダクトオーナーがストーリーを次のイテレーションに移動することに同意するかどうかを確認します。
- D. チームが約束を守るように指導する
- E. 次回のイテレーション振り返りで問題について議論する

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 22

システム設計において分散型意思決定をどのように活用すべきでしょうか?

- A. サブシステムとインターフェースを定義するとき
- B. サブシステムに機能を割り当てるとき
- C. 共通プラットフォームの選択を識別する場合
- D. 開発チームが権限を与えられ、自己組織化され、デザインが生まれるようにすると

正解: D ([コメントを发表する](#))

質問: 23

イテレーション計画の作業を整理することが重要なのはなぜですか?

- A. 現実的な作業範囲を定義できる
- B. チームは負荷分散を行える
- C. バックログを準備できるように
- D. スクラムマスターが継続的デリバリーパイプラインのワークロードを準備できるようにする

正解: A ([コメントを发表する](#))

質問: 24

システム デモ中にシステム アーキテクトがレビューするイネーブラーのタイプは何ですか?

- A. イネーブラー機能
- B. イネーブラーポートフォリオエピック
- C. イネーブラー機能
- D. イネーブラーストーリー

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 25

チーム カンバン ボードでは、作業は 1 つの状態から次の状態にどのように流れますか？

- A. デイリースタンドアップでは、チームメンバーが意思決定を行い、作業をどのように進めるかを話し合います。
- B. スクラムマスターは、チーム内での継続的な進捗を確実にするために、作業をある状態から次の状態に移動します。
- C. 状態のチームメンバーは、現在の状態の WIP 制約に影響を与えずに、前の状態から作業をプルできる場合、前の状態から作業をプルします。
- D. 最初の状態で作業している人は、作業を次の作業状態に移動する

正解: ([正解を表示します](#))

説明/参照:

<https://www.scaledagileframework.com/チームカンバン/>

質問: 26

事業主の責任は何ですか? (2つ選択)

- A. PI 後の計画に参加し、必要に応じて ART PI 計画の調整についてトレーニングを支援します。
- B. エピックと機能にビジネス価値を割り当てます。
- C. ソリューション デモが実行されることを確認します。
- D. 製品のロードマップを決定する
- E. PI 計画中にチーム目標にビジネス価値を割り当てます。

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 27

PI 計画中にチーム メンバーが他のチームと継続的かつ積極的に連携する必要があるのはなぜですか？

- A. 依存関係を管理し、障害を解決する
- B. チームが採用できる機能のバックログを作成する
- C. 他のチームがどのように作業しているかを理解する
- D. 能力と速度の環境を育成する

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 28

スクラム マスターは SAFe のどのレベルとやり取りしますか？

- A. すべてのレベル
- B. チームレベル
- C. ポートフォリオレベル
- D. プログラムレベル

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 29

スクラム マスターは、チームが現代の企業の課題に対処するのをどのように支援しますか？

- A. チームの目標達成を促進することで
- B. 高性能な列車を建造することで
- C. 積極的に障害に対処することで
- D. 継続的なリリースを推進することで

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 30

システムデモでは、各チームがそれぞれの作業を実演しますが、システムは統合されていません。統合作業を過小評価していたと主張していますが、すべてのイテレーションを統合して計画されたスコープを満たすことはできません。

スクラムマスターはどのような提案をすべきでしょうか？

- A. IP反復中にシステムを統合する
- B. 列車が維持段階に入るまで統合を延期し、実装ロードマップのセクションを改善する
- C. 継続的な統合を可能にするために、製品管理とスコープの削除について話し合う
- D. 列車を停止し、統合が実行できるまでウォーターフォールに戻る

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 31

PI ごとに IP イテレーションを行うことの利点は何ですか？

- A. PI目標を達成するための見積バッファを作成します。
- B. チームの成長のための時間制限のある機会を創出します
- C. チームが品質を管理する機会を創出します
- D. チームが頑張りすぎてしまうのを防ぐガードレールを作る

正解: ([正解を表示します](#))

PIごとにIPイテレーションを実施することのメリットの一つは、PI目標達成のための見積バッファを確保できることです。PI目標とは、チームとステークホルダーを、今後のプログラムインクリメント (PI)に向けた共通のビジョンとミッションに一致させるためのSMART目標のセットです。これらはビジネスコンテキスト、優先順位、依存関係から導き出され、PI計画段階でチームによって合意され、コミットされます¹。しかし、PI目標は見積もりと仮定に基づいているため、デリバリープロセスには常に一定の不確実性と変動性が伴います。これを考慮すると、SAFeはチームが各PIのキャパシティの10%を見積バッファとして確保することを推奨しています。このバッファは、IPイテレーション中に使用されます。IPイテレーションは、PIごとに発生する固有の専用イテレーションであり、イノベーション、継続教育、PI計画、検査と適応イベントに専用の時間を提供します²。IPイテレーションを見積バッファとして確保することで、チームは価値提供の予測可能性とフローを向上させ、PI目標達成におけるストレスとプレッシャーを軽減できます²³。

:

PI 目標 - スケールド アジャイル フレームワーク

イノベーションと計画の反復 - スケールド ・アジャイル ・フレームワーク

SAFe Scrumマスターコース概要

有効的な**SSM**問題集はJPNTest.com提供され、**SSM**試験に合格することに役に立ちます！ JPNTest.comは今最新**SSM**試験問題集を提供します。JPNTest.com SSM試験問題集はもう更新されました。ここで**SSM**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/SSM-mondaishu> **94**問、**30%ディスカウント**、特別な割引コード: **JPNshiken**」

