

Scrum.PSPO-I.v2023-12-13.q158

試験コード:	PSPO-I
試験名称:	Professional Scrum Product Owner I
認定資格:	Scrum
無料問題数:	158
バージョン:	v2023-12-13
アクセス数:	1060
ページビュー数:	1580
https://www.jpnpdf.com/Scrum.PSPO-I.v2023-12-13.q158-mondaishu.html	

最新問題: 1

スクラムチームが「完了」の定義を変更するのに適切なイベントは何ですか？

- A. スプリントレビュー。
- B. スプリントのレトロスペクティブ。
- C. スプリント計画。
- D. デイリースクラム。

Answer: B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 2

それぞれの成果物にはコミットメントが含まれています。プロダクトバックログの場合は次のとおりです。

- A. スプリントゴール
- B. 準備完了の定義
- C. 完了の定義
- D. 製品の目標

Answer: D ([メッセージを残す](#))

最新問題: 3

組織に奉仕するスクラム マスターの一般的な責任を選択します。

- A. 組織のスクラム導入を主導し、指導します。
- B. 他のスクラム マスターと協力して、組織内でのスクラム適用の有効性を高めます。
- C. 従業員と利害関係者がスクラムと実証的な製品開発を理解し、実行できるよう支援します。
- D. スクラムの規約とイベントを組織に合わせて調整します。

Answer: A,B,C ([メッセージを残す](#))

最新問題: 4

それぞれの成果物にはコミットメントが含まれています。プロダクト バックログの場合、それはスプリントの目標です。

- A. はい
- B. 偽

Answer: B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 5

プロダクト バックログ項目の定義と説明を担当するスクラム責任 (役割 = 古い用語) はどれですか？

- A. スクラムマスター
- B. プロダクトオーナー
- C. 開発者

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 6

創造性のレベルを高く保つために、デイリー スクラムは場所を変えて開催する必要があります。

- A. 偽
- B. はい

Answer: A ([メッセージを残す](#))

最新問題: 7

スクラムは経験主義と無駄のない考え方に基づいています。

- A. 偽
- B. はい

Answer: B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 8

プロダクトオーナーは、プロダクトバックログが透明性があり、可視化され、理解されるようにする責任があります。

- A. 偽
- B. はい

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 9

プロダクト バックログは、スプリント 0 より前にベースライン化されます。

- A. 偽
- B. 本当

Answer: A ([メッセージを残す](#))

最新問題: 10

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. 行われた作業の承認を得る正式な会議です。
- B. インクリメントの検証とフィードバックを収集するための会議です。
- C. 開発者の業務に関する管理や評価を行う会議です。

Answer: B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 11

プロダクト バックログは変更できます。

- A. いつでも
- B. 毎週
- C. スプリントごとに 1 回
- D. 毎日

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 12

スプリント計画ミーティングの時間枠は何時ですか？

- A. 1 か月のスプリントでは最大 8 時間。
- B. 1 か月のスプリントで最大 2 時間。
- C. 1 か月のスプリントでは最大 4 時間。

Answer: A ([メッセージを残す](#))

最新問題: 13

開発者が 2 倍になれば、生産性も 2 倍になります。

- A. 偽
- B. 本当

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 14

スプリント中に、スプリント目標を危険にさらす場合でも、スプリント バックログを変更できます。

- A. 偽
- B. はい

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 15

スクラムを使用して 3 つの製品を開発する場合、すべての製品に対してプロダクト所有者は 1 人だけ存在できます。

- A. 偽

B. 本当

Answer: A ([メッセージを残す](#))

最新問題: 16

スプリント目標を設定するのは誰ですか？

A. プロダクトオーナー

B. スクラムチーム全体

C. スクラムマスター

D. 開発者

Answer: B ([メッセージを残す](#))

有効な **PSPO-I** 問題集は GoShiken.com が提供された合格しやすい PSPO-I 試験問題集！ GoShiken.com が最新の **PSPO-I** 試験問題集を提供しています。GoShiken.com PSPO-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 PSPO-I 問題集をゲットする人はこちら: <https://www.goshiken.com/Scrum/PSPO-I-mondaishu.html> (17530%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

プロダクト バックログ項目には 所有者」項目がありますか。

A. 本当

B. 偽

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 18

スプリントレビューはスクラムを検査して適応させる機会ですか？

A. はい

B. 偽

Answer: A ([メッセージを残す](#))

最新問題: 19

スプリント レトロスペクティブ ミーティングは、タイムボックス化されたスクラム イベントです。

A. 本当

B. 偽

Answer: A ([メッセージを残す](#))

最新問題: 20

スクラム チームの開発者は、プロフェッショナルとしてお互いに責任を負う責任があります。

A. 偽

B. はい

Answer: B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 21

複数のスクラム チームが同じ製品で共同作業している場合、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. はい

