

# ふりかえり ( Retrospective )

## 導入・効果検証 提案書

---

例:スクラム開発チーム向けとしての検証

# 本資料の構成

01

## 現状の課題

開発チームが抱える問題の整理

02

## ふりかえりとは

定義・手法・実施方法の概要

03

## 期待効果(最大・ミニマム)

2シナリオの効果数値

04

## 効果検証方法

KPI・測定プロセスの設計

05

## 導入計画・コスト

スケジュールと工数

06

## 経営層へのお願い

承認事項のまとめ

# 01 現状の課題



## バグ・不具合の再発

同じ種類の不具合が繰り返し発生。  
根本原因の共有・対策が不足。



## 見積もり精度が低い

スプリントの完了率が平均 62%。  
見積もりの誤差が改善されない。



## チーム間の情報共有不足

問題が個人の中で止まり、チームで  
解決する文化が根付いていない。



## 技術的負債の蓄積

改善・リファクタリングのタイミングが  
設けられず負債が増加し続ける。

## 02 ふりかえりとは

**定義:** スプリント終了後にチームが集まり「うまくいったこと・課題・改善アクション」を議論し、継続的な改善を実現する定期セレモニー(スクラムの公式イベント)

### STEP 1

#### KPT / 4Lsで振り返り

Keep / Problem / Try の3軸で  
チーム全員が意見を出す(30分)

### STEP 2

#### 優先度付け・合意

投票で改善テーマを絞り込み  
具体的アクションに落とす(15分)

### STEP 3

#### 次スプリントで実施



アクションアイテムをバックログに登録  
完了率を次回ふりかえりで確認(5分)

※ スプリントあたり所要時間: 約50分(2週間スプリントの場合)

