



# アジャイルふりかえりから価値を生み出す ふりかえリエクササイズのツールボックス

Luis Gonçalves & Ben Linders

Forewords by Esther Derby & 平鍋健児

**InfoQ**  
jeue  
ENTERPRISE SOFTWARE  
DEVELOPMENT SERIES

# アジャイルふりかえりから価値を生み出す - 日本語版

ふりかえりエクササイズのツールボックス

Luis Gonçalves and Ben Linders

This book is for sale at

[http://leanpub.com/gettingvalueoutofagileretrospectives\\_JP](http://leanpub.com/gettingvalueoutofagileretrospectives_JP)

This version was published on 2014-07-27



This is a [Leanpub](#) book. Leanpub empowers authors and publishers with the Lean Publishing process. [Lean Publishing](#) is the act of publishing an in-progress ebook using lightweight tools and many iterations to get reader feedback, pivot until you have the right book and build traction once you do.

©2013 - 2014 Ben Linders and Luis Gonçalves

## **Also By These Authors**

### **Books by Ben Linders**

What Drives Quality?

Getting Value out of Agile Retrospectives

Waardevolle Agile Retrospectives

Tirer profit des rétrospectives agiles

Obteniendo valor de las Retrospectivas ágiles

### **Books by Luis Gonçalves**

Getting Value out of Agile Retrospectives

Waardevolle Agile Retrospectives

Tirer profit des rétrospectives agiles

Obteniendo valor de las Retrospectivas ágiles

# Contents

前書き . . . . .	i
日本語版前書き . . . . .	iii
序文 . . . . .	iv
日本語版序文 . . . . .	vi
概論 . . . . .	viii
アジャイルふりかえりって何? . . . . .	1
アジャイルふりかえりのビジネス価値 . . . . .	3
質問すること . . . . .	5
帆船 . . . . .	8
価値のあるアジャイルふりかえり . . . . .	11
引用文献 . . . . .	12
ツイートしよう! . . . . .	14

## 前書き

私は、20 年近く前からふりかえりを計画し、リードするようになりました。少なくとも 10 年間、他の人たちにふりかえりのやり方を教えてきました。そして、しっかりとふりかえりを実施することがどれだけチームの役に立つのかも見てきました。チームは自分たちのプラクティスを改善し、さらに協力するようになり、より良い製品を生み出します。ふりかえりによって、チームは自ら成長し、力をつけられるようになります。そのようなチームは、組織全体の変化を促す触媒にもなりうるのです。

ふりかえりで変化をもたらすことができなかつたという話も聞いたことがあります。時に、失敗するふりかえりというのはマンネリ化しています。チームは、何度も何度も同じことを同じ順番で繰り返します。習慣化したプラクティスでは、何かを生み出したり、新しい考えが出てきたりすることはありません。また、しっかりと考える時間を持てずに、ふりかえりが失敗することもあります。

効果的なふりかえりによって、チームは自分たちの考え方へ固執するのを避けられます。そして、チームメンバは視野を広げ、自分たちで考え、学び、決定し、チームとして一緒に動けるようになります。

本書では、Luis 氏と Ben 氏がふりかえりの可能性をお伝えします。ここで紹介されるアドバイスは、実際に経験した知識から得たものです。彼らは、組織でふりかえりを準備し、導入する方法を学んできました。また、チームが持続可能で継続的な改善を選択し、実行できるようにしてきました。さらに、チームが習慣的な考え方に戻ってしまう落とし穴にも取り組んできました。

Ben 氏と Luis 氏は、あなたとチームがふりかえりを最大限に活用するための手引書を作ってくれました。本書には、あなたとチームが共に考え、活発に議論するためのアクティビティが集められています。

本書によって、チームやふりかえりのリーダーたちは、いつも新たな視点を持ちながら、集中して学ぶことができる、しっかりとした力を手に入れられるでしょう。

Esther Derby  
アジャイルレトロスペクティブズ　強いチームを育てる「ふりかえり」の手引き 共著者  
ミネソタ州ダルース  
2013年11月

## 日本語版前書き

アジャイル開発で最も大切なプラクティスは何ですか？

この間に、ぼくはいつも「ふりかえり」と答えている。ソフトウェア開発は現場ごとに特性が異なり、文脈依存性がとても高い。このため、どの現場にも合うような出来合いのプロセスは役に立たない。アジャイルが発見したのは、プロセスを定義するのではなく、自己改善を内包したプロセスフレームワーク(あるいはプロセス生成機)を提供し、そこを起点にビジネス環境、組織文化、製品特性、そこで働く人々にあった開発手法へと、チーム自身が適応していく戦略だ。そして、そこで一番大切な活動が、本書の主題である「ふりかえり」なのである。

