

Scrum.PSM-I.v2022-12-13.q107

試験コード:	PSM-I
試験名称:	Professional Scrum Master I
認定資格:	Scrum
無料問題数:	107
バージョン:	v2022-12-13
アクセス数:	1216
ページビュー数:	1070
https://www.jpnpdf.com/Scrum.PSM-I.v2022-12-13.q107-mondaishu.html	

最新問題: 1

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の意見の不一致に巻き込まれた場合、スクラムマスターはどの2つの手法を使用できますか？（最良の2つの答えを選択してください。）

- A. すべてのチームメンバーを会社の人事部門に送り、懸念を表明します。
- B. コーチングテクニックを使用します。未解決の質問や積極的な聞き取りなど。
- C. 完全な開発チームを巻き込みます。
- D. 外部の技術専門家に決定を依頼してください。

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 2

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

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

Answer: B,D ([メッセージを残す](#))

最新問題: 3

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

- A. 偽
- B. 真

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 4

開発チームが完全な予測を完了できないと判断した場合、選択したスプリント作業を確認および調整するときに誰が立ち会う必要がありますか？（最良の答えを選択する。）

- A. プロダクトオーナーとすべての利害関係者。
- B. スクラムマスター、プロジェクトマネージャー、開発チーム。
- C. プロダクトオーナーと開発チーム。
- D. 開発チーム。

Answer: D ([メッセージを残す](#))

最新問題: 5

スクラムを最もよく表しているステートメントはどれですか？

- A. 複雑な環境で複雑な製品が開発されるフレームワーク。
- B. ソフトウェア開発のベストプラクティスを定義するクックブック。
- C. 科学的管理法の原則を確認する定義済みの予測プロセス。
- D. ソフトウェアの開発方法を定義する完全な方法論。

Answer: A ([メッセージを残す](#))

最新問題: 6

アジャイルダウンチャートを使用して進捗状況を視覚化する場合、それらは何を追跡しますか？

- A. 累積コスト。
- B. 顧客に提供される累積ビジネス価値。
- C. 時間の経過とともに残っている作業。
- D. 個々の労働者の生産性。

Answer: (解答を表示する)

最新問題: 7

プロダクトオーナーの役割について正しいのは次のうちどれですか？（2つ選択してください。）

- A. プロダクトオーナーは1人です。
- B. プロダクトオーナーの役割は、委員会または人々のチームが果たすことができます。
- C. プロダクトオーナーは、プロダクトバックログの注文に責任があります。
- D. 複数の人がスクラムチームでプロダクトオーナーの役割を共有できます。

Answer: (解答を表示する)

最新問題: 8

100人のグループを複数の開発チームに分割するためにスクラムマスターが使用すべき戦術は何ですか？

- A. 複数のレイヤー（データベース、UIなど）にわたるスキルに基づいてチームを作成します
- B. 開発者にチームに分かれるように依頼します。
- C. プロダクトオーナーに、チームに人を割り当てるよう依頼します。

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 9

複数のチームが同じ製品で一緒に作業する場合、各チームは個別の製品バックログを維持する必要があります。

- A. 偽
- B. 真

Answer: A ([メッセージを残す](#))

最新問題: 10

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

- A. 必要に応じて、生産性の短期的な低下を考慮に入れます。
- B. 必要に応じて、生産性の変更を特別に考慮しません。
- C. 共有学習を促進するためのすべてのスプリント。
- D. 生産性が低下するため、絶対にしないでください。

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 11

製品バックログアイテムを明確に表現する責任は誰にありますか？

- A. プロダクトオーナー。
- B. スクラムマスター。
- C. スクラムマスター、またはスクラムマスターは、開発チームにそれを行わせることができます。
- D. 開発チームのプロダクトオーナーを代表するビジネスアナリスト。

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 12

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

- A. 真
- B. 偽

Answer: B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 13

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

- A. 製品バックログまたは開発チームに何も変更がなければ、残りの作業が完了する可能性が高い場合。
- B. プロダクトオーナーが、追加された新しい作業と同等の努力で作業を削除した場合に、プロジェクトが終了する時期。

- C. プロジェクトに費やされたコストの進化。
 - D. すべての作業が完了すると、スクラムチームは他の作業のために解放できます。
- Answer:** ([解答を表示する](#))