B. 偽

Answer: B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 22

スクラム チームは、バーンダウン チャートの代わりにバーンアップ チャートを使用できません。

A. 本当

B. 偽

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 23

スクラム チームは機能横断型です。つまり、各メンバーが各スプリントで価値を生み出すために必要なスキルをすべて備えています。

A. はい

B. 偽

Answer: B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 24

同じ製品に取り組んでいる複数のスクラム チームは、スプリントの開始/終了を同じにする必要があります。

A. 偽

B. はい

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 25

速度とは何ですか？

A. スプリントあたりにかかった平均工数。

B. スプリントごとに完了したアイテムの平均数。

C. スプリントごとに書かれたコードの平均行数。

D. スプリントごとに実行された平均作業量。

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 26

技術的負債はスクラム チームにどのような影響を与えますか？

- A. チームは製品の保守により多くのキャパシティーを費やす可能性があります。
- B. 技術的負債はまったく影響しません。
- C. 技術的負債により、チームのベロシティが低下する可能性があります。

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 27

プロダクト バックログの管理はスクラム マスターが行うことができます。

- A. 偽
- B. はい

Answer: B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 28

デイリースクラムは何を改善しますか？

- A. 通信。
- B. 障害物の特定。
- C. 他の会議の廃止。
- D. 意思決定が早い。

Answer: A,B,C,D ([メッセージを残す](#))

最新問題: 29

スプリント計画は、スプリントで実行する作業をレイアウトすることにより、スプリントを開始します。

- A. はい
- B. 偽

Answer: A ([メッセージを残す](#))

最新問題: 30

スプリントのレトロスペクティブと次のスプリント計画の間に、プロダクト バックログを準備するのにどれくらいの時間が必要ですか？

- A. スクラム マスターによって定義された範囲内。
- B. 必要なだけ。
- C. なし。

Answer: C ([メッセージを残す](#))

最新問題: 31

スクラム イベントは、検査と適応を行うための正式な機会です。

A. はい

B. 偽

Answer: ([解答を表示する](#))

有効な **PSPO-I** 問題集は GoShiken.com が提供された合格しやすい PSPO-I 試験問題集！ GoShiken.com が最新の **PSPO-I** 試験問題集を提供しています。GoShiken.com PSPO-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 PSPO-I 問題集をゲットする人はこちら: <https://www.goshiken.com/Scrum/PSPO-I-mondaishu.html> (**17530%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

プロダクトオーナーの説明責任 (役割 = 時代遅れの用語) について正しいのは次のうちどれですか？

A. プロダクト バックログ項目に関する質問への回答

B. スプリント バックログを優先します。

C. 製品価値の最大化に責任を負います

Answer: A,C ([メッセージを残す](#))

最新問題: 33

バーンダウン チャートは何を測定しますか？

A. 完了の定義に基づいて残された作業。

B. 一定期間の残り予算。

C. 時間の経過とともに残っている作業量。

Answer: C ([メッセージを残す](#))

最新問題: 34

スプリント目標は、スプリント計画が終了する前に確定する必要があります。

A. 偽

B. はい

Answer: B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 35

製品バックログは、製品を改善するために必要なものを順番にまとめた、緊急のリストです。これは、スクラム チームが行う作業の唯一のソースです。

A. はい

B. 偽

Answer: A ([メッセージを残す](#))

最新問題: 36

自己管理スクラム チームは、デイリー スクラムの実行を中止することを決定できます。

- A. はい
- B. 偽

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 37

スプリントは、スクラム成果物を検査して適応させる正式な機会です。

- A. 偽
- B. はい

Answer: B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 38

スプリント レビューは「正式な会議」とみなされます。

- A. はい
- B. 偽

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 39

完了の定義はスプリントの途中で変更すべきではありません。

- A. 本当
- B. 偽

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 40

スクラム チームは、スプリント レトロスペクティブの実行を中止することを決定しました。

スクラムマスターとして何をすべきでしょうか？

- A. スクラム チームにスプリント レトロスペクティブの実行を強制します。
- B. プロダクト オーナーのマネージャーに話を聞いてもらいます。
- C. ミーティングの利点についてスクラム チームを指導し、すべてのスクラム イベントが確実に開催されるようにします。

Answer: C ([メッセージを残す](#))

最新問題: 41

それぞれの成果物にはコミットメントが含まれています。インクリメントの場合、それは準備完了の定義です。

- A. はい
- B. 偽

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 42

スクラム チームは通常 10 人以下で構成されます。

- A. はい
- B. 偽

Answer: A ([メッセージを残す](#))

