

PMI Agile Certified Practitioner (Japan version)

1. アジャイルプロジェクトには、リリース前にさらに3つのイテレーションがあります。作成するレポート機能とクリアする必要のある欠陥がたくさんあります。毎日のスクラム中に、チームメンバーはタイムボックスの急上昇を提案して、レポートを配信するためのより効率的な方法を見つけます。

A. チームに自己組織化を促し、既存の作業とこの急上昇を最もよく完了する方法を決定します。

B. 次のリリースまでスパイクを延期し、優先順位付けのためにバックログにアクションを追加するようチームに指示します。

C. チームのベロシティはリリースの目標を達成するためにすでに苦労していることを示しているため、チームに既存の作業を完了するように促します。

D. 反復を完了するためのレポート機能の重要性を考慮して、急上昇に取り組むようチームに指示します。

Answer(s): A

2. アジャイルな開発者は追跡速度について何を知っているべきですか？

A. 常に計画速度を満たしているチームは、常に計画速度を超えているチームよりも効率が劣ります。

B. 計画速度を常に満たしているチームは、計画速度を常に超えているチームよりも効率的です。

C. 平均速度50のチームは、平均速度25のチームと同等に効率的です。

D. 平均速度が50のチームは、平均速度が25のチームの2倍の効率です。

Answer(s): B

3. プロジェクトマネージャーは、チームが一部の利害関係者と期待を一致させておらず、ユーザーストーリーが一般的なユーザーの観点からのみ記述されていることを懸念しています。これにより、チームは一般的でないユーザーのストーリーを見逃す可能性があります。

A. プロセスフローとペルソナ

B. 情報ラジエーターとワイヤーフレーム

C. 情報ラジエーターとストーリーマップ

D. ペルソナと極端なキャラクター

Answer(s): C

4. 以前に別のアプリケーションでサポートを提供していた新しいスクラムプロジェクトの学習メンバーそのアプリケーションに問題があるため、チームメンバーの元スーパーバイザーは、その保護に関連するタスクを割り当て続けています。新しいプロジェクトのスクラムマスターには、この問題がリスクレジスタに含まれています。

A. スプリントにリソースを割り当てて、チームメンバーの不在を補います

B. 脅威とリスクが伝達され、対処されていることを確認する

C. 脅威とリスクを監視しながら、チームメンバーが両方のプロジェクトでマルチタスクを実行できるようにします

D. スプリントに割り当てる石を少なくして、チームメンバーがスプリントの目標を達成できるようにします。

Answer(s): B

5. レビューセッションの外で、顧客担当者は、ストーリーが作業範囲を満たせないことに懸念を抱いています。

A. チームが作業範囲を完了したため、完了としてマークします

B. 不完全としてマークし、次のスプリントのために優先順位を付けます

C. 製品の所有者が最終的な発言権を持っているため、完了としてマークします

D. 破棄して、残りの作業範囲の新しいストーリーを作成します

Answer(s): A

6. 7人のメンバーからなるアジャイルチームの構成は、年齢、性別、文化、性格のタイプ、および職業的背景が大きく異なります。

A. ネットワーキング

B. 社会意識

C. コミュニケーション

D. リーダーシップ

Answer(s): B

7. なぜアジャイルコーチはアジャイルの原則と行動をモデル化し、自己認識し、存在する必要があるのですか？

A. コマンドとコントロールのアプローチをよりよく偽装するため

B. 必要なことを人々に納得させる

C. チームのダイナミクスを理解し、パフォーマンスの高いチームを育成する

D. 個々のチームとして、またチームとして、チームの強みをよりよく聞き、奉仕し、支援するため

Answer(s): D

8. 製品所有者は、21ポイントの優先度の高いストーリーをスプリントバックログに追加します。チームは、現在のスプリント中には完了できないことを懸念しています。

A. ストーリーが次のスプリントまで待たなければならないことを製品所有者にアドバイスします。

B. ストーリーを完成させ、お客様の要件を満たすために、さらに1時間作業します。

C. ストーリーを小さな増分に分解し、スプリントバックログで他のストーリーについて交渉します。

D. スプリントの長さを増やして、ストーリーに対応します。

Answer(s): A

9. アジャイルプロジェクトリーダーがチームのキックオフセッションを提供しています。最初の演習は「ライフタイムライン」です。ストーリーテリング演習では、各チームメンバーがライフストーリーを伝え、旅の高低をどのように体験したかを説明し、恐れと希望を特定します。