最新問題: 14

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

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

Answer: A ([メッセージを残す](#))

最新問題: 15

スクラムチームは、次のうちどれで構成される専門家のまとまりのあるユニットです。(該当するものをすべて選択してください。)

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

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 16

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フェーズで、プロダクトオーナーは通常どのような活動を行いますか？

- 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. 製品バックログを調整します。
- C. 現在のスプリントの増分について品質保証部門と協力します。
- D. 利害関係者と一緒にプロジェクト計画を更新します。

Answer: A ([メッセージを残す](#))

有効な **PSM-I** 問題集は GoShiken.com が提供された合格しやすい PSM-I 試験問題集！ GoShiken.com が最新の **PSM-I** 試験問題集を提供しています。GoShiken.com PSM-I 試験問題は最新で、解答が正確でございます。最新の GoShiken.com PSM-I 問題

集をゲットする人はこちら: <https://www.goshiken.com/Scrum/PSM-I-mondaishu.html>
(29830%OFF問題集溶と正解付きで 30%w 特別割引コード: **Freepdfdumps**)

最新問題: 17

スプリント後、次のスプリントの準備にどのくらいの時間がかかりますか？

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

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 18

利害関係者を関与させる責任は誰にありますか？（最良の答えを選択する。）

- 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。

Answer: ([解答を表示する](#))

説明/参照 :

最新問題: 19

スプリントゴールはいつ作成する必要がありますか？

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

Answer: E ([メッセージを残す](#))

最新問題: 20

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

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

E. 将来の反復で機能を提供する方法を説明するUML図。

Answer: B ([メッセージを残す](#))

説明/参照 :

最新問題: 21

スプリント目標に向けて残りの作業を追跡する責任は誰にありますか？（最良の答えを選択する。）

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

Answer: B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 22

開発チームのテスターの2つの責任は何ですか？ 2つ選択してください。）

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

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 23

スプリント回顧展の間、スクラムマスターは何に対して責任がありますか？（最良の答えを選択する。）

- A. 開発チームの回答を収集するための筆記者としての役割を果たす。
- B. 結果のアクションアイテムに優先順位を付けます。
- C. 議論を要約し、経営陣に報告します。
- D. スクラムチームメンバーとして参加し、要求または必要に応じてファシリテーションを行います。

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 24

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

- A. 真
- B. 偽

Answer: B ([メッセージを残す](#))

説明

最新問題: 25

開発チームの推奨サイズはどれくらいですか？（最良の答えを選択する。）

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

Answer: A ([メッセージを残す](#))

最新問題: 26

すべての開発チームには次のものがが必要です。

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

Answer: A ([メッセージを残す](#))

最新問題: 27

何を構築するかについて始めるために、スクラムは最初のスプリントのための十分なアイデアを持ったプロダクトオーナー、それらのアイデアを実装するための開発チーム、そしてプロセスを導くのを助けるためのスクラムマスターだけを必要とします。

- A. 偽
- B. 真

Answer: B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 28

誰がデイリースクラムに参加する必要がありますか？

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

Answer: (解答を表示する)

最新問題: 29

スクラムチームの外部の管理は、デイリースクラムにどのように関与していますか？（最良の答えを選択する。）

- A. スクラムマスターが彼らに代わって話します。
- B. デイリースクラムではマネージャーは必要ありません。
- C. 管理者は、各デイリースクラムの開始時に更新を提供します。
- D. プロダクトオーナーは彼らの意見を表明します。

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 30

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

- A. スクラムマスターは、チーム外の人々がスクラムチームと対話するのを支援します。
- B. スクラムマスターはスプリントバーンダウンの更新を担当します。
- C. スクラムマスターは、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。
- D. スプリントレビューで、スクラムマスターは「実行された」と「実行されていない」ものを識別します。
- E. スクラムマスターは、開発チームにスクラムミーティングをタイムボックスに保つように教えます。

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 31

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

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

Answer: A,C ([メッセージを残す](#))