質問: **32**

ART Sync は定周期イベントですか？

A. はい

B. いいえ

正解: ([正解を表示します](#))

説明/参照:

ART Sync は、RTE が必要と判断したときにスケジュールされます。

質問: **33**

アジャイル チームがイテレーション レトロスペクティブを使用して継続的な改善を実現する方法の 1 つは何ですか？

A. 目標を見直し、計画通りに進まなかった点を振り返ることで

B. 改善ストーリーを書くことによって

C. チームの指標を確認することで

D. 完了した作業について話し合うことで

正解: ([正解を表示します](#))

イテレーションレトロスペクティブは、SAFeとスクラムにおける中核的なイベントです。チームは過去のイテレーションを振り返り、プロセス、コラボレーション、そして効果性を向上させる方法を特定します。レトロスペクティブで得られた洞察を行動に移す最も効果的な方法の一つは、改善ストーリーを作成することです。

改善ストーリーは他のバックログ項目と同様に扱われ、見積もり、優先順位付けが行われ、次のイテレーションバックログに追加されます。これにより、パフォーマンス向上に向けた継続的かつ測定可能な進捗が確保されます。このアプローチは、SAFe House of Lean の柱である Relentless Improvement (絶間ない改善)」というSAFeの理念と一致しています。

SAFe ガイダンスより:

「チームは改善項目をストーリーとして記録し、次のイテレーションバックログに含めます。これにより、改善作業が可視化され、コミットメントが確保され、行動に移されます。」

したがって、正解はBです。改善ストーリーを作成することで、改善アクションが具体的かつ追跡可能になり、継続的に実行されることが保証されます。

質問: 34

反復ごとに 20 ストーリー ポイントの速度を持つチームが 60 ストーリー ポイントのバックログを完了するには、反復は何回必要でしょうか。

- A. 4回の反復
- B. 2回の反復
- C. 1回の反復
- D. 3回の反復

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 35

バックログ改善イベントに参加するのは誰ですか？

- A. すべての列車関係者
- B. 電車に乗っている人全員
- C. 開発チーム
- D. アジャイルチームのメンバーとその他の専門家

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 36

バックログ改善イベントの目的は何ですか？

- A. チームはイテレーション計画の要件を準備できる
- B. チームはイテレーション目標の進捗状況について合意する
- C. チームはイテレーションで達成すべき一連の目標にコミットできる
- D. チームは次のイテレーションの前にプロセスをレビューして改善します

正解: ([正解を表示します](#))

バックログリファインメントイベントの目的は、チームがイテレーションプランニングの要件を準備できるようにすることです。バックログリファインメントは、チームがプロダクトオーナーやその他の関係者と連携して、チームバックログ内のストーリーをレビュー、分割、優先順位付け、見積りを行う継続的なプロセスです。1 バックログリファインメントの主な目的の1つは、ストーリーがイテレーションプランニングの準備が整っていることを確認することです。つまり、ストーリーは明確で、実現可能で、テスト可能であり、1回のイテレーションで完了できるほど小さいということです。2 これにより、チームは作業の品質、効率、効果を向上させ、顧客と組織に価値を提供できます。123 参考文献: チームバックログ - スケールドアジャイルフレームワーク
バックログの洗練 - スケールド・アジャイル・フレームワーク
バックログリファインメントとは？ | Miro

質問: 37

問題解決ワークショップで根本原因を特定するために使用される手法は何ですか？

- A. 5つのなぜ
- B. バリューストリームの識別
- C. バリューストリームマッピング
- D. 重み付け最短ジョブ優先

正解: A ([コメントを发表する](#))

説明/参照:

<https://www.scaledagileframework.com/inspect-and-adapt/>

質問: 38

アジャイル コミュニティでは、1つのドメインに深い専門知識を持ちながら、そのドメイン外にはほとんど貢献しない人物は、次のような人物です。

- A. T字型の人
- B. E字型の人
- C. 上記のいずれでもない
- D. 私は人を形作りました

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 39

PI 予測可能性尺度は、達成度が許容範囲内の _____ に収まるかどうかを示します。

- A. プロセス制御バンド
- B. テスト計画
- C. 制御文書
- D. 上記のいずれでもない

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 40

効果的なスクラムマスターの特徴は何ですか？

- A. オープンで正直な意見を述べる
- B. すべての競合を削除します
- C. 顧客のニーズを理解する
- D. 技術専門家です

正解: B ([コメントを发表する](#))

質問: 41

日常業務を超えて考える効果的なスクラム マスター/チーム コーチの例を 1 つ挙げてください。

- A. チームがシステムを通じてストーリーを移動することに集中するように促します

- B. システム内をより速く移動する小さなストーリーの作成にチームを集中させるようにコーチングする
- C. イテレーションを通じて提供される価値に焦点を当てるためにチームの同期を促進する
- D. チームが改善活動の優先順位を決定し、進捗を確実にするのを支援する

正解: ([正解を表示します](#))

効果的なスクラムマスター／チームコーチ (SM/TC) は、チームの日々の業務をサポートするだけでなく、チームの長期的な成長と改善を支援します。日々の業務を超えて考えるということは、戦術的なタスクの完了だけでなく、戦略的な改善と長期的な効果に向けてチームを導くことを意味します。