最新問題: 43

スプリント レトロスペクティブのタイムボックスは、1 か月のスプリントで最大 3 時間です。スプリントが短い場合、イベントは通常より短くなります。

- A. はい
- B. 偽

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 44

次の回答のうち、「進行中の作業」を制限するものはどれですか？

- A. スクラムマスターの存在
- B. スプリントの振り返りを行う
- C. スプリント レビューを行う
- D. タイムボックスの使用

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 45

スプリント バックログは何で構成されていますか？

- A. スプリント目標 (理由)。
- B. 利害関係者による書面による承認。
- C. スプリント バックログ アイテムを提供するための計画。
- D. このスプリント用に選択されたプロダクト バックログ アイテム。

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 46

プロダクト オーナーは基本的にプロジェクト マネージャー 2.0 です。

- A. 偽
- B. 本当

Answer: A ([メッセージを残す](#))

有効な **PSPO-I** 問題集は GoShiken.com が提供された合格しやすい PSPO-I 試験問題集！ GoShiken.com が最新の **PSPO-I** 試験問題集を提供しています。GoShiken.com PSPO-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 PSPO-I 問題集をゲットする人はこちら: <https://www.goshiken.com/Scrum/PSPO-I-mondaishu.html> (17530%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

スクラム イベントは、必要な透明性を実現するように設計されています。

- A. はい
- B. 偽

Answer: A ([メッセージを残す](#))

最新問題: 48

スプリント バックログを 所有」しているのは誰ですか？

- A. プロダクトオーナー
- B. スクラムマスター
- C. 開発者

Answer: C ([メッセージを残す](#))

最新問題: 49

自己管理とは、チームがどのスクラム イベントが必要かを決定できることを意味します。

- A. はい
- B. 偽

Answer: B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 50

プロダクトオーナーがスプリント終了時に未完了の作業を特定するために使用できるものの。

- A. 完了の定義。
- B. スクラム マスターに聞いてください。
- C. 準備完了の定義。
- D. コーディング標準。

Answer: A ([メッセージを残す](#))

最新問題: 51

複雑さを軽減するために、スプリント計画は同じ時間と場所で開催する必要があります。

- A. はい
- B. 偽

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 52

次の回答のうち、スクラム マスターがデイリー スクラムに参加する理由として考えられるものはどれですか？

- A. 開発者はスクラム マスターにデイリー スクラムを促進するよう依頼しました。
- B. プロダクトオーナーをサポートするため。
- C. スクラムマスターが会議に出席する必要はありません。
- D. スプリントの進行状況を追跡できるようにするため。

Answer: A,C ([メッセージを残す](#))

最新問題: 53

プロダクトオーナーがデイリースクラムに参加しなければならない理由は何ですか？

- A. プロダクトオーナーはデイリースクラムに参加してはなりません。
- B. プロダクトオーナーが質問に答えることができます。
- C. プロダクト所有者は、現在のプロジェクトのステータスを受け取ります。

Answer: A ([メッセージを残す](#))

最新問題: 54

プロダクトオーナーは価値を最大化する必要があります。より多くの機能が常により多くの価値をもたらします。したがって、プロダクト所有者はスプリント内の機能の数を最大化する必要があります。

- A. はい
- B. 偽

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 55

テストタスクはいつ実行する必要がありますか？

- A. スプリント後。
- B. 発売前。
- C. テストスプリント中。
- D. スプリント中。

Answer: D ([メッセージを残す](#))

最新問題: 56

どのスクラム責任者 (役割 = 古い用語) がプロダクト バックログを所有していますか？

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

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 57

複数のチームが1つの製品に取り組んでいる場合、「完了」の定義を1つ共有する必要はありません。

- A. 偽
- B. はい

Answer: A ([メッセージを残す](#))

最新問題: 58

スクラムの3本の柱とは何ですか？

- A. 透明度
- B. 適応
- C. オープンさ
- D. フォーカス
- E. 創造性
- F. 検査

Answer: A,B,F ([メッセージを残す](#))

最新問題: 59

プロダクトバックログ項目に対して行われた作業が「完了」の定義に準拠していることを確認するには、どのスクラム責任が必要ですか？

- A. プロダクトオーナー
- B. 開発者
- C. スクラムマスター

Answer: B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 60

優れたスクラムチームは、毎年少なくとも1つのリリーススプリントを実施します。

- A. はい
- B. 偽

Answer: (解答を表示する)

最新問題: 61

スプリント中にどのようなテストを行う必要がありますか？

- A. テスト駆動開発。
- B. 受け入れテスト。
- C. 作業増分を作成するために必要なあらゆる種類のテスト。
- D. 単体テスト。

Answer: C ([メッセージを残す](#))

有効な **PSPO-I** 問題集は GoShiken.com が提供された合格しやすい PSPO-I 試験問題集！ GoShiken.com が最新の **PSPO-I** 試験問題集を提供しています。GoShiken.com PSPO-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 PSPO-I 問題集をゲットする人はこちら: <https://www.goshiken.com/Scrum/PSPO-I-mondaishu.html> (17530%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