日本では「ふりかえり」というと KPT(Keep/Problem/Try) が圧倒的によく知られているが、本書は他にも使える手法を幾つも紹介し、分かりやすく、すぐに使えるように解説している。ともするとマンネリ化しがちなふりかえりだが、本書が、あなたのチームが自分たちのやり方を獲得する助けとなり、さらにはチームを活性化するきっかけとなることを願っている。

最後に、本書は Luis Gonçalves と Ben Linders の共著書であるが、Ben はぼくの友人でありバランスよいアジャイル感覚から多くの記事を書いている。また、訳者の大田さん、松田さん、新田さんはぼくの会社の同僚、そして監修の羽生田さんはぼくの長年の師匠、ということで、このようなチームで本書が日本語で世に出せるのがとても嬉しい。

さあ、本書のエクササイズをあなたのふりかえりで試してみよう！

永和システムマネジメント  
エンジビジョン  
平鍋健児

# 序文

私たちは、[www.benbinders.com](http://www.benbinders.com) と [lmsgoncalves.com](http://lmsgoncalves.com) にブログを書いているブロガーです。私たちのブログでは、ふりかえりを含む、アジャイルとリーンのさまざまなトピックについて、自分たちの経験を共有しています。

ブログは自分たちの知識を共有する 1 つの方法で、とてもやりがいがあります。私たちは、人々が自身の経験を共有し、ブログにコメントを書いてくれるのを楽しみにしていますし、私たちが書いたことを試してみたという話を聞くのを待ちにしています。

多くの読者が私たちのブログを高く評価していると言ってくれています。そのような読者たちに、特定のトピックに関するミニブックを提供することで、ものごとをもつとうまくいくようにできないかと、私たちは考え始めました。日々の仕事の中で使える実践的な情報について書かれていて、持ち運べるような本です。こうして、私たちはアジャイルふりかえりに関する本を書こうと思ったのです。

本書は、アジャイルコーチ、スクラムマスター、プロジェクトマネージャ、プロダクトマネージャ、そして、ふりかえりの経験が少しでもあるファシリテータのために書かれています。これらの人たちは、ふりかえりの目的やアジャイルにどのように適合させるか、どうやって計画し、実行するかについて知っています。

ここ何年もの間、私たちはさまざまな種類のふりかえりを実施してきました。この経験は、ふりかえりのエクササイズを使って、私たちのツールボックスを作る時にとっても役に立ちます。本書は、私たちの経験を含んだ個人的な内容もありますが、その部分は (BL) と (LG) というイニシャルが付けられています。

本書に対して、時間を費やし、改善の提案をしてくれたレビュアのみなさんに感謝します。Robert Boyd 氏、Paul van den Broek 氏、Jens Broos 氏、Gerard Chiva 氏、Iñigo Contreras 氏、Hans Dekkers 氏、George Dinwiddie 氏、Stuart Donaldson 氏、Jos Duing

氏、Doralin Duta 氏、Jutta Eckstein 氏、Murrae-Ann Erfmann 氏、Earl Everet 氏、Gerald Fiesser 氏、Don Gray 氏、Linda Halko 氏、Shane Hastie 氏、Joy Kelsey 氏、Gert van de Krol 氏、Cem Kulac 氏、Diana Larsen 氏、Kjell Lauren 氏、Niels Malotaux 氏、Claus Malten 氏、Paul Marsh 氏、Oluf Nissen 氏、Lawrence Nyveen 氏、Pierre Pauvel 氏、Kim Payne 氏、Sylvie R. 氏、Sebastian Radics 氏、Whitney Rogers 氏、Cherie Silas 氏、Hubert Smits 氏、Lene Søndergaard Nielsen 氏、Ram Srinivasan 氏、Johannes Thönes 氏、Asheesh Vashisht 氏、Matt Verhaegh 氏、Patrick Verheij 氏、Dan Verweij 氏、Robert Weidinger 氏、Willy Wijnands 氏。みなさんのフィードバックは、本書をより良くする手助けとなりました。

また、Esther Derby 氏から序文をいただき、とても光栄に思います。Diana Larsen 氏と Esther 氏が書いた「アジャイルレトロスペクティブズ 強いチームを育てる『ふりかえり』の手引き」から、私たちと同様に多くの人たちがふりかえりをする理由ややり方を学んできました。

本書をミニブックとして発表したInfoQに感謝します。ミニブックのおかげで、本書は、アジャイルを導入している、世界中の熱心な専門家たちに読まれるようになりました。

最後に、私たちのブログを読んで、コメントを残すために時間を費やした人たちすべてに感謝したいと思います。あなたたちのフィードバックによって、私たちは自分たちが書いたことをより良く理解し、ブログを書き続けることにやりがいを見出すことができました!