スクラムマスターは、チームが改善活動の優先順位付けを行い、進捗を確実にするための支援を行うことで、継続的な学習と適応のマインドセットを促進します。これはSAFeの「絶え間ない改善」の柱と合致し、チームが指標、フィードバック、振り返りを活用して、フロー、品質、そしてコラボレーションの持続的な向上を推進することを促します。

SAFe ガイダンスより:

スクラムマスターは、価値の提供とチームのパフォーマンスを向上させる改善機会を特定し、優先順位を付け、追求することで、チームの継続的な改善を支援します。」したがって、正解はDです。チームが改善活動に優先順位を付けて進捗を確実に行えるように支援することは、日常的な調整を超えた戦略的思考を示すことにつながります。

質問: 42

システムデモでは、各チームがそれぞれの作業をデモしましたが、システムが統合されていません。統合作業を過小評価していたと主張していますが、すべてのイテレーションを統合して計画されたスコープを達成することは不可能です。スクラムマスターはどのような提案をするべきでしょうか？

- A. IP反復中にシステムを統合する
- B. 列車を停止し、統合が完了するまでウォーターフォールに戻る
- C. 列車が維持段階に入るまで統合を延期し、実装ロードマップのセクションを改善する
- D. 継続的インテグレーションを可能にするために、製品管理部門とスコープの削除について話し合う

正解: C ([コメントを发表する](#))

説明/参照:

<https://www.scaledagileframework.com/system-demo/>

質問: 43

PI System デモの重要な参加者は誰ですか？

- A. 取締役
- B. 機能所有者
- C. ビジネスオーナー
- D. ポートフォリオ管理

正解: ([正解を表示します](#))

SAFe 6 Scrum Masterのドキュメントによると、PI System Demoの重要な参加者の1人はビジネスオーナーです。ビジネスオーナーは、アジャイルリリーストレイン (ART)によって開発されたソリューションのガバナンス、コンプライアンス、投資収益率 (ROI)について、主要なビジネスおよび技術責任を負う少人数のステークホルダーグループです。彼らはARTの主要なステークホルダーであり、使用適合性を評価し、特定のARTイベントに積極的に参加する必要があります。PI System Demoは、ARTによって提供される新機能の統合ビューを確認し、フィードバックを提供し、ソリューションの将来の方向性に影響を与える機会をビジネスオーナーに提供します。\$AFe 6 Scrum Masterのリソースから引用する必要があります) 参考資料:

システムデモ

[事業主]

質問: 44

検査と適応イベントはいつ発生しますか?

- A. システムデモの最後に
- B. 2週間ごとの終わりに
- C. PI計画の2日目の終わりに
- D. 各PIの終わり

正解: ([正解を表示します](#))

説明/参照:

<https://www.scaledagileframework.com/inspect-and-adapt/>

質問: 45

フィードバックと最適なバッチ サイズの関係は何ですか?

- A. バッチサイズが小さいと取引コストが下がる
- B. バッチサイズが大きいとトランザクションコストが削減され、投資収益率が高くなります。
- C. フィードバックとバッチサイズは一般的には関連がありません
- D. フィードバック不足は保有コストの上昇につながる

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 46

スクラムマスターは何よりも何者ですか?

- A. イテレーションの所有者
- B. チームコーチ
- C. サーバントリーダー
- D. イベントファシリテーター

正解: ([正解を表示します](#))

有効的なSSM問題集はJPNTTest.com提供され、SSM試験に合格することに役に立ちます！JPNTTest.comは今最新SSM試験問題集を提供します。JPNTTest.com SSM試験問題集はもう更新されました。ここでSSM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/SSM-mondaishu> 94問、30%ディスカウント、特別な割引コード: **JPNshiken**」

質問: 47

スクラム マスターがコーチとして示すべき 2 つの行動はどれですか? (2 つ選択してください。)

- A. チームが失敗から学ぶように促す
- B. チームの長期目標を設定する
- C. 期限と技術的なオプションに焦点を当てる
- D. 反復のためのチームの計画をレイアウトする
- E. 主題に関する専門知識を提供する

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 48

SAFe House of Lean のどの柱が、チームに希望的観測を押し付けないことをサポートしていますか?

- A. イノベーション
- B. リーンアジャイルリーダーシップ
- C. 文化と人々への尊重
- D. フロー

正解: ([正解を表示します](#))

説明/参照:

<https://www.scaledagileframework.com/lean-agile-mindset/>

質問: 49

Architectural Runway が重要な理由は何ですか? (2 つ選択)

- A. 変化するニーズに合わせてアーキテクチャを反復的に進化させます。
- B. 安定した速度をサポートします。
- C. 機能と能力が構築されるドキュメントを提供します。
- D. 技術的でない変更も可能

正解: A,B ([コメントを発表する](#))

質問: 50

アジャイル チームのスキル セットを開発する場合、最も一般的なスキル タイプは何ですか?