スクラムに必要なものは次のうちどれですか？

- A. スプリント 0
- B. 硬化スプリント
- C. スプリント計画ミーティング
- D. ストーリーポイント
- E. タイムボックスイベント

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 63

デイリー スクラムは、スクラム成果物を検査して適応させる正式な機会です。

- A. はい
- B. 偽

Answer: A ([メッセージを残す](#))

最新問題: 64

n 個のチームが同じ製品に取り組んでいる場合、1 人が複数の開発者チームのメンバーになることができます。

- A. 偽
- B. 本当

Answer: B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 65

スクラムの柱「透明性」とは何を意味しますか？

- A. プロセスのすべての側面が、結果に責任を持つ人に見える必要があります。
- B. プロセスの重要な側面のみがすべての関係者に表示される必要があります。
- C. プロセスの重要な側面のみが結果の責任者に表示される必要があります。

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 66

いくつかのユーザー ストーリーを実装する必要があるかは、プロダクト オーナーによって決定されます。

A. 偽

B. はい

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 67

収益は製品の価値を測る唯一の尺度です。

A. 偽

B. はい

Answer: A ([メッセージを残す](#))

最新問題: 68

スクラムに続いて、スプリントごとに最大1つのリリースが可能です。

A. 本当

B. 偽

Answer: B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 69

スプリント目標が廃止された場合、スプリントはキャンセルできます。

A. 偽

B. はい

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 70

製品の目標は製品バックログにあります。

A. はい

B. 偽

Answer: A ([メッセージを残す](#))

最新問題: 71

スクラム チームは部門横断型です。つまり、メンバーは各スプリントで価値を生み出すために必要なスキルをすべて備えています。

A. はい

B. 偽

Answer: A ([メッセージを残す](#))

最新問題: 72

1つの製品に取り組む複数のスクラム チームに対して個別の製品バックログを維持することをお勧めします。

A. はい

B. 偽

Answer: B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 73

スクラムに必要なものは次のうちどれですか？

A. スプリント バックログがあります。

B. ストーリー ポイントの概念を使用します。

C. タイムボックス化されたスクラム イベントを開催します。

D. プロダクトオーナーがいる。

E. デイリー スクラムの 8 つの質問」に答えます。

F. ユーザーストーリーを使用します。

Answer: B,E,F ([メッセージを残す](#))

最新問題: 74

プロダクト バックログに含まれるコミットメントは次のとおりです。

A. スプリントの目標。

B. 完了の定義。

C. 製品の目標。

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 75

スクラムの価値観は次のうちどれですか？

A. 価値の最大化

B. フォーカス

C. こだわり

D. 勇気

E. 開放性

F. 検査

G. コラボレーション

H. 敬意

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 76

スクラムが目標を達成し、価値を生み出すための哲学、理論、構造であるかどうかは、自分で判断できます。

A. 偽

B. はい

Answer: B ([メッセージを残す](#))

有効な **PSPO-I** 問題集は GoShiken.com が提供された合格しやすい PSPO-I 試験問題集！ GoShiken.com が最新の **PSPO-I** 試験問題集を提供しています。GoShiken.com PSPO-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 PSPO-I 問題集をゲットする人はこちら: <https://www.goshiken.com/Scrum/PSPO-I-mondaishu.html> (17530%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

プロダクトオーナーはどの基準に基づいてプロダクトバックログアイテムを注文する必要がありますか？

- A. サイズに基づいています。
- B. 値に基づきます。
- C. リスクに基づく。

Answer: B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 78

スプリント バックログと呼ばれる 3 つの要素を組み合わせたものはどれですか？

- A. スプリント目標 (理由)。
- B. このスプリント用に選択されたプロダクト バックログ アイテム。
- C. プロダクト バックログ項目の納品計画。
- D. 関係者によって提供されるスプリント バックログのベースライン。

Answer: A,B,C ([メッセージを残す](#))

最新問題: 79

スプリント 0 を開始する前に、プロダクト バックログを完了する必要があります。

- A. 偽
- B. はい

Answer: A ([メッセージを残す](#))

最新問題: 80

スクラム マスターがデイリー スクラムに参加しなければならない理由は何ですか？

- A. スクラム マスターは、会議における新たな障害について知らされる必要があります。
- B. スクラム マスターは各開発者に 3 つの質問をする必要があります。
- C. スクラム マスターはイベントに参加してはなりません。開発者向けのスクラムイベントです。

Answer: C ([メッセージを残す](#))

最新問題: 81

教訓ミーティング」の使用に匹敵するスクラム イベントはどれですか？

- A. スプリント回顧展。
- B. デイリースクラム。
- C. スプリント計画。
- D. スプリントレビュー。

Answer: A ([メッセージを残す](#))

最新問題: 82

プロダクトオーナーはスクラムチームの一員ではありません。

- A. はい
- B. 偽

Answer: B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 83

スクラムは、製品の維持や更新ではなく、新しい製品の作成に使用できます。

- A. 偽
- B. 本当

Answer: A ([メッセージを残す](#))