有効な PSM-I 問題集は GoShiken.com が提供された合格しやすい PSM-I 試験問題集！ GoShiken.com が最新の PSM-I 試験問題集を提供しています。GoShiken.com PSM-I 試験問題は最新で、解答が正確でございます。最新の GoShiken.com PSM-I 問題集をゲットする人はこちら: <https://www.goshiken.com/Scrum/PSM-I-mondaishu.html>
(29830%OFF問題集溶と正解付きで 30%w特別割引コード: **Freepdfdumps**)

最新問題: 32

スプリントバックログには何が含まれていますか？ (最良の答えを選択する。)

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

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 33

自己組織化開発チームの2つの責任を選択してください。(最良の2つの答えを選択してください。)

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

Answer: A,B (メッセージを残す)

最新問題: 34

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

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

Answer: C (メッセージを残す)

最新問題: 35

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

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

Answer: B (メッセージを残す)

最新問題: 36

デイリースクラムのプロパティはどれですか？ 2つ選択してください。)

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

Answer: (解答を表示する)

最新問題: 37

デイリースクラムは毎日行われるイベントです。頻度が2、3日ごとに下げるようになっていましたか？ (3つ選択してください。)

- A. 会議の前にスクラムボードを更新するために多くの作業が費やされています。
- B. プロダクトオーナーは、利害関係者に進捗状況を正確に報告できません。
- C. スプリントバックログを昆虫と適応させる機会が失われます。
- D. スクラムマスターはガントチャートを適切に更新する機能を失います。
- E. 障害が発生し、解決が遅くなります。

Answer: B,C,E ([メッセージを残す](#))

最新問題: 38

開発チームが機能要件を理解していないために機能する増分を提供するのに問題がある場合、開発チームは何をすべきですか？

- A. 作業をより適切なスプリントに延期します。
- B. 開発チームにスペシャリストを追加します。
- C. 機能を部分的に完了し、スプリントレビューで残りの作業について話し合います。
- D. プロダクトオーナーと協力して、何が可能で許容できるかを判断します。

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 39

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

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

Answer: D ([メッセージを残す](#))

最新問題: 40

プロダクトオーナーは、開発チームがスプリント用に選択するプロダクトバックログアイテムの数を決定します。

(最良の答えを選択する。)

- A. 本当ですが、チームに十分な能力があることをリソースマネージャーが確認した後でのみです。
- B. 誤り。
- 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. 本当です。
- E. 確かに、利害関係者にコミットされたことに応じて。
- F. 誤り、スクラムマスターはそれを行います。

Answer: B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 41

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

- A. 偽
- B. 真

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 42

スクラムチームには誰がいますか？（該当するものをすべて選択してください。）

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

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 43

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

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

Answer: A ([メッセージを残す](#))

最新問題: 44

スプリントレトロスペクティブの期間中、プロダクトオーナーは何に対して責任がありますか？

- A. プロダクトオーナーはスプリントレトロスペクティブに参加しないでください。
- B. 製品バックログの要件を取得します。
- C. スクラムチームのメンバーとして参加しています。
- D. 議論を要約し、スクラムチームで代表する利害関係者に報告します。

Answer: C ([メッセージを残す](#))

最新問題: 45

スプリント回顧展を開催する必要があります：

- A. 各スプリントの終了時。
- B. プロジェクトまたはリリースの最後のスプリントの終了時。
- C. スクラムチームが必要と判断した場合のみ。
- D. 各スプリントの開始時。

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 46

開発チームは、スプリントの終了までに選択したアイテムを「完了」にすることを目的として、スプリントバックログの製品バックログアイテムのセットを選択します。「完了」の定義の目的を最もよく表す3つのフレーズはどれですか。(3つ選択してください。)

- A. スプリントレビューで検査された作業に透明性をもたらします。
- B. 製品バックログアイテムの完全性の割合を追跡します。
- C. 増分がリリースの準備ができるまでに必要なものを定義します。
- D. 開発チームがSprintPlanningで予測を作成するためのガイドです。
- E. 技術文書に含める必要のある要素のテンプレートを提供します。
- F. 開発者がタスクを実行したかどうかを制御します。

Answer: ([解答を表示する](#))