- A. E字型
- B. T字型
- C. M字型
- D. I字型

正解: ([正解を表示します](#))

説明/参照:

<https://www.scaledagileframework.com/>開発チーム/

質問: 51

反復計画の最後に誰が計画をコミットしますか？

- A. ソリューション所有者
- B. プロダクトオーナー
- C. チーム
- D. スクラムマスター

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 52

燃え尽き症候群の兆候が見られ、増大する技術的負債に対処しておらず、革新を考慮するよりも緊急性に基づいて行動しているチームに対して、スクラム マスター/チーム コーチは何を推奨できるでしょうか。

- A. 各PIの終了時に行われる建設的なIP反復
- B. 各イテレーションの集会的なイテレーションレビューとデモ
- C. 各イテレーションの最後に行われるコミュニケーションによる振り返り
- D. 各イテレーションの開始時に綿密な計画を立てる

正解: ([正解を表示します](#))

建設的なIPイテレーションは、スクラムマスター/チームコーチがチームのバーンアウトを回避し、技術的負債に対処し、イノベーションを促進するための推奨プラクティスの1つです。IPイテレーションは、すべてのPIで発生する固有の専用イテレーションであり、PI目標達成のための見積りバッファと、イノベーション、継続教育、PI計画、検査と適応イベント専用の時間を提供します。IPイテレーション中、チームはハッカソン、調査と設計、スパイク、リファクタリング、自動化、トレーニング、そして継続的かつ漸進的な価値提供パターンに組み込むのが難しいその他の改善イニシアチブなどの活動に取り組むことができます。また、IPイテレーションにより、チームはART全体の調整、コラボレーション、学習に不可欠なPI計画と検査と適応イベントの準備と参加が可能になります。建設的なIPイテレーションは、価値提供の予測可能性と流れを改善し、従業員のエンゲージメントと満足度を高め、チームの俊敏性と回復力を強化し、企業の競争優位性を生み出します。

:

イノベーションと計画の反復 - スケールド・アジャイル・フレームワーク

CALMRによるDevOpsへのアプローチ [【完全ガイド】](#) - KnowledgeHut

SAFe Scrumマスターコース概要

質問: 53

今後の PI の主要な機能をレビューするのは誰ですか？

- A. ソリューションアーキテクト/エンジニア
- B. プロジェクトオーナー
- C. プロジェクトマネージャー
- D. ソリューション管理

正解: D ([コメントを发表する](#))

質問: 54

SAFe の DevOps に対する CALMR アプローチには、次の内容は含まれません。

- A. 責任を共有する文化
- B. リカバリにより高リスクのリリースが発生する
- C. あらゆるものの測定
- D. リーンフローはデリバリーを加速する

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 55

スクラムマスターはアジャイルチームにどのようなスキルセットを習得させようとしているのか

- A. E字型
- B. M字型
- C. I字型
- D. T字型

正解: ([正解を表示します](#))

説明/参照:

<https://www.scaledagileframework.com/guidance-continuous-delivery/>

質問: 56

イテレーション計画において、プロダクトオーナー (PO) はチームに新しいストーリーを導入します。チームは新しいストーリーのサイズについて合意に至らず、PO に詳細を尋ねます。多くの議論を重ねた結果、他のチームとの複数の依存関係が明らかになったため、チームはそのストーリーをチームバックログに残し、コミットしないことに決定します。チームの対応はアンチパターンですか？

- A. はい。開発チームは他のチームとの複数の依存関係を特定しました。
- B. はい。PO はイテレーション計画会議に参加すべきではありません。
- C. はい。PO と開発チームは準備なしで計画セッションに臨み、依存関係が特定されていませんでした。
- D. いいえ。PO がストーリーの詳細を提供しました。

E. いいえ。開発チームは、POとのさらなる改良のためにストーリーをチームバックログに残しました。

正解: **C** ([コメントを发表する](#))

質問: 57

定期的にシステムデモを開催することの利点は何ですか？

A. 問題はARTのリーダーシップにエスカレーションできます

B. ART全体にわたって実行を測定できる

C. ボトルネックはチームによって早期に特定できる

D. 成果物は関係者とレビューされます

正解: **B** ([コメントを发表する](#))

定期的にシステムデモを実施するメリットの一つは、ART全体の実行状況を測定できることです。システムデモは、アジャイルリリーストレイン (ART) の全チームがデリバリーした最新のイテレーションにおける新機能の統合的な概要を提供する重要なイベントです。各デモは、ARTのステークホルダーにプログラムインクリメント (PI) における進捗状況を客観的に測定する手段を提供します。システムデモは、PIにおけるシステムレベルの進捗状況を事実に基づいてARTに提供します。これは、ARTの速度と進捗状況を真に測定する手段です。これを実現するには、ART全体にわたる継続的インテグレーションを支えるために必要な、スケーラブルなエンジニアリングプラクティスを実装する必要があります。定期的にシステムデモを実施することで、ARTはソリューションの品質、機能性、そしてユーザビリティを評価し、問題、リスク、そして依存関係を特定して解決することができます。また、システムデモは、顧客、ビジネスオーナー、そしてその他のステークホルダーからのフィードバックと学びを得る機会にもなり、ARTがビジョンと目標に合致し、変化するニーズと期待に適応するのに役立ちます。 (SAFe 6 Scrum Masterリソースからの引用) 参考資料:

システムデモ - スケールドアジャイルフレームワーク

SAFe Scrumマスターコース概要

質問: 58

PI 計画への 2 つの入力は何ですか? (2 つ選択してください。)