最新問題: 84

1人の開発者がスプリント バックログ アイテムの所有権を取得するのはいつですか？

- A. 違います。
- B. デイリースクラム中。
- C. スプリント計画会議中。

Answer: A ([メッセージを残す](#))

最新問題: 85

バーンダウン チャートはプロジェクトの何を測定しますか？

- A. チームによって提供されるビジネス価値。
- B. 一定期間の残り予算。
- C. 時間の経過とともに残っている作業量。

Answer: C ([メッセージを残す](#))

最新問題: 86

スクラムを最もよく表す答えはどれですか？

- A. スクラムは、複雑な製品を開発、提供、維持するためのプロセスです。
- B. スクラムは、複雑な製品を開発、提供、維持するためのフレームワークです。
- C. スクラムは、複雑な製品を開発、提供、維持するための方法論です。

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 87

スクラムの価値観は、コミットメント、勇気、集中力、オープンさ、価値の最大化です。

- A. 本当
- B. 偽

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 88

スプリントは検査と適応の可能性を保証します。

- A. 偽
- B. はい

Answer: B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 89

スクラム チームは、同時に複数の製品目標に取り組むことがあります。

- A. はい
- B. 偽

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 90

スクラム チームの障害を取り除く責任を負うのはどのスクラム責任 (役割 = 時代遅れの用語) ですか?

- A. スクラムマスター
- B. プロダクトオーナー
- C. 開発者

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 91

プロダクト バックログは、スクラム チームが取り組む単一の作業ソースです。

- A. はい
- B. 偽

Answer: A ([メッセージを残す](#))

有効な **PSPO-I** 問題集は GoShiken.com が提供された合格しやすい PSPO-I 試験問題集！ GoShiken.com が最新の **PSPO-I** 試験問題集を提供しています。GoShiken.com PSPO-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 PSPO-I 問題集をゲットする人はこちら: <https://www.goshiken.com/Scrum/PSPO-I->

mondaishu.html (17530%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

スプリント計画によって答えられる 2 つの質問はどれですか?

- A. このスプリントのプロダクト所有者は誰になりますか?
- B. 次のスプリントで利用可能な予算はどれくらいですか?
- C. 増分を提供するために必要な作業はどのように達成されますか?
- D. 今後のスプリントの結果として、増分で何を提供できますか?

Answer: C,D ([メッセージを残す](#))

最新問題: 93

プロダクト バックログについて正しいのはどれですか?

- A. スクラム チームが行う作業の唯一のソースです。
- B. スクラム チームによって管理されます。
- C. 開発者がプロダクト バックログ アイテムを作成することは許可されていません。

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 94

スプリント目標が無効になったり、複雑さが増したり、リスクが増大したりする理由は何でしょうか?

- A. やる気のない開発チーム。
- B. 国防総省が欠落しています。
- C. スプリントの期間が長すぎます。

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 95

開発者に関する 2 つの記述のうち、正しいものはどれですか?

- A. 開発チームは、プロダクト バックログの管理を行うプロダクト オーナーを支援することはできません。
- B. 開発チームが次のリリースをいつ行うかを決定します。
- C. 開発チームが完了の定義を所有します。
- D. 開発者は自己組織化されています。

Answer: C,D ([メッセージを残す](#))

最新問題: 96

どのステークホルダーの満足が最も重要ですか?

- A. CEO
- B. 顧客
- C. プロジェクトマネージャー

D. エンドユーザー

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 97

バーンアップ チャートを使用してスプリントの進行状況を予測することは、スクラムにおける経験主義の重要性に取って代わるものでしょうか？

A. いいえ

B. はい

Answer: A ([メッセージを残す](#))

最新問題: 98

プロダクト バックログの管理は開発者が行うことができます。

A. はい

B. 偽

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 99

スクラム チームの開発者は、「完了の定義」を遵守することで品質を浸透させる責任があります。

A. はい

B. 偽

Answer: A ([メッセージを残す](#))

最新問題: 100

複雑さを軽減するために、スプリント レビューは同じ時間と場所で開催する必要があります。

A. 偽

B. はい

Answer: B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 101

プロダクトオーナーとして、次のタスクのうちどれを実行する必要がありますか？

A. スクラム チームにスクラムの使用方法を指導します。

B. プロダクト バックログ項目を作成します。

C. プロダクト バックログの管理。

D. プロダクト バックログ項目の分解。

Answer: B,C ([メッセージを残す](#))

最新問題: 102

スプリント レビューはスプリントの最後から 2 番目のイベントで、1 か月のスプリントで最大 4 時間のタイムボックスが設定されています。

- A. 偽
- B. はい

Answer: B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 103

スプリント レビュー ミーティングは、タイムボックス化されたスクラム イベントです。

- A. 本当
- B. 偽

Answer: A ([メッセージを残す](#))