有効な PSM-I 問題集は GoShiken.com が提供された合格しやすい PSM-I 試験問題集！ GoShiken.com が最新の PSM-I 試験問題集を提供しています。GoShiken.com PSM-I 試験問題は最新で、解答が正確でございます。最新の GoShiken.com PSM-I 問題集をゲットする人はこちら: <https://www.goshiken.com/Scrum/PSM-I-mondaishu.html> (29830%OFF問題集溶と正解付きで 30%w 特別割引コード: **Freepdfdumps**)

最新問題: 47

組織はスクラムを採用することを決定しましたが、経営陣はすでに使用されている用語に合うように用語を変更したいと考えています。これが行われるとどうなるでしょうか？(最良の答えを選択する。)

- A. 変更を思い出させるための新しい語彙がなければ、実際にはほとんど変更が発生しない可能性があります。
- B. 経営陣はそれほど不安を感じないかもしれません。
- C. すべての回答が適用されます。
- D. 組織は、スクラム内で何が変更されたかを理解していない可能性があります、スクラムの利点が失われる可能性があります。

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 48

スクラムマスターは、新しい開発チームにスクラムを紹介しています。開発チームのガスは、スプリントレトロスペクティブは不要であると判断しました。スクラムマスターはどのような行動を取るべきですか？

- A. プロダクトオーナーに相談して、状況についてどのように感じているかを確認してください。
- B. 開発チームと上級管理職の間の会議を呼び出します。

- C. 自己組織化チームの決定に従います。
- D. 生産的で有用なスプリント回顧展の促進を開始します。

Answer: D ([メッセージを残す](#))

最新問題: 49

スプリントの長さは次のようになります。

- A. これらの答えはすべて正しいです。
- B. ビジネスリスクをプロダクトオーナーに受け入れられるように保つのに十分短い。
- C. 1暦月以内。
- D. 開発作業を他のビジネスイベントと同期できるほど短い。

Answer: A ([メッセージを残す](#))

最新問題: 50

スクラムが自己組織化を促進する3つの方法は何ですか？ 3つ選択してください。）

- A. 開発チームメンバーのタイトルを削除します。
- B. 軽量フレームワークであることによって。
- C. 利害関係者が開発室に入らないようにする。
- D. ドキュメントを許可しないことによって。
- E. スプリントで何をするかを決定する開発チームによる。

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 51

デイリースクラムは毎日行われるイベントです。頻度を2、3日ごとに下げるとしたら、3つの重要な懸念事項は何でしょうか。 3つ選択してください。）

- A. スプリントバックログを昆虫化して適応させる機会が失われます。
- B. 障害が発生し、解決が遅くなります。
- C. プロダクトオーナーは、利害関係者に進捗状況を正確に報告できません。
- D. 会議の前にスクラムボードを更新するために多くの作業が費やされています。
- E. スクラムマスターはガントチャートを適切に更新する機能を失います。

Answer: A,B,C ([メッセージを残す](#))

説明

最新問題: 52

2番目のスプリントはいつ始まりますか？（最良の答えを選択する。）

- A. 2番目のスプリントのアーキテクチャの変更がシニアアーキテクトによって承認されたら。
- B. 最初のスプリントの直後。
- C. 2番目のスプリントの製品バックログが選択された後。
- D. 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。

Answer: B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 53

自己組織化の3つの利点は何ですか？ (ベスト3の答えを選択してください。)

- A. コミットメントの増加。
- B. 創造性の向上。
- C. ルールコンプライアンスの向上。
- D. 見積もりの精度が向上しました。
- E. 自己説明責任の向上

Answer: A,B,E (メッセージを残す)

最新問題: 54

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

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

Answer: B,C (メッセージを残す)

最新問題: 55

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

- A. 真
- B. 偽

Answer: A (メッセージを残す)

最新問題: 56

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

- A. 偽
- B. 真

Answer: B (メッセージを残す)

最新問題: 57

ビジネス価値の低い製品バックログアイテムを作成しないことによって示されるスクラム値はどれですか？

(3つ選択してください。)

- A. フォーカス。
- B. 敬意を表します。
- C. 経済的付加価値。
- D. 勇気。
- E. アードバリュー。

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 58

スクラムイベントの1つは、デイリースクラムです。デイリースクラムの2つの意図された結果は何ですか？ 2つ選択してください。)