A. PI目標のセット

B. トップ10の機能リスト

C. プログラムロードマップ

D. ビジョン

E. 準備完了のユーザーストーリー

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 59

反復の目的の 1 つは何ですか？

A. 将来の開発のためのアーキテクチャ基盤を提供する

- B. 迅速なフィードバック学習サイクルと頻繁な統合を提供する
- C. 利害関係者に増加を示す
- D. 価値の増加を生み出すための定期的なリズムを提供する

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 60

スクラム マスター/チーム コーチが会議を成功させるために使用できる 1 つの方法は何ですか？

- A. 明確なアクション項目を残して会議を終了する
- B. 緊急の問題に対応できるよう、漠然とした議題を維持する
- C. 十分な議論を確実に行うために、個人がタイムボックスをオーバーライドできるようにする
- D. プロダクトオーナーが最終決定を下せるよう、プロダクトオーナーを中心に会議をスケジュールする

正解: A ([コメントを発表する](#))

スクラムマスター／チームコーチが会議を成功に導くためのベストプラクティスの一つは、明確なアクションアイテムを残して会議を終了することです。アクションアイテムとは、特定の担当者またはグループが特定の期限までに完了する必要がある具体的なタスクです。これにより、チームは会議の成果をフォローアップし、進捗状況を追跡し、説明責任を果たすことができます。アクションアイテムはSMART（具体的測定可能、達成可能、関連性があり、期限が定められている）でなければなりません。スクラムマスター／チームコーチは、アクションアイテムを文書化し、チームと関係者に伝達し、次の会議でレビューする必要があります。\$AF6 Scrum Masterのリソースから引用）参考資料：
スクラムマスター/チームコーチ

効果的なスクラムミーティングの運営方法 - Xebia

4つのアジャイルセレモニーの秘密を解き明かす | Atlassian

質問: 61

スクラム マスター/チーム コーチが他の人のコミットメントを損なうことなく支援した例を 1 つ挙げてください。

- A. チームに必要な会議を円滑に進める
- B. チームの完了した作業のデモ
- C. 各チームメンバーが仕事に貢献できるよう、引き継ぎを奨励する
- D. 外部リソースに依存しないようにチームを指導する

正解: A ([コメントを発表する](#))

スクラムマスター/チームコーチが他者のコミットメントを損なうことなく支援する一例として、チームにとって必要な会議のファシリテーションが挙げられます。ファシリテーションとは、イテレーション計画、デイリースタンドアップ、イテレーションレビュー、イテレーションレトロスペクティブなど、効果的かつ生産的な会議を実施するために、チームにガイダンスとサポートを提供することを意味します¹。ファシリテーションとは、会議

を主導したり、チームに代わって決定を下したりすることではありません。むしろ、安全で敬意のある環境を作り、明確かつ共通の目標を確保し、参加とコラボレーションを促進し、時間と議題を管理し、対立や問題を解決し、結果とアクションアイテムをまとめることを意味します²³。チームにとって必要な会議をファシリテーションすることで、スクラムマスター/チームコーチは、チームが目標を達成し、プロセスを改善し、顧客と組織に価値を提供できるよう支援します¹⁴。同時に、スクラムマスター/チームコーチはチームの自律性、自己組織化、自己管理を尊重し、力づけ、コミットメントや説明責任を妨げないようにします¹⁴。\$AFe 6 スクラムマスターリソースから引用) 参考資料：

スクラムマスター/チームコーチ - Scaled Agile Framework

ファシリテーション - スケールド・アジャイル・フレームワーク

スクラムマスターとして効果的な会議をファシリテートする方法 | Agile Velocity スクラムマスターのバランス調整 | Scrum.org

有効的なSSM問題集はJPNTTest.com提供され、SSM試験に合格することに役に立ちます！JPNTTest.comは今最新SSM試験問題集を提供します。JPNTTest.com SSM試験問題集はもう更新されました。ここでSSM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/SSM-mondaishu> 94問、30%ディスカウント、特別な割引コード: **JPNshiken**」

質問: 62

どの SAFe 構成にビジョンが必要ですか？

- A. 完全なSAFe
- B. ポートフォリオSAFe
- C. 大規模ソリューションSAFe
- D. すべてのSAFe構成

正解: C ([コメントを发表する](#))

質問: 63

リリースオンデマンドの目標を達成するには、何をどのように分離するかを理解する必要があります。

- A. デプロイメントからのリリース
- B. 反復デモ
- C. システムデモ
- D. プロジェクトの増分

正解: ([正解を表示します](#))

説明/参照:

<https://www.scaledagileframework.com/continuous-deployment/>

質問: 64

頻度は低く、長期間にわたって継続し、_____である決定を一元管理します。

- A. 大きな規模の経済性がある
- B. 収益を生み出す
- C. 規模の経済性はわずかである
- D. 重要ではない

正解: A ([コメントを发表する](#))

質問: 65

機能はLean UXプロセスモデルに適しています。機能には説明、利点の仮説などが含まれます。

- A. スコープとコンテキスト
- B. 受け入れ基準
- C. IPの結果
- D. コンテンツの準備

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 66

アジャイル リリース トレインのパフォーマンスを向上させる 2 つのアクションはどれですか? (2 つ選択してください。)

- A. チームの連携
- B. レポート
- C. コラボレーション
- D. 顧客の成功
- E. 総コストの削減

正解: ([正解を表示します](#))

説明/参照:

<https://www.scaledagileframework.com/agile-release-train/> (チームを検索し、次に collab を検索してください)

質問: 67

モチベーションに対するアンチパターンとは何ですか?