価値のあるアジャイルふりかえりをすることについてもっと知りたい時は、私たちに連絡をください。また、更新情報がほしい場合は、価値のあるアジャイルふりかえりのメーリングリスト (URL: [eepurl.com/Mem7H](http://eepurl.com/Mem7H)) を購読してください。

Ben Linders & Luis Gonçalves

## 日本語版序文

英語版「[Getting Value out of Agile Retrospectives](#)」は、さまざまな国のボランティアチームによって、何カ国語にも翻訳されています。あなたが読んでいるのは、本書の日本語版です。

私たちが本書の翻訳をボランティアに頼んでいるのはなぜだと思いますか? その理由はボランティアの人たちで翻訳できるからです! 英語版のレビューはボランティアの人たちがしてくれました。同じように、みんな翻訳の手伝いができないかと私たちに聞き始め、手伝いを頼んだ時に、ボランティアの人たちは喜んでやってくれると言いました。そして、知っている人の中にもっと参加したい人がいないかどうか尋ねると、彼らはその人たちをこのチームに誘ったのです。こうしてボランティアの人たちは増えていました!

本書のために時間を費やし、本書をより良くするための提案やフィードバックをくれた、たくさんの翻訳者、レビュア、そして、編集者の方々に心より感謝します。世界中のチームが価値あるアジャイルふりかえりができるようにするという私たちの夢をかなえるために、みんなが手助けしてくれています!

私たちは、本書の執筆と翻訳をサポートした InfoQ のスタッフに感謝します。また、本書をミニブックとして公開し、多くの人たちに宣伝した[InfoQ.com](#)にも感謝します。そして、特に、日本語版をレビューし、[InfoQ Japan](#)で公開した InfoQ Japan チームに感謝します。

こちらは日本語版の翻訳者たちです。

大田 緑 (だいだみどり): ソフトウェアエンジニア。モデリングツール [astah\\*](#) の開発に携わる。現在、プロジェクトでアジャイル開発、かんばんを実践中であり、InfoQ Japan では Java やアジャイル関連の記事を多数翻訳している。

新田 容子 (にったようこ): 大学の外国語学部を卒業後、システム開発の世界へ。アジャイル開発は未経験だが、興味を持っている。日本語、韓国語、英語を扱える。

松田 友里 (まつだゆり): 3 年目の新米プログラマ。学生時代は ET ロボコンに夢中だった。現在、大田とおなじプロジェクトでアジャイル開発を実践している。趣味はロリィタファッション。

そして、レビューしたのは、川口恭伸氏、木村卓央氏、近藤寛喜氏、中佐藤麻記子氏、羽生田栄一氏、山田悦朗氏です。

私たちのために翻訳することは、アジャイルふりかえりの知識や経験を共有するもう 1 つの方法です。私たちのボランティアチームは、非常にやる気のある人たちの集まりです。ふりかえりのことを知りたいと思い、翻訳することで、ふりかえりのエクササイズを学び、日常の仕事で学んだことを試すことができます。著者として、私たちはエクササイズを説明し、質問に答え、私たちの知識と経験を共有して、このチームを支えてきました。もし、あなたが同じように私たちと一緒に仕事をしたければ、[luis.goncalves@oikosofy.com](mailto:luis.goncalves@oikosofy.com)、または、[BenLinders@gmail.com](mailto:BenLinders@gmail.com)へ連絡してください。

## 概論

本書は、ふりかえりをするためのエクササイズをたくさん紹介しています。ふりかえりとは何か、そして、なぜ実施するのか、また、ふりかえりから得られるビジネスの価値や利益、ふりかえりを導入し改善していくためのアドバイスについても書かれています。

アジャイルふりかえりは、継続的な働き方を改善する素晴らしい方法です。ふりかえりから実行可能なアクションを見つけ出し、そのアクションを実行することで、チームは学び、改善していきます。本書によって、チームがふりかえりを効果的、かつ、効率的に実施できるようになり、自分たちの働き方をよく考えて、継続的に改善していくけますように!