最新問題: 104

プロダクトオーナ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. 開発者に日常のタスクを割り当てます。
- B. プロダクトオーナーの参加は必須ではありません。
- C. プロジェクトの進捗状況を追跡するため。

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 105

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す。

- A. 偽
- B. はい

Answer: B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 106

チームの構成はどれくらいの頻度で変更する必要がありますか？

- A. 生産性の変化を気にせず、必要に応じて。
- B. 生産性が低下するため、絶対に使用しないでください。
- C. 短期的な生産性の低下を考慮し、必要に応じて。
- D. すべてのスプリントで、創造性とオープン性を促進します。

Answer: C ([メッセージを残す](#))

有効な **PSPO-I** 問題集は GoShiken.com が提供された合格しやすい PSPO-I 試験問題集！ GoShiken.com が最新の **PSPO-I** 試験問題集を提供しています。GoShiken.com PSPO-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 PSPO-I 問題集をゲットする人はこちら: <https://www.goshiken.com/Scrum/PSPO-I/>

mondaishu.html (17530%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

スプリント バックログは、スプリント目標 (なぜ)、スプリント用に選択された一連のプロダクト バックログ項目 (何を)、および増分を提供するための実行可能な計画 (方法) で構成されます。

A. はい

B. 偽

Answer: A ([メッセージを残す](#))

最新問題: 108

自己管理チームは、この責任を負わずにプロダクト バックログを管理するため、プロダクト オーナーは必要ありません。

A. 偽

B. はい

Answer: A ([メッセージを残す](#))

最新問題: 109

スクラム チームの責任は次のうちどれですか?

A. エンドユーザー

B. スクラムマスター

C. 開発者

D. スクラムコーチ

E. プロダクトオーナー

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 110

スプリント レビューでは、開発者、スクラム マスター、プロダクト オーナーのみが許可されます。

A. はい

B. 偽

Answer: B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 111

スクラム理論に従うと、50 人のグループを複数のスクラム チームにどのように分割すべきでしょうか?

A. スクラム チームは自己管理します。つまり、グループの作り方を自分たちで決めるべきだということです。

- B. スキルレベルのマトリックスを作成し、このグループに基づいてフォームを作成します。
- C. プログラム管理者と相談して決定します。

Answer: A ([メッセージを残す](#))

最新問題: 112

開発者はチームメンバーの1人と内部で対立しています。
プロダクトオーナーは何をすべきでしょうか？

- A. スクラムマスターに開発者をチームから削除するよう依頼しますか？
- B. 内部での対立はチームに処理させましょう。チームは自己組織化されています。
- C. 開発者をチームから削除しますか？

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 113

1つのスクラムチームには何人の開発者が推奨されますか？

- A. 3-9
- B. 3-10
- C. 1-9

Answer: A ([メッセージを残す](#))

最新問題: 114

開発者は、スプリント目標に向けた進捗状況を検査する責任があります。

- A. はい
- B. 偽

Answer: A ([メッセージを残す](#))

最新問題: 115

スプリントレトロスペクティブの一般的な目的は何ですか？

- A. スクラムチームの作業方法の改善を実装するための計画を作成します。
- B. 次のスプリントで何を行うかを決定します。
- C. 人、関係、プロセス、ツールに関して最後のスプリントがどのように進んだかを調査します。

Answer: A,C ([メッセージを残す](#))

最新問題: 116

自己管理と機能横断性について開発者を指導するのはプロダクトオーナーの責任です。

- A. 本当
- B. 偽

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 117

スクラムに続いて、将来を見据えた意思決定に使用できるのは、すでに起こったことだけです。

- A. 偽
- B. はい

Answer: B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 118

スクラムによれば、スプリントはいつ終了しますか？

- A. スクラム マスターがスプリントをキャンセルしたとき。
- B. プロダクトオーナーがスプリントをキャンセルした場合。
- C. スプリント バックログ内のすべての作業が「完了」したとき。
- D. タイムボックスが終了したとき。

Answer: B,D ([メッセージを残す](#))

最新問題: 119

デイリー スクラムでは、スクラム マスターは参加できません。

- A. はい
- B. 偽

Answer: B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 120

チームが「機能横断型」チームであるとはどういう意味ですか？

- A. チームはさまざまな部門と協力できる必要があります。
- B. チームは、リリース可能な増分でプロダクト バックログ項目を変換するために必要なすべての専門知識を (各人ではありません) 持っています。
- C. チーム メンバーはそれぞれ、開発者、テスター、アーキテクトである必要があります。

Answer: B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 121

スクラム成果物に関して正しいのはどれですか？

- A. スクラムの成果物は作業または価値を表します。
- B. スクラム成果物は、主要な情報の透明性を最大限に高めるように設計されています。
- C. スクラムの成果物は仕事または収益を表します。