- A. 目的を最大限に活かす
- B. 個別補償
- C. 市場の混乱
- D. チームの目標

正解: ([正解を表示します](#))

説明/参照:

<https://www.scaledagileframework.com/unlock-the-intrinsic-motivation-of-knowledge-workers/>

質問: 68

SAFeによれば、効果的なスクラム マスター/チーム コーチの次の主要な特性のうち、チーム メンバーがコーチングを受け入れる上で重要なものはどれですか。

- A. 楽観主義
- B. 共感
- C. 公平性
- D. 親しみやすさ

正解: [\(正解を表示します\)](#)

SAFeによると、共感の効果的なスクラムマスター／チームコーチの重要な特性の一つです。共感とは、チームメンバーの信念や感情を真摯に理解し、配慮することを意味します。共感を示すことで、スクラムマスター／チームコーチはチームとの信頼関係とラポールを築くことができます。これは、人々がコーチングを受け入れ、歓迎するために不可欠です。共感とはまた、スクラムマスター／チームコーチがコーチングのスタイルとアプローチを各チームメンバーのニーズや好みに合わせて調整するのに役立ちます。\$AFe 6 Scrum Master resourcesから引用) 参考資料：

スクラムマスター/チームコーチ

SAFeによれば、効果的な - Studocuの次の主要な特性のどれが

質問: 69

PI 計画中、最初のチームブレイクアウトにおけるスクラム マスターの役割に含まれる 2 つのタスクはどれですか。

- A. 依存関係について他のチームとの調整を容易にする
- B. チームのストーリーの見積もりと順序付けを支援するために必要な説明を提供します
- C. 経営レビューのために可能な限り多くのリスクと依存関係を特定する
- D. 2回目のチームブレイクアウトの準備作業の一環として、チームのバックログを確認し、優先順位を付ける
- E. プログラムバックログの改善と準備に関与する

正解: A,B ([コメントを发表する](#))

質問: 70

SAFeによれば、振り返りに対する 1 つのアプローチは何ですか？

- A. 次のイテレーションに向けた持続可能なアイデアでイベントが終了することを確認する
- B. イベントがチームにとって不可欠な作業上の合意を得て終了することを確認する
- C. イベントが、チームが依存関係をどのように処理するかについての適切な目標で終了することを確認します。
- D. イベントがバックログの改善項目の実行可能な項目で終了することを確認する

正解: D ([コメントを发表する](#))

SAFeによると、イテレーションレトロスペクティブは、SAFe House of Leanの柱の一つであり、継続的な改善を可能にする重要なイベントです。その目的は、前回のイテレーションを振り返り、何がうまくいったのか、何がうまくいかなかったのか、そして何を改善できるのかを特定することです。

この会議の重要な成果は、チームのバックログに追加できる、実行可能な改善項目のセットです。これらの項目は多くの場合、改善ストーリーとして記録され、プロセスの改善が可視化され、優先順位が付けられ、次のイテレーションで確実に実装されます。

SAFe ガイダンスより:

振り返りは、バックログに実行可能な改善項目を追加して終了します。これらの項目は、パフォーマンスを向上させるために、以降のイテレーションで実装する必要があります。」したがって、正解はDです。継続的な学習と測定可能な改善を確実にするために、イベントはバックログに実行可能な改善項目を追加して終了するようにしてください。

質問: 71

SAFe は、ビジネス オーナーの支援を受けて、どのようなチームの機能不全の解決に役立ちますか?

- A. 説明責任の回避
- B. 可視性の欠如
- C. タイムボックスの欠落
- D. 透明性の欠如

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 72

実践コミュニティが提供する 3 つの利点は何ですか? (3 つ選択してください。)

- A. 職人技を駆使する
- B. 共通のフレームワークを通じて段階的に前進し、SAFeを実装するための一連のステップを提供する
- C. 新しい方法や技術の導入を促進する
- D. 共通の目的を共有することで、ステークホルダーの信頼を高める
- E. チームに短期および長期のビジョンを定期的に提示する
- F. 知識を得るための場所を提供する - なぜこれがダメなのか

正解: B,C,E ([コメントを發表する](#))

説明/参照:

<https://www.scaledagileframework.com/communities-of-practice/>

質問: 73

スクラム マスター/チーム コーチがイテレーション実行をサポートする方法は何ですか?

- A. バリューストリームマップを構築する
- B. 各ユーザーストーリーにストーリーポイントを割り当てる
- C. チームイベントを促進する

正解: ([正解を表示します](#))

D. チームのバックログを優先順位付けする

Explanation:

スクラムマスター／チームコーチの主な責任の一つは、イテレーション計画、デイリースタンドアップ、イテレーションレビュー、イテレーションレトロスペクティブといったチームイベントをファシリテートすることです。これらのイベントは、チームがイテレーション全体を通して作業を計画、実行、検査、そして適応していく上で役立ちます。これらのイベントをファシリテートすることで、スクラムマスター／チームコーチは、チームがアジャイルの原則とプラクティスに従い、効果的にコラボレーションを行い、顧客とステークホルダーに価値を提供できるよう支援します。 \$AF6 スクラムマスターリソースから引用）参考資料：