- A. スクラムマスターが翌日計画できるように、完了したタスクと残りの作業の更新。
- B. 各個人が何をしたか、何をするか、そして何が差し迫っているのかを示す上級管理職のステータスレポート。
- C. スクラムマスターが対処するための新しい障害。
- D. スプリントの目標に向けて可能な限り最高の進歩を達成するために次に行われるべき最も重要な作業についての共通の理解。
- E. 利害関係者に対してSprintの進捗状況を透過的にするための更新されたスクラムボード。

Answer: C,D ([メッセージを残す](#))

最新問題: 59

スプリント計画会議のタイムボックスは何ですか？

- A. 毎月のスプリントで4時間。
- B. 毎月のスプリントで8時間。
- C. 毎月。
- D. それが行われるときはいつでも。

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 60

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

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

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 61

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

- A. スプリントバックログに関する開発チームの作業に優先順位を付けます。
- B. 利害関係者と協力します。
- C. スプリントバーンダウンチャートを更新します。

D. 現在のスプリントのアイテムに関する開発チームからの質問に答えます。

E. デイリースクラムを実行します。

Answer: ([解答を表示する](#))

有効な PSM-I 問題集は GoShiken.com が提供された合格しやすい PSM-I 試験問題集！ GoShiken.com が最新の PSM-I 試験問題集を提供しています。GoShiken.com PSM-I 試験問題は最新で、解答が正確でございます。最新の GoShiken.com PSM-I 問題集をゲットする人はこちら: <https://www.goshiken.com/Scrum/PSM-I-mondaishu.html> (29830%OFF問題集溶と正解付きで 30%w 特別割引コード: **Freepdfdumps**)

最新問題: 62

スプリントの最後に開発チームが提供できるのはどれですか？

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

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 63

ビジネス目標または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必要がありますか？

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

Answer: A ([メッセージを残す](#))

最新問題: 64

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

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

Answer: C ([メッセージを残す](#))

説明/参照 :

最新問題: 65

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

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

Answer: D,E,H (メッセージを残す)

最新問題: 66

開発チームがスプリント中に作業を開始すると、スプリントで終了するにはあまりにも多くの作業を選択したことに気がきます。それは何をすべきですか？

- A. 「完了」の定義を減らし、すべての製品バックログ項目「完了」を新しい定義で取得します。
- B. スプリントでできるだけ早く、プロダクトオーナーと協力して、一部の作業または製品バックログアイテムを削除します。
- C. スプリントレビューで、デモの前にプロダクトオーナーに通知します。
- D. 余分な仕事を与える別のスクラムチームを見つけます。

Answer: B (メッセージを残す)

最新問題: 67

開発チームは、次の目的に必要なすべてのスキルを備えている必要があります。

- A. 追加のツールと環境を必要とする特殊なテストを除いて、すべての開発作業を行います。
- B. プロダクトオーナーが計算した日付とコストでプロジェクトを完了します。
- C. 製品バックログアイテムを、リリース可能な製品機能の増分に変換します。

Answer: C (メッセージを残す)

最新問題: 68

スクラムのメリットを実現するには、コミットメントの価値を確立することが重要です。スクラムチームメンバーのコミットメントを示す2つのアクションはどれですか？ (2つ選択してください。)

- A. 遅くまで働きます。
- B. 他のスクラムチームメンバーを助けます。
- C. 頑張る
- D. 常にスプリント予測のアイテムを配信します。
- E. 日次ステータスレポートを送信します。

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 69

すべての開発チームは次のことを行う必要があります:(最良の回答を選択してください。)

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

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 70

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

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

Answer: D ([メッセージを残す](#))

最新問題: 71

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

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

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 72

スプリント後、次のスプリントの準備にどのくらいの時間がかかりますか？

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

Answer: [\(解答を表示する\)](#)

最新問題: 73

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

- A. プロダクトオーナーの機能マネージャーに通知します。
- B. スプリントを停止し、プロダクトオーナーをコースに送り、再開します。
- C. スプリントレトロスペクティブで問題を提起します。
- D. スクラムと増分配信の価値についてプロダクトオーナーを指導します。
- E. 代理のプロダクトオーナーを指名します。

Answer: [C,D \(メッセージを残す\)](#)

