

実務に役立つ プロジェクト管理の基礎

〈マネジメント〉

CompTIA

Project+

問題集

PK0-004対応



TAC

第1章

プロジェクトと プロジェクトの立上げ

Q

001

プロジェクトのステークホルダーに該当しないのは、次のうちどれですか。

- a. プロジェクトに認可を与える官庁
- b. プロジェクトマネージャの友人
- c. プロジェクトメンバー
- d. スポンサー

A

正解は「プロジェクトマネージャの友人」です。

b

プロジェクトに影響を与える人や組織、プロジェクトから影響を受ける人や組織をステークホルダー（利害関係者）と呼びます。

プロジェクトマネージャの友人はプロジェクトに影響を与えたり、プロジェクトから影響を受けたりしないので、プロジェクトのステークホルダーには該当しません。

プロジェクトに認可を与える官庁は、プロジェクトに参加はしていませんが、認可がなければプロジェクトが進まないなど、影響を与えるため、ステークホルダーに該当します。

プロジェクトメンバーは、プロジェクトを効果的に実行する役割を担うため、プロジェクトの成否に重大な影響を与えます。

スポンサーは、プロジェクト投資に責任を持つため、プロジェクトの意思決定に関与します。

Q

002

顧客がベンダー企業に対して、見積り金額の提示を依頼するためのドキュメント（見積り依頼書）は、次のうちどれですか。

- a. RFQ
- b. RFP
- c. RFI
- d. SOW

A

正解は「RFQ」です。

a

RFQ (Request For Quote：見積り依頼書) は、顧客がベンダー企業に対して、見積り金額の提示を依頼するためのドキュメントです。

RFP (Request For Proposal：提案依頼書) は、どのようにプロジェクトを行うかという提案を顧客がベンダー企業に依頼するためのドキュメントで、提案に必要な要件が記載されます。

RFI (Request For Information：情報提供依頼書) とは、顧客がベンダー企業に対して、RFPを作成するための情報提供を依頼するためのドキュメントです。

SOW (Statement of Work：作業範囲記述書) は、プロジェクトの作業範囲を記述するもので、内容としてはビジネス・ニーズ、主要な成果物、スコープ、戦略などを含めます。

Q

003

アジャイル開発において、スプリントでうまくいった項目や今後の改善点を特定・整理し、次のスプリントで実施するスクラムチームの改善計画を作成する振り返りのミーティングは、次のうちどれですか。

- a. スプリントレビュー
- b. デイリースタンドアップミーティング
- c. スプリント計画
- d. スクラムレトロスペクティブ

A

正解は「スクラムレトロスペクティブ」です。

d

スプリントレビューが終わり、次のスプリント計画が始まるまでの間にスプリントの振り返りを行います。これをスクラムレトロスペクティブ（振り返り）といいます。スクラムレトロスペクティブでは、スプリントでうまくいった項目や今後の改善点を特定・整理し、次のスプリントで実施するスクラムチームの改善計画を作成します。

スプリントレビューは、スプリントの終わりに、スプリントで作成したものをチームと関係者で検査、評価することです。

デイリースタンドアップミーティングは、毎日（一般的には毎朝）立ったまま手短に行うミーティングです。

スプリント計画は各スプリントでどのプロダクトバックログアイテムを開発するかを明確にする計画です。

Q

004

アジャイル開発で「昨日は何をしたか」、「今日は何をする予定か」、「目標を達成するために、障害となっていることはないか」を毎日確認するのは、次のうちどれですか。

- a. デイリースタンドアップミーティング
- b. スクラムレトロスペクティブ
- c. スプリント計画
- d. スプリントレビュー

A

正解は「デイリースタンドアップミーティング」です。

a

デイリースタンドアップミーティングは、毎日立ったまま手短に行うミーティングで、「昨日は何をしたか」、「今日は何をする予定か」、「目標を達成するために、障害となっていることはないか」の3つの質問にメンバー全員が回答し、日々の進捗状況や問題点を確認します。

スクラムレトロスペクティブでは、スプリントでうまくいった項目や今後の改善点を特定・整理し、次のスプリントで実施するスクラムチームの改善計画を作成します。

スプリント計画では各スプリントでどのプロダクトバックログアイテムを開発するかを明確にします。

スプリントレビューでは、スプリントの終わりに、スプリントで作成したものをチームと関係者で検査、評価します。

Q

005

アジャイル開発の特徴として適切なものは、次のうちどれですか。(2つ選択)

- a. 変更要件への適宜対応
- b. フェーズゲート
- c. プロトタイピング
- d. 反復アプローチ

A

正解は「変更要件への適宜対応」、「反復アプローチ」です。

a
d

アジャイル開発では要件を継続的に収集し、発生した変更要件については適宜対応します。また、アジャイル開発の代表的な開発モデルのスクラムでは、要件をまとめプロダクトバックログとして管理し、1週間から1か月ぐらいのスプリントと呼ぶ開発サイクル期間を設けて反復アプローチで開発を行います。そのほか、アジャイル開発の特徴として、「継続的なフィードバック」や「自己組織化／自律チーム」などがあります。