SAFe Scrumマスターコース概要

反復実行

反復

質問: 74

フィードバックと最適なバッチ サイズの関係は何ですか？

- A. フィードバック不足は保有コストの上昇につながる
- B. バッチサイズが大きいとトランザクションコストが削減され、投資収益率が高くなります。
- C. フィードバックとバッチサイズは一般的には関連がありません
- D. バッチサイズが小さいとトランザクションコストが下がる

正解: ([正解を表示します](#))

説明/参照:

<https://www.scaledagileframework.com/visualize-and-limit-wip-reduce-batch-sizes-and-managequeue-lengths/>

質問: 75

リーンアジャイルの考え方には、主に 2 つの側面があります。リーン思考とは何でしょうか？

- A. システムエンジニアリング
- B. 機能の有効化
- C. 敏捷性を受け入れる
- D. リーンシステム

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 76

アジャイル チームが透明性を実現するのに役立つ Scrum の価値は何ですか？

- A. 忍耐
- B. オープンさ

C. コミットメント

D. コミュニケーション

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムの5つの価値(コミットメント、フォーカス、オープン性、尊重、勇気)のうち、透明性を最も直接的にサポートする価値はオープン性です。

ScrumとSAFeの両方において、透明性は経験的プロセス制御の基本原則です。チームは、効果的な検査と適応を可能にするために、進捗状況、障害、課題、そしてフィードバックについてオープンに話し合う必要があります。チームがオープンであることを実践することで、信頼が深まり、コラボレーションが深まり、問題が隠されることなく早期に表面化します。

Scrum Guide (2020) には次のように記載されています。

「スクラムチームとその関係者は、仕事と課題についてオープンです。オープンであることは、透明性、検査、そして適応を促進します。」同様に、SAFeは、リーンアジャイルの考え方とチーム文化の一部としてオープン性を奨励し、チームとART間の整合性、誠実さ、そして透明性を確保します。

したがって、正解は B. オープン性です。オープン性は透明性と誠実なコラボレーションを直接的に可能にします。

有効的なSSM問題集はJPNTest.com提供され、SSM試験に合格することに役に立ちます！JPNTest.comは今最新SSM試験問題集を提供します。JPNTest.com SSM試験問題集はもう更新されました。ここでSSM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/SSM-mondaishu> 94問、30%ディスカウント、特別な割引コード: **JPNshiken**」

質問: 77

複雑なシステム開発において、ローカル統合ポイントは何を保証するのでしょうか？

A. システムの各機能が、ソリューション全体の意図に貢献する責任を果たしているかどうか

B. システム設計に関する共通理解がチーム全体に行き渡っていること

C. チームメンバー全員が現在の製品ステータスにアクセスできる

D. アプリケーションが本番環境にリリースされる前にすべてのQAテストに合格すること

正解: ([正解を表示します](#))

説明/参照:

<https://www.scaledagileframework.com/build-incrementally-with-fast-integrated-learning-cycles/>

質問: 78

ポートフォリオ バックログに適用されるものは何ですか? (2 つ選択)

- A. 承認されたビジネス エピックとイネーブラー エピック用の低コストの保管領域を提供します。
 - B. プログラムは、ポートフォリオ バックログを使い果たしてからローカルの優先事項に取り組むように PI を計画します。
 - C. ポートフォリオ カンバンには、実装の準備が整った機能が保持されます。
 - D. WSJF は、ポートフォリオ バックログ内のエピックの優先順位付けに使用されます。
- 正解: A,D ([コメントを发表する](#))

質問: 79

スクラム マスター/チーム コーチがチームの生産的なバックログ改良セッションをサポートできる 1 つの方法は何ですか？

- A. 主題専門家が招待されていることを確認する
- B. 事前にチームで再利用できる議題を作成する
- C. ストーリーを洗練させる前にチームでアイデアを生み出す
- D. チームメイトに意見を聞いてもらうことを保証する

正解: ([正解を表示します](#))

スクラムマスター/チームコーチがチームの生産性向上を支援する方法の一つは、分野別専門家 (SME) を招待することです。分野別専門家 (SME) とは、製品やソリューションのドメインまたは技術的側面に関する専門知識やスキルを持つ人々です。彼らは、バックログリファインメントにおいて、要件の明確化、前提の検証、依存関係の特定、解決策の提案など、チームに貴重なインプットやフィードバックを提供できます。また、SME は、チームがバックログ項目をより効果的かつ正確に分割、見積もり、優先順位付けできるよう支援します。SME をバックログリファインメントセッションに招待することで、スクラムマスター/チームコーチは、チームとステークホルダー間のコラボレーション、コミュニケーション、そして連携を促進できます。\$AF6 スクラムマスターリソースから引用) 参考資料:

チームバックログ - スケールドアジャイルフレームワーク

試験対策ガイド :SSM (6.0) - SAFe® Scrum Master - scaledagile.com

バックログリファインメントとは？ | Miro

質問: 80

PI 計画中、機能の優先順位を所有するのは誰ですか？

- A. リリーストレインエンジニア
- B. ソリューションアーキテクト/エンジニア
- C. 製品管理
- D. ビジネスオーナー

正解: C ([コメントを发表する](#))

質問: 81

問題解決ワークショップの最初のステップは何ですか？

- A. 解決すべき問題について合意する

- B.ブレインストーミングのアイデアをすべて記録する
 - C.起こりうる問題の根本原因を特定する
 - D.リーダーシップとマネジメント向けの概要レポートを作成する
- 正解: A ([コメントを発表する](#))