説明

最新問題: 74

スプリントレビューのタイムボックスは何ですか？

- A. 毎月のスプリントで4時間。
- B. 必要な限り。
- C. 1日
- D. 毎月のスプリントで2時間。
- E. 必要に応じて4時間以上。

Answer: [A \(メッセージを残す\)](#)

最新問題: 75

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

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

Answer: [D \(メッセージを残す\)](#)

最新問題: 76

スプリントの残りの作業を追跡する責任は誰にありますか？

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

Answer: A (メッセージを残す)

有効な **PSM-I** 問題集は GoShiken.com が提供された合格しやすい PSM-I 試験問題集！ GoShiken.com が最新の **PSM-I** 試験問題集を提供しています。GoShiken.com PSM-I 試験問題は最新で、解答が正確でございます。最新の GoShiken.com PSM-I 問題集をゲットする人はこちら: <https://www.goshiken.com/Scrum/PSM-I-mondaishu.html> (29830%OFF問題集溶と正解付きで 30%w 特別割引コード: **Freepdfdumps**)

最新問題: 77

開発チームは、次の目的に必要なすべてのスキルを備えている必要があります。(最良の回答を選択してください。)

- A. プロダクトオーナーが計算した日付とコストでプロジェクトを完了します。
- B. 追加のツールと環境を必要とする特殊なテストを除いて、すべての開発作業を行います。
- C. 製品バックログアイテムを、リリース可能な製品機能の増分に変換します。

Answer: C (メッセージを残す)

最新問題: 78

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

- A. 各チームメンバーが話す機会があるかどうかを追跡します。
- B. 上記のすべて。
- C. 開発チームにデイリースクラムを15分のタイムボックス内に保つように教えます。
- D. 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。
- E. 開発チームの議論を主導します。

Answer: C (メッセージを残す)

最新問題: 79

スプリントレビューを最もよく表しているステートメントはどれですか？

- A. これは、組織内の全員が行われた作業を確認するための、スプリントの最後のデモです。
- B. スクラムチームと利害関係者がスプリントの結果を検査し、次に何をすべきかを理解するときです。
- C. スプリント中の開発チームの活動を制御するメカニズムです。

D. 開発チームが予測どおりに行動した場合は祝福し、予測を達成できなかった場合は開発チームを罰するために使用されます。

Answer: [\(解答を表示する\)](#)

最新問題: 80

スプリントレビューの目的は何ですか？

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

Answer: D ([メッセージを残す](#))

最新問題: 81

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

(3つ選択してください。)

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

Answer: A,C,D ([メッセージを残す](#))

最新問題: 82

スプリントバックログはいつ作成されますか？

- A. プロジェクトの開始時。
- B. スプリント計画会議中。
- C. スプリント計画会議の前。
- D. スプリント中。

Answer: B ([メッセージを残す](#))

説明/参照 :

最新問題: 83

製品の増分は、各スプリントの最後に本番環境にリリースする必要があります。

- A. 真
- B. 偽

Answer: B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 84

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

- A. 各開発者は、貢献できると感じるコンポーネントに取り組んでいます。
- B. 各スクラムメンバーは、システムの独立したレイヤーとしてのみ機能します。
- C. 各スクラムチームは、独立したコンポーネントのセットで作業します。
- D. 各スクラムチームは、最初から最後まで機能を開発する責任があります。

Answer: A (メッセージを残す)

最新問題: 85

統合された増分を生成するために開発チームに最適な構造は何ですか？（最良の答えを選択する。）

- A. 各開発チームは、システムの1つの技術レイヤー（GUI、データベース、中間層、インターフェースなど）のみを操作します。
- B. 各開発チームは、すべての技術レイヤーを通じて最初から最後まで機能を開発します。

Answer: B (メッセージを残す)

最新問題: 86

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

- A. それらを製品バックログに追加し、製品所有者に期待される取り組みについて投稿し続けます。
- B. 「完了」の定義にそれらを追加して、すべてのスプリントで作業が行われるようにします。
- C. スプリントが終了する前に統合テストと回帰テストを実行し、次のスプリントのスプリントバックログ。
- D. スプリントが終了する前に統合テストと回帰テストを実行し、次のスプリントのスプリントバックログ。
- E. スクラムボードの別のリストに入れて、すべての人が見るようにします。