本書は、[アジャイルふりかえりって何?](#)と[ふりかえりをする理由](#)という2つの章から始まります。これらの答えからふりかえりの目的を理解し、人々にふりかえりをやりたいと思わせるようにします。

[アジャイルふりかえりのビジネス価値](#)の章は、なぜ組織がふりかえりに時間をかけるのか、ふりかえりからビジネスの価値をもつと生み出すために何をすべきかを説明します。

[ふりかえりの前提条件](#)の章は、ふりかえりをするために、組織がどのように準備をするかについて述べ、ふりかえりのファシリテータが持つべきスキルについて議論します。

[ふりかえりをデザインする](#)という章では、ふりかえりにさまざまなエクササイズが必要な理由と、自分たちの状況において、チームが価値のあるふりかえりをどのようにデザインするか、そして、エクササイズのツールボックスをいっぱいにするためにできることは何かを説明します。

本書のメインは、チームでふりかえりを率いる時に使える、たくさんの実践的なふりかえりエクササイズが紹介されている章です。自分が中心となってふりかえりをしている時に、どのエクササイズを使うべきか分からぬ場合は、この章にたくさんあるエクササイズの中から1つを選択できます。

[ふりかえりで得られるもの](#) の章は、ふりかえりをすることでアジャイルチームが手に入れられるものについてのアイディアを見つけるれます。

[アジャイルふりかえりを導入する](#) では、組織にふりかえりを導入するために何ができるか、そして、ふりかえりのやり方をどのように改善できるかについて説明します。

「アジャイルふりかえりから価値を生み出す」は、ふりかえりの背後にいる理論を教えようとするものではありません。そのような目的の場合は、Esther Derby 氏と Diana Larsen 氏による「アジャイルレトロスペクティブズ」、Norman Kerth 氏による「プロジェクトふりかえり」のような本を読んでください。[\(引用文献\)](#)に本とリンクの一覧があります。)

本書で、ふりかえりのツールボックスにたくさんのエクササイズを追加しましょう。そして、ふりかえりの達人になって、ふりかえりを役立てましょう。

## アジャイルふりかえりって何？

アジャイル宣言は「チームがより力を発揮する方法をじっくり考える」ことを提案します。アジャイルふりかえりは、チームが働き方を検査し適応するために使われます。

イテレーションの終わりに通常 2 つのミーティングが行われます。その 1 つが製品のフィードバックを得て、その進め方を話し合うことに焦点を当てたスプリントレビュー（またはデモ）で、もう 1 つがソフトウェアをリリースする時に使われたプロセスとチームに焦点を当てたふりかえりです。ふりかえりのゴールは働き方が継続的に良くなるようにチームを助けることです。本書はふりかえりを実行し、向上させる方法について書かれています。

アジャイルふりかえり（スクラムではスプリントレトロスペクティブと呼ばれるもの）は、チームが働き方をよく検討し、やることを継続的に向上させるために使われるプラクティスです。

アジャイル原則の 12 番目では次のように述べられています。

チームがもっと効率を高めることができるかを定期的に振り返り、それに基づいて自分たちのやり方を最適に調整します。<sup>1</sup>

イテレーションがどのように行われたかを「検査する」ふりかえりに、チーム全員が参加します。そして何を改善し、どのように働き方や行動を「適応させ」たいかを決めます。ふりかえりは短いサイクルで改善できる有効な方法です。

ふりかえりのファシリテータ（大抵はスクラムマスター）に、ふりかえりで使うかもしれないエクササイズのツールボックスを持ってもらったり、目の前の状況に合わせて、最も効果的なエクササイズを選んでもらったりするべきではないでしょうか。

---

<sup>1</sup>アジャイル宣言より引用

一般的にふりかえりミーティングは、前回のふりかえりで出たアクションが完了しているかをチェックし、終わっていないならば対策を講じます。ふりかえりで決まったアクションは、次のイテレーションで実行します。

ふりかえりのアクションを確実に実行するために、例えばアクションをユーザストーリーとして製品バックログへ追加してから計画ゲームを実施し、計画ボードに貼り付けます。そうすれば、チームはアクションの状態をずっと見ていられるようになります。

## アジャイルふりかえりのビジネス価値

アジャイルふりかえりはチームの学びと改善に役立ち、実際に顧客や会社に対するビジネス価値を増加させます。アジャイルふりかえりによって、組織はより高速、効率的、かつ革新的になります。ビジネス価値を向上させるためにふりかえりでできることは次の通りです。