質問: 82

チーム間の対立の大半の原因は何でしょうか？

- A. 共通の目標の欠如
- B. 検証されていない仮定
- C. イデオロギーの違い
- D. リーダーシップの欠如

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 83

アジャイル開発の価値とは何でしょうか？

- A. 詳細な計画よりも健全な交流を
- B. 契約交渉における顧客との協力
- C. プロセス開発におけるリスクテイク
- D. 忙しい個人よりもチームワーク

正解: ([正解を表示します](#))

アジャイル開発における価値の一つは、契約交渉よりも顧客との協働を重視することです。この価値は、アジャイル宣言の4つの中核的価値の一つであり、宣言には次のように記されています。私たちは、自らソフトウェア開発を行い、他者のソフトウェア開発を支援することで、より良いソフトウェア開発の方法を発見しています。この活動を通して、私たちは以下の点を重視するようになりました。プロセスやツールよりも、個人と交流を重視すること。包括的なドキュメントよりも、実際に動作するソフトウェアを重視すること。契約交渉よりも、顧客との協働を重視すること。計画に従うよりも、変化に対応することを重視すること。つまり、右側の項目にも価値はありますが、私たちは左側の項目をより重視しているのです。」¹ この価値観は、変化するニーズや期待に応える能力を制限する可能性のある、硬直した正式な契約に頼るのではなく、顧客との信頼と協力関係を築くことの重要性を強調しています² 顧客コラボレーションとは、開発プロセス全体に顧客を関与させ、フィードバック、入力、検証を求め、顧客の要件と期待を満たすソリューションを提供することを意味します³ 顧客コラボレーションとは、顧客の意見や視点を尊重し、建設的で敬意を持って対立や問題を解決することも意味します⁴ 顧客コラボレーションは、アジャイルチームがより迅速かつ効果的に価値を提供し、顧客満足度とロイヤルティを高めるのに役立ちます⁴

:

アジャイルソフトウェア開発の宣言

契約交渉よりも顧客とのコラボレーション - Mountain Goat Software 契約交渉よりも顧客とのコラボレーション - Agile Alliance 契約交渉よりも顧客とのコラボレーション - Scrum Inc

質問: 84

PI 計画中に、Scrum of Scrums ミーティングはどの 2 つのアクションを達成するのに役立ちますか? (2 つ選択してください。)

- A. 計画のマイルストーンを順調に進める
- B. チームの速度を上げる方法を探している
- C. PI ビジネス価値目標のロールアップ
- D. チーム間の速度の比較
- E. リスク、障害、依存関係を明らかにする

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 85

バックログ項目がバックログから取り出されてから承認されるまでの間にシステム内で費やす平均時間によって、次のことが定義されます。

- A. システム内の平均WIP
- B. 平均サイクル時間
- C. スループット
- D. バックログ WIP

正解: ([正解を表示します](#))

質問: 86

SAFe によれば、イテレーション レトロスペクティブのアンチパターンとは何ですか?

- A. チームは、実際の改善には至らないほど小さな問題のみを共有します
- B. チームは解決するには大きすぎる問題のみを共有します
- C. チームは測定できない問題のみを共有します
- D. チームは、対処できない問題のみを提起する

正解: D ([コメントを发表する](#))

1 イテレーションの振り返りにおけるアンチパターンとは、チームが組織のポリシー、外部依存関係、ステークホルダーの期待など、自分たちでは対処できない問題だけを取り上げてしまうことです。これは、チームメンバーのフラストレーション、無力感、そして懐疑心を引き起こし、自身の改善機会への集中力を失うことにもつながります12

:

イテレーションの振り返り - Scaled Agile Framework
スプリント振り返りの21のアンチパターン | Scrum.org

質問: 87

検査と適応のアンチパターンの 1 つは何ですか?

- A. 実行可能な改善機能は作成されません
- B. PI Systemのデモに参加するチームメンバーが不足しています
- C. 問題解決ワークショップにアイデアが多すぎる
- D. 振り返りでは各チームが1つの問題のみを特定します

正解: ([正解を表示します](#))

検査と適応 (I&A)におけるアンチパターンの一つは、問題解決ワークショップの結果として、実行可能な改善フィーチャーが作成されないことです。I&Aワークショップの主な目的は、アジャイルリリーストレイン (ART)の有効性を阻害する体系的な問題を特定し、対処することであるため、これはアンチパターンと見なされます。ワークショップでは、ARTバックログに追加され、次回のPI計画イベントで優先順位付けされる1つ以上の改善フィーチャーを作成する必要があります。これらのフィーチャーは、SMART（具体的測定可能、達成可能、関連性があり、期限が定められている）であり、ARTのビジョンと目標と整合している必要があります。実行可能な改善フィーチャーがなければ、ARTはPI中に収集されたフィードバックとデータから学び、改善する機会を逃してしまいます。

参照：

検査と適応 - スケールドアジャイルフレームワーク

試験対策ガイド: SSM (6.0) - SAFe® Scrum Master

SAFe 60方法論に基づくアンチパターンの1つは何ですか？

有効的な**SSM**問題集はJPNTest.com提供され、**SSM**試験に合格することに役に立ちます！JPNTest.comは今最新**SSM**試験問題集を提供します。JPNTest.com SSM試験問題集はもう更新されました。ここで**SSM**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/SSM-mondaishu> **94**問、**30%**ディスカウント、特別な割引コード: **JPNshiken**」