Answer: A,B ([メッセージを残す](#))

PSPO-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 PSPO-I 問題集をゲットする人はこちら: <https://www.goshiken.com/Scrum/PSPO-I-mondaishu.html> (17530%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: 122

スクラム マスターには、プロダクト バックログが透明性があり、可視化され、理解されるようにする責任があります。

- A. はい
- B. 偽

Answer: B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 123

速度が速い = 値が大きい

- A. 偽
- B. はい

Answer: A ([メッセージを残す](#))

最新問題: 124

スプリントはタイムボックス化されたスクラム イベントです。

- A. 偽
- B. 本当

Answer: B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 125

スプリント レビューの典型的な要素はどれですか？

- A. 開発チームは「完了」した作業をデモンストレーションし、インクリメントに関する質問に答えます。
- B. プロダクト オーナーは、どのプロダクト バックログ項目が「完了」し、何が「完了」していないかを説明します。
- C. 開発チームは、スプリント中に何がうまくいったか、どのような問題が発生したか、そしてそれらの問題がどのように解決されたかについて話し合います。
- D. スクラム チームは、チームのコラボレーションを改善する方法について話し合います。

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 126

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。

- A. 偽
- B. はい

Answer: B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 127

特定のトピックについては関係者の協力が必要です。チームから要求された場合、チームと協力していることを誰が確認する必要がありますか？

- A. フィールドグッドマネージャー
- B. プロダクトオーナー
- C. 開発者
- D. スクラムマスター

Answer: D ([メッセージを残す](#))

最新問題: 128

プロダクト バックログには十分な詳細が含まれている必要があります。

- A. 偽
- B. はい

Answer: B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 129

持続可能なペースでスプリントに取り組む理由は何ですか？

- A. スクラム チームの集中力が向上します。
- B. スクラム チームの一貫性が向上します。
- C. スクラム チームの創造性が向上します。

Answer: A,B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 130

スクラムを最もよく表すものは何ですか？

- A. スクラムは重量級であり、理解するのは簡単ですが、習得するのは困難です。
- B. スクラムは軽量で、理解するのは難しいですが、マスターするのは簡単です。
- C. スクラムは軽量で、理解するのは簡単ですが、習得するのは困難です。

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 131

Scrum .org によると、スプリントのキャンセルはスクラム チームにとってトラウマとなることが多く、非常に珍しいことです。

- A. はい
- B. 偽

Answer: A ([メッセージを残す](#))

最新問題: 132

2つのスクラム チームが同じ製品に取り組んでいます。完了の1つの定義を共有する必要がありますか？

- A. はい
- B. いいえ

Answer: A ([メッセージを残す](#))

最新問題: 133

スプリントプランニングはどの質問に答えますか？

- A. 今後のスプリントの結果、増分で何を提供できますか？
- B. 増分を提供するために必要な作業はどのように達成されますか？
- C. 誰がどのスプリント バックログ項目を実行しますか？

Answer: A,B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 134

スプリントの終了に関する記述のうち、正しいものはどれですか？

- A. スクラムでは、各スプリントの終了時にプロダクト インクリメントをリリースすることが必須です。
- B. 各スプリントの終了時に 完了したプロダクト インクリメントを作成することが必須です。

Answer: B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 135

複雑さを軽減するために、スプリント レトロスペクティブは同じ時間と場所で開催する必要があります。

- A. 偽
- B. はい

Answer: B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 136

累積フローを使用してスプリントの進行状況を予測することは、スクラムにおける経験主義の重要性に取って代わるものでしょうか？

- A. はい
- B. いいえ

Answer: B ([メッセージを残す](#))

有効な **PSPO-I** 問題集は GoShiken.com が提供された合格しやすい PSPO-I 試験問題集！ GoShiken.com が最新の **PSPO-I** 試験問題集を提供しています。GoShiken.com PSPO-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 PSPO-I 問

題集をゲットする人はこちら: <https://www.goshiken.com/Scrum/PSPO-I-mondaishu.html> (17530%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: 137

プロダクトオーナーは、スプリントごとに価値のある有用なインクリメントを作成する責任があります。

- A. 偽
- B. はい

Answer: A ([メッセージを残す](#))

最新問題: 138

スクラムでは「バーンアップ チャート」の使用は必須ですか?

- A. はい
- B. いいえ

Answer: B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 139

スプリントはいつキャンセルできますか?

- A. スプリント目標が廃止され、まだ「完了」している項目がない場合。
- B. スプリント目標が廃止された場合。
- C. 開発者がプロダクトオーナーに依頼する場合。
- D. ビジネスアナリストがプロダクトオーナーに依頼する場合。

Answer: B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 140

スプリントレトロスペクティブと次のスプリント計画の間には通常何が起こりますか?