# 03 期待効果 — 2シナリオ比較

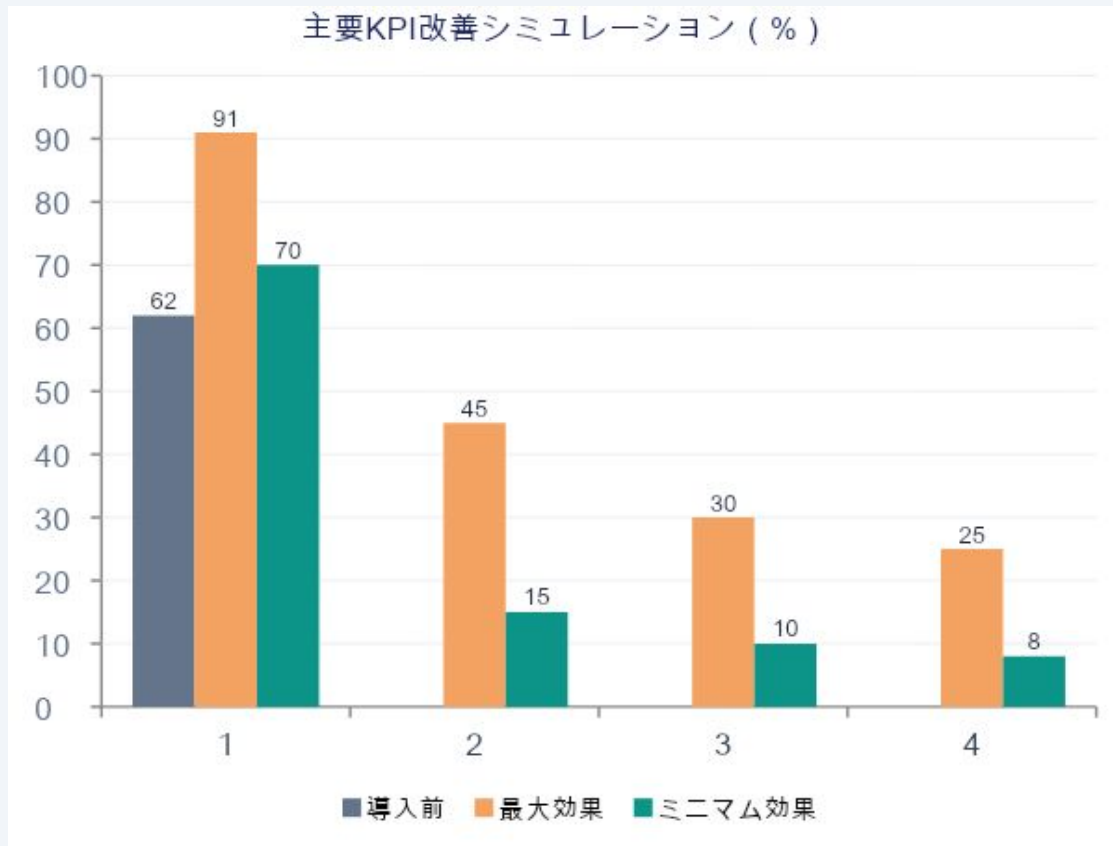
 最大効果シナリオ

 ミニмум効果シナリオ

KPI / 指標	 最大効果シナリオ	 ミニмум効果シナリオ
バグ再発率	▼ 45%削減 根本原因をチームで共有・対策	▼ 15%削減 主要バグのみ議題化
スプリント完了率	▲ 78% → 91% 見積もり精度の継続的改善	▲ 62% → 70% 大きなブロッカーのみ対処
ベロシティ安定性	変動 ▼ 30% チームの予測精度が向上	変動 ▼ 10% 若干の平準化効果
リードタイム	▼ 25%短縮 ボトルネック特定・除去が進む	▼ 8%短縮 主要課題のみ改善
エンゲージメントスコア	▲ +1.4pt (5段階) 心理的安全性が高まる	▲ +0.4pt (5段階) 発言機会の確保のみ

※ 最大効果: 心理的安全性が高い・全員参加・アクション完了率 80%以上の前提 / ミニмум効果: 参加率 60%・アクション完了率 40%前後の前提

## 03 効果数値の可視化



最大効果  
ROI試算

**+¥12.4M/年**

工数削減・品質向上効果

ミニмум効果  
ROI試算

**+¥3.1M/年**

最低限の改善でも投資回収

※ ROI試算: 開発者8名チーム・平均単価¥80万/月・不具合修正コスト等を含む試算値

## 04 効果検証方法 — KPI設計

### プロセス品質

- スプリント完了率(目標:85%以上)
- バグ再発率(目標:▼30%以上)
- アクションアイテム完了率(目標:75%以上)

### スピード

- リードタイム(コード完成→本番)
- サイクルタイム(開始→完了)
- デプロイ頻度

### チーム健全性

- 心理的安全性スコア(月次5段階)
- エンゲージメントサーベイ(月1回)
- ふりかえり参加率(目標:100%)

測定タイミング: 毎スプリント終了時(2週間ごと)に自動集計 / 月次レポートで経営層へ共有

# 05 導入計画 — 12週ロードマップ

Phase 1 Week 1-2

## 準備・研修

ファシリテーター選出・トレーニング

KPT/4Lsテンプレート整備

計測ベースライン取得

Phase 2 Week 3-8

## パイロット実施

1チームで試験導入(3スプリント)

毎スプリント後にKPI測定

ファシリテーター振り返り・改善

Phase 3 Week 9-12

## 横展開・定着

全チームへ展開

月次効果レポート開始

経営層への中間報告

**所要工数:** ファシリテーター一月 8h + チーム月 4h/人 **初期コスト:** 研修 1日分

## 06 経営層へのお願い — 承認事項



### ① ふりかえり定例化の承認

全スクラムチームにおけるスプリントふりかえり( 50分/スプリント)の公式実施



### ② ファシリテーター育成の承認

チームリーダー1名 × 研修 0.5日(社内実施・外部コスト ¥0)



### ③ KPI定期レポートの承認

月次で経営層へ効果指標を報告( 1ページサマリー)

ふりかえりは追加コスト最小・最速で組織能力を向上させる最高 ROIの施策です。