フェーズゲートは、各工程の終了基準を前もって明確に定義しておき、その基準に達しない場合は次の工程に進めないようにすることで、ウォーターフォールモデルの特徴のひとつです。

プロトタイピングは、最初の要件定義の工程に長く時間をかけずにプロトタイプ(試作品)を作成し、その試作品を基に再び要件定義の工程を行う開発モデルです。

Q

006

ソフトウェア開発を「企画」→「要件定義」→「基本設計」→「詳細設計」→「製作・ユニットテスト」→「テスト」→「移行・運用」のように、いくつかの工程に分けて順次進めていく開発モデルは、次のうちどれですか。

- a. プロトタイピング
- b. アジャイル開発
- c. ウォーターフォールモデル
- d. プロジェクト・ライフサイクル

A

正解は「ウォーターフォールモデル」です。

C

ウォーターフォールモデルは、ソフトウェア開発を「企画」→「要件定義」→「基本設計」→「詳細設計」→「製作・ユニットテスト」→「テスト」→「移行・運用」のように、いくつかの工程に分けて順次進めていく開発モデルで、滝が流れるように一方向に進むことから、ウォーターフォールモデルと呼ばれます。

プロトタイピングとは、最初の要件定義の工程に長く時間をかけずにプロトタイプ（試作品）を作成し、その試作品を基に再び要件定義の工程を行う開発モデルです。

アジャイル開発は、Agileという英語の「迅速な」という意味が示すように、変化へ迅速な対応を可能とする開発モデルの総称です。

プロジェクト・ライフサイクルは、プロジェクトの開始から終了までの経過する一連のフェーズの集まりのことです。

Q

007

プロジェクトの予算を承認するのは、次のうちどれですか。

- a. プロジェクトマネージャ
- b. プロジェクトコーディネータ
- c. PMO
- d. スポンサー

A

正解は「スポンサー」です。

d

スポンサーは、プロジェクトに対するハイレベルの要求を決定し、予算の承認、スケジュールベースラインの承認を行う人物または組織です。
プロジェクトマネージャは、プロジェクトチームの全体責任者として、チームを統率してプロジェクトの目標達成を担う役割と責任があります。
プロジェクトコーディネータは、プロジェクトマネージャのサポート役です。
PMO (Project Management Office: プロジェクトマネジメントオフィス) は、複数のプロジェクトを同時に管理する組織で、すべてのプロジェクトが円滑に運営されるための業務を担うのが役割です。

Q

008

プロジェクトマネージャが最も迅速な意思決定ができる組織構造は、次のうちどれですか。

- a. 機能型組織
- b. プロジェクト型組織
- c. 強いマトリックス型組織
- d. バランス・マトリックス型

A

正解は「プロジェクト型組織」です。

b

各組織構造の特徴は次の表のようになります。

プロジェクトマネージャの権限は、プロジェクト型組織が最も強く、迅速な意思決定が可能です。

	機能型	弱いマトリックス型	バランス・マトリックス型	強いマトリックス型	プロジェクト型
プロジェクトマネージャの権限	弱 or なし	弱	中	中 or 高	高
メンバーの従来の部門との関わり	兼任	兼任	兼任 or 専任	兼任 or 専任	専任
プロジェクトマネージャの人事権	弱 or なし	弱	中	中 or 高	高 or すべてあり
プロジェクト予算管理	従来の部門の長	従来の部門の長	複合的	プロジェクトマネージャ	プロジェクトマネージャ

各組織構造の特徴

Q

009

プロジェクトが終了するとメンバーが組織に残らないため、メンバーの育成や経験の蓄積による組織力向上が難しいという短所を持つのは、次のうちどれですか。

- a. 機能型組織
- b. 弱いマトリックス型組織
- c. バランス・マトリックス型組織
- d. プロジェクト型組織

A

正解は「プロジェクト型組織」です。

d

プロジェクト型組織は、母体組織の内外から専任メンバーを調達し、通常組織から独立させてプロジェクトの業務に専念させる組織構造です。プロジェクトは有期性であるため、プロジェクトが終了するとチームは解散します。そのため、プロジェクト型組織では、メンバーの育成や経験の蓄積による組織力向上が難しいという短所があります。

機能型組織、マトリックス型組織（強いマトリックス型、バランス・マトリックス型、弱いマトリックス型組織）では、従来の部門に所属したままプロジェクトに参加し、プロジェクトが終了すると従来の部門へ戻ります。したがって、プロジェクト型に比べるとメンバーの育成や経験の蓄積による組織力向上が可能になります。