- A. 何もないよ!
- B. プロダクトバックログの改善。
- C. ユーザーストーリー「ブルーミング」。

Answer: A ([メッセージを残す](#))

最新問題: 141

スプリントバックログは次のもので構成されます。

- A. スプリント用に選択されたプロダクトバックログアイテムのセット(何を)。
- B. 増分を提供するための実行可能な計画(方法)。
- C. 全て正解です。
- D. スプリント目標(理由)。

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 142

スプリントのスコープを変更する必要があることに気付いた場合、開発者は何をすべきでしょうか？

- A. スプリント バックログからいくつかのチケットを削除します。
- B. プロダクトオーナーとスプリント範囲について再交渉しました。
- C. スクラム マスターにプロダクト オーナーと話すように依頼します。

Answer: B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 143

スプリント中に、学習内容が増えるにつれてスプリント バックログを変更できます。

- A. 偽
- B. はい

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 144

1つのスクラム チームには何人のスクラム マスターが許可されますか？

- A. 必要なだけ。
- B. 1
- C. 1-2

Answer: B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 145

スクラム チームにはどのチーム階層が存在しますか？

- A. プロダクトオーナー > スクラムマスター > 開発者
- B. プロダクトオーナー > スクラムマスター = 開発者
- C. プロダクトオーナー = スクラムマスター = 開発者 (階層なし)

Answer: C ([メッセージを残す](#))

最新問題: 146

スクラムチームの責任は何ですか？

- A. 関係者の協力
- B. 検証
- C. 製品に関連するすべての活動
- D. 保守・運用

Answer: C ([メッセージを残す](#))

最新問題: 147

それぞれの成果物にはコミットメントが含まれています。インクリメントの場合、それは完了の定義です。

- A. はい

B. 偽

Answer: A ([メッセージを残す](#))

最新問題: 148

デイリースクラムのタイムボックスは何ですか？

A. 10分。

B. 30分。

C. 15分。

Answer: C ([メッセージを残す](#))

最新問題: 149

スクラムには5つの柱と3つのスクラム価値があります。

A. はい

B. 偽

Answer: B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 150

プロダクトオーナーの説明責任(役割 = 古い用語)について正しいのは次のどれですか？

A. プロダクトオーナーはスクラムチームの一員ではありません。

B. プロダクトオーナーは、プロダクトバックログ項目について説明し、質問に答える責任があります。

C. プロダクトオーナーは、プロダクトバックログ内のすべてのアイテムを自分で作成します。

Answer: B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 151

スプリントレトロスペクティブ(1か月のスプリント)のタイムボックスは何ですか？

A. 最低8時間。

B. 最大4時間。

C. 最長3時間。

D. 最低4時間。

Answer: C ([メッセージを残す](#))

有効な PSPO-I 問題集は GoShiken.com が提供された合格しやすい PSPO-I 試験問題集！ GoShiken.com が最新の PSPO-I 試験問題集を提供しています。GoShiken.com PSPO-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 PSPO-I 問題集をゲットする人はこちら: <https://www.goshiken.com/Scrum/PSPO-I->

[mondaishu.html](#) (17530%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: 152

スクラムの成果物は作業または価値を表します。

- A. 偽
- B. はい

Answer: B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 153

スプリントの長さは6週間にすることができます。

- A. はい
- B. 偽

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 154

スクラムチームのメンバーは、スクラムマスターとプロダクトオーナーの両方の責任を引き継ぐ必要があります。

- A. はい
- B. 偽

Answer: B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 155

アイテムが開発の準備が整っていることを示すものは次のうち2つですか?

- A. アイテムは洗練されており、1つのスプリントに収まるほど小さいです。
- B. すべての利害関係者がそれを優先することに同意しました。
- C. ストーリーポイントが15未満のアイテムです。
- D. アイテムは推定されます(ストーリーポイントなど)。

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 156

プロダクトオーナーは、プロダクトバックログアイテムを注文する責任があります。

- A. 偽
- B. はい

Answer: B ([メッセージを残す](#))

最新問題: 157

スプリントレトロスペクティブで調査/議論される典型的なトピックは何ですか?

- A. ツール
- B. インタラクション

- C. 製品バックログ項目
- D. プロセス
- E. 完了の定義
- F. 個人

Answer: ([解答を表示する](#))

最新問題: 158

開発者に新しいメンバーを追加すると、チームの生産性が短期的に低下する可能性があります。

- A. 偽
- B. はい

Answer: ([解答を表示する](#))

Valid PSPO-I Dumps shared by GoShiken.com for Helping Passing PSPO-I Exam!
GoShiken.com now offer the **newest PSPO-I exam dumps**, the GoShiken.com PSPO-I exam **questions have been updated** and **answers have been corrected** get the **newest** GoShiken.com PSPO-I dumps with Test Engine here:
<https://www.goshiken.com/Scrum/PSPO-I-mondaishu.html> (175 Q&As Dumps,
30%OFF Special Discount: Freepdfdumps)