Answer: A,B (メッセージを残す)

最新問題: 87

最初のスプリント中に開発チームが行うべき2つのことはどれですか？ 2つ選択してください。）

- A. 少なくとも1つの機能を開発します。
- B. 完全なアーキテクチャとインフラストラクチャを分析、設計、および説明します。
- C. プロジェクトの残りの部分の計画を立てます。
- D. リリース可能なソフトウェアの増分を作成します。
- E. 後続のスプリントの要件を分析、説明、および文書化します。

Answer: A,D (メッセージを残す)

最新問題: 88

プロダクトオーナーは、開発チームがスプリント用に選択するプロダクトバックログアイテムの数を決定します。(最良の答えを選択する。)

- A. 本当ですが、チームに十分な能力があることをリソースマネージャーが確認した後でのみです。
- B. 誤り。
- 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. 誤り、スクラムマスターはそれを行います。
- E. 本当です。
- F. 確かに、利害関係者にコミットされたことに応じて。

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 89

スクラムのメリットを実現するには、コミットメントの価値を確立することが重要です。スクラムチームメンバーのコミットメントを示す2つのアクションはどれですか？(最良の2つの答えを選択してください。)

- A. 他のスクラムチームメンバーを助けます。
- B. 遅くまで働きます。
- C. 頑張る
- D. 日次ステータスレポートを送信します。
- E. 常にスプリント予測のアイテムを配信します。

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 90

スプリントバックログの所有者は誰ですか？(最良の答えを選択する。)

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

Answer: D ([メッセージを残す](#))

最新問題: 91

製品バックログを最もよく表しているのはどれですか？

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

Answer: A ([メッセージを残す](#))

説明/参照 :

有効な PSM-I 問題集は GoShiken.com が提供された合格しやすい PSM-I 試験問題集！ GoShiken.com が最新の PSM-I 試験問題集を提供しています。GoShiken.com PSM-I 試験問題は最新で、解答が正確でございます。最新の GoShiken.com PSM-I 問題集をゲットする人はこちら: <https://www.goshiken.com/Scrum/PSM-I-mondaishu.html> (29830%OFF問題集溶と正解付きで 30%w 特別割引コード: **Freepdfdumps**)

最新問題: 92

スクラムにおける管理の役割は何ですか？

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

Answer: A ([メッセージを残す](#))

最新問題: 93

スプリントレビューで議論すべきトピックはどれですか？

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

Answer: C ([メッセージを残す](#))

説明/参照 :

最新問題: 94

製品バックログアイテムの実装はいつ完了したと見なされますか？

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

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 95

ユーザードキュメントは、「完了」の定義の一部です。ただし、すべてのチームに十分なテクニカルライターがいません。開発チームにはテクニカルライターがいません。あなたは何をすべきか？

- A. さまざまなプロダクトオーナーのためにオンデマンドで作業するテクニカルライター別のチームを形成します。作業指示は先入れ先出し法になります。
- B. 開発チームは引き続きユーザードキュメントを作成する責任があります。この場合、開発チームのメンバーが書き込みます。
- C. 開発チームにテクニカルライターがいるまで待ってください。
- D. 最後の開発Sprintが終了するまで、ユーザードキュメントを元に戻して蓄積します。その後、利用可能なテクニカルライターによって行われます。

Answer: B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 96

スプリントレトロスペクティブ中にスクラムチームが話し合う可能性があるのは次のうちどれですか？

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

Answer: B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 97

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

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

Answer: (解答を表示する)

最新問題: 98

デイリースクラムに関して、スクラムマスターに適しているサービスは次のうちどれですか？

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

Answer: B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 99

ITマネージャーは、開発チームにスプリント全体の進捗状況を説明するステータスレポートを要求します。

開発チームはスクラムマスターにアドバイスを求めます。スクラムマスターは次のことを行う必要があります。

(最良の答えを選択する。)

- A. レポートを作成し、マネージャー自身に配信します。
- B. レポートをスプリントバックログに合わせるように開発チームに指示します。
- C. プロダクトオーナーにマネージャーにレポートを送信するよう依頼します。
- D. 開発チームにそれを自分で理解するように伝えます。
- E. ITマネージャーに相談し、スクラムの進歩はスプリントレビューで増分を検査することから来ることを説明します。