A. チームメンバーが共有する方法を学び、協力関係を築くための安全なスペース。

B. チームメンバーが互いの弱点と長所について学ぶための安全なスペース。

C. チームメンバーが互いに信頼し合う方法を学び、協力関係を築くための安全なスペース。

D. チームメンバーが脆弱であることを学ぶための安全なスペースであり、高いパフォーマンスの関係につながります。

Answer(s): A

10. アジャイルチームは、計画されたすべてのスプリントユーザーストーリーを完了することができないため、計画されたスプリント速度が低下します。

A. プロダクトオーナーと協力して、別のアジャイルチームでスパイクを作成します。

B. スプリントの完成したストーリーを再推定して、スプリントの速度を増加および調整します。

C. 次のスプリントの期間を長くして、不完全なユーザーストーリーに対応し、速度を維持します。

D. 相対的なサイズが変更されたため、次のスプリントの不完全なストーリーを再推定します。

Answer(s): D

11. アジャイルチームはうまく連携していますが、生産性は横ばいです。

A. バーンダウンチャートを確認して、効率を高める方法を特定します。

B. チームの主要業績評価指標（KPI）を特定し、目標が達成されたときに積極的なインセンティブを作成します。

C. 根本原因分析を開始するよう上級管理者に依頼します。

D. 継続的に改善する領域を特定することに焦点を当てて、毎週チームの回顧を議長に務めます。

Answer(s): D

12. ストーリーの実装中に、スクラムチームは、遅延を引き起こしている技術的な課題をスクラムマスターに通知します。スクラムマスターはチームに何をすべきかアドバイスするべきですか？

A. スパイクを作成して、ストーリーの技術的アプローチを完成させます。

B. 同様の問題を解決した経験のあるスクラムチームにストーリーを転送します。

C. チームは予定より遅れているため、ストーリーを実装します。

D. 製品の所有者にストーリーの優先度を下げて、技術的な詳細が利用可能になるまで待ちます。

Answer(s): D

13. 目立つ2つのプロジェクトの製品所有者は、上級関係者との面会と報告に多くの時間を費やしています。両方のプロジェクトチームが要件と全体的な優先順位の明確化を要求するため、製品の所有者は圧倒されます。

A. 両方のチームに各プロジェクトのドキュメントを提供します

B. 両方のプロジェクトチームに最優先のニーズを提供する

C. 次回の会議の前に、プロジェクトチームの質問を書面で要請する

D. 各チームとプロダクトオーナーとのミーティングを促進して解決策を見つける

Answer(s): D

14. クライアントは、製品が要求どおりに構築されていないことを遅らせます。アジャイルチームはこれにどのように対処すべきですか？

A. 機能を構築するための十分な時間が確保されるように、反復を長くします

B. クライアントとの製品レビューセッションを開催して、製品の承認を得ます。

C. 品質管理プロセスを監査して、製品が要件に準拠していることを確認します。

D. 内部レビューを実施して、出荷前に機能を検証します

Answer(s): C

15. 企業にアジャイルプロセスを導入する場合、品質保証（QA）マネージャーは抵抗し、アジャイルへの切り替えによって品質管理とドキュメントが削除されると信じています。

A. 説明の一部としてQAを含むバックログ項目を記述します。

B. 最新のQAドキュメントを求め、それらを技術的債務のバックログに組み込みます。

C. アジャイルでは品質がプロジェクトの最初から最後まで統合されることをQAマネージャーに説明します。

D. 承認基準にテストとQAコントロールを書き込むように製品の所有者に依頼します

Answer(s): C

16. 幹部がスプリントのステータスに関する情報を要求します。

A. 経営幹部を情報ラジエーターに向けます。

B. 経営幹部と直接会います。

C. 幹部をスタンドアップに招待します。

D. 要求された情報をエグゼクティブにメールで送信します。

Answer(s): D

17. 開発者は、毎日のスタンドアップミーティング中に、選択されたテクノロジーが同時ユーザーの数を制限するという懸念を表明します。

A. 顧客のテクノロジー要件に関する意見を入手します。

B. チームの実装に適したテクノロジーを選択します。

C. 非機能要件については、製品の所有者に相談してください。

D. チームに、実行可能な解決策を見つけるための調査を実施するよう依頼します。

Answer(s): A

18. 製品開発フェーズの最後に、アジャイルプロジェクトチームはすべてのテストに合格したことを確認します。製品はリリースされましたが、顧客はそれが不十分であると不平を言っています。

A. プロジェクトスポンサーに承認をリクエスト

B. プロジェクトの成果物を検証するために遡及的実行

C. フェーズ終了のデモンストレーションを実施

D. すべての要件のレビューを実施

Answer(s): B

19. チームはストーリーの複雑さを過小評価し、その結果、現在のスプリントで配信される作業と、バックログに返されるアイテムが新たに分解されました。

- A. プロジェクトマネージャーにプロダクトオーナーと協力して、より明確なストーリーを作成できるように依頼します。
- B. 振り返って、問題について話し合い、将来回避するための行動計画を作成します。
- C. チームが外部からの介入なしに是正措置を考案できるようにします。
- D. 今後の発生を防ぐためのガイドラインを作成します。

Answer(s): B

20. チームは、市場性が高く、時間に敏感な製品を作成しています。アジャイルコーチは、並外れた品質以外のものが企業の評判を悪くすることを懸念しています。

- A. 完了時にコーディングを品質保証（QA）チームに送信します。
- B. ペアプログラミングパートナーを確立し、定期的にピアレビューを実施します。
- C. 各反復の最後にデモを実行します。
- D. コーディングが完了したらすぐに、各機能をクライアントにデモンストレーションします。

Answer(s): D