Answer: [\(解答を表示する\)](#)

最新問題: 100

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

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

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

スクラムを開始する間、コンポーネントチームを維持することの利点は何ですか？

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

Answer: [C \(メッセージを残す\)](#)

最新問題: 101

誰がデイリースクラムを開始しますか？

- A. 最後にビルドを壊した人。
- B. 開発チームが決定した人は誰でも始めるべきです。
- C. 最後に来た人。これにより、人々は時間どおりに行動することができ、タイムボックス内にとどまることができます。
- D. スクラムマスター。これにより、開発チームが会議を開き、タイムボックス内にとどまることが保証されます。

E. トークンを持っている人。

Answer: B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 102

スプリントレビューは、主にどのグループの調査と適応の機会ですか？

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

Answer: E ([メッセージを残す](#))

最新問題: 103

開発チームは、プロダクトオーナーにプロダクトバックログの再注文を依頼します。チームは、外部のサプライヤが特定のソフトウェアコンポーネントを提供するのを待っています。そのコンポーネントがなければ、次のスプリントでチーム全体を占めるのに十分な作業はありません。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す。プロダクトオーナーに与える良いアドバイスは何ですか？

- A. 開発チームを最大限に活用するには、プロダクトバックログを注文する必要があることをプロダクトオーナーに伝えます。
- B. 外部コンポーネントに関連する作業を別のスプリントで計画できるように、プロダクトバックログを再注文するようにプロダクトオーナーに指示します。
- C. 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注文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。

Answer: C ([メッセージを残す](#))

最新問題: 104

スクラムチームが成熟するにつれて、どのような結果が期待されますか？

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

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 105

スプリントレビューを最もよく表しているステートメントはどれですか？（最良の答えを選択する。）

- A. スクラムチームと利害関係者がスプリントの結果を検査し、次に何をすべきかを理解するときです。
- B. これは、組織内の全員が行われた作業を確認するための、スプリントの最後のデモです。
- C. 開発チームが予測どおりに行動した場合は祝福し、予測を達成できなかった場合は開発チームを罰するために使用されます。
- D. スプリント中の開発チームの活動をコントロールするメカニズムです。

Answer: A ([メッセージを残す](#))

最新問題: 106

開発チームのメンバーはいつスプリントバックログアイテムの所有権を取得しますか？

- A. チームメンバーがより多くの作業に対応できるときはいつでも。
- B. デイリースクラム中。
- C. スプリント計画会議で。
- D. 決して。すべてのスプリントバックログアイテムは、それぞれが開発チーム全体によって「所有」されています。

個々の開発チームメンバーが行うことができます。

Answer: D ([メッセージを残す](#))

有効な PSM-I 問題集は GoShiken.com が提供された合格しやすい PSM-I 試験問題集！ GoShiken.com が最新の PSM-I 試験問題集を提供しています。GoShiken.com PSM-I 試験問題は最新で、解答が正確でございます。最新の GoShiken.com PSM-I 問題集をゲットする人はこちら: <https://www.goshiken.com/Scrum/PSM-I-mondaishu.html> (29830%OFF問題集溶と正解付きで 30%w特別割引コード: **Freepdfdumps**)

最新問題: 107

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

続行するための良い方法は次のとおりです。

- A. 期限を設けるために、開発チームに十分な人数を追加します。
- B. 開発チームは、スプリントごとに選択されたすべてのスコープが可能な限り「完了」していることを確認します。

取り消された作業は推定され、次のスプリントのスプリントバックログに追加されるため、製品バックログを台無しにすることはありません。

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

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

そうでない場合、スクラムマスターはプロジェクトをキャンセルする必要があります。

Answer: B (メッセージを残す)

Valid PSM-I Dumps shared by GoShiken.com for Helping Passing PSM-I Exam!

GoShiken.com now offer the **newest PSM-I exam dumps**, the GoShiken.com PSM-I exam **questions have been updated** and **answers have been corrected** get the **newest** GoShiken.com PSM-I dumps with Test Engine here:

<https://www.goshiken.com/Scrum/PSM-I-mondaishu.html> (298 Q&As Dumps, **30%OFF**

Special Discount: Freepdfdumps)