- 私たちが求めているのは、ふりかえりによってチームに力を与えるようなアクションだということを、チーム全体で意識するようにしましょう。ふりかえりで得られるのは、**アクションがチームによって決められ、実行されること**です。
- 非難するよりも学んで理解することに注目してください。積極的に改善しようとする文化を根付かせるために、最も重要な方針を考えてください。
- ふりかえりで取り組む課題の数やアクションアイテムに制限を設けてください。数多くのアクションを選んだあげく、実施されないことがあるよりも、ほんのわずかでも質の高いアクションを手に入れた方がよいでしょう。**一度に1つの事柄だけを変える**ように努めてください。
- 働き方を改善すると同時に、スムーズに、そして効率的かつ肯定的な方法で複数のチームが一緒に働くよう**アジャイルプロセス改善の黄金律**を使ってください。
- はっきりと分かっている問題に着目し、問題を改善するアクションを見つけたり、チームの仕事を改善したりするよう努めてください。**あなたのチームに力を与え、あなたの専門性に力を与える**ために、ふりかえりを活用してください。
- 問題の原因(症状ではない)を見つけるために、**根本的原因の分析**を行ってください。その後、再発を防ぐための行動を決めてください。人は問題やその原因を理解した時に、それらの問題に対してよりやる気を出して取り組む傾向があります。

- 実行に移し、アクションの進捗を評価してください。そうすれば、うまくいくアクションと、うまくいかないアクションがある理由(ダブルループラーニング)が理解でき、進捗が目に見えるようになります。
- 手持ちの課題やチームの好みなどによって、ふりかえりのエクササイズ方法を変えてください。ふりかえりテクニックのツールボックスを持つようにしましょう。何をすればよいか分からぬ時、何か新しいことをしてみましょう!

イテレーションの中で何が起きているかをひとつひとつ分析し、改善するためのアクションを決めるふりかえりを頻繁に行えば、長期的に、たくさんのビジネス価値を提供する継続的な改善へつながっていくでしょう。

## 質問すること

アジャイルふりかえりの中ではしばしば行われるエクササイズの1つは、チームに質問し、答えを集めて、分類することです。その結果は、チームが次のイテレーションでできる改善アクションを定義するために使用できます。

### このエクササイズから得られるもの

アジャイルでリーンになるために、働き方を見直し、改善し始めたばかりのチームにとって、質問することは役立ちます。ふりかえりのアクションを終わらせられることで、チームは継続的に学び改善していこうとします。

成長したチームは、より詳細な質問を的確にすることで、働き方を調整できます。

### このエクササイズを使うタイミング

あなたがこれまでに一度もふりかえりをファシリテートしていないのならば、この「質問すること」というエクササイズから気軽に始めましょう。適切に質問を変えることで、どんな状況でも柔軟に対応できます。

### 実施方法

ふりかえりに不慣れなチームは、[Norman Kerth 氏](#)によって定義された[4つの重要な質問](#)を使いましょう。

- うまくいったことはなんですか？その中に議論しなければ忘れてしまいそうなことはありますか？
- 何を学びましたか？
- 次回、別のやり方ですべきことは何ですか？
- まだ困っていることはありますか？

4つのふりかえりの質問は通常、とても効果があります。「次回、別のやり方ですべきことは何ですか」と質問することで、チームメンバーは変更したいと思うものを探し出そうとします。質問はしばし

ば議論を促し、なぜプロセスを変更する必要があるのかを気づかせ、チームが行うアクションに対する共通理解とコミットメントを促します。

「うまくいったことはなんですか?」という質問は、長所を活かすふりかえりの中で使用することができる解決志向アプローチです。「その中に議論しなければ忘れてしまいそうなことはありますか?」という質問はこの質問をさらに強くします。良いことが偶然に起こった場合は素晴らしいのですが、良いことが起こり続けるようにするために何ができますか?

「まだ困っていることはありますか」という質問で、以前から口に出さないでいたことを明らかにすることにより、役に立つ本質が分かるようになります。何かが出てきた場合、一言ふりかえりはチームの感情を扱うために使用できます。「私たちは何を学習しましたか」と尋ねることは、より良くなるために学習する必要があることを人々に気づかせます。この質問が何回かのふりかえりの中で答えに結びつかない場合、それはチームが新しいことを試していないという合図かもしれません。これは根本的原因分析を用いて、より深く掘り下げることができるものです。

質問することは簡単に学べるエクササイズです。しかし、効果はチームにする質問によって左右されます。(BL) 私はアジャイルなチームでもアジャイルでないチームでも仕事をしており、事業評価、監査、CMMI および People-CMM を使用する評価、ふりかえり、その他の多くの種類のフィードバック・セッションを行っています。下記の質問はこれらのフレームワークを混ぜたものですが、チームが改善できるものを見つけるために、アジャイルふりかえりの中で利用できます。

以下に質問の例を記します。

- チームとして成功するために何が役に立ちますか?
- どのようにしましたか?
- いつ、どのタイミングで、このイテレーションが間違った方向へいきましたか?
- 誰から何を期待しますか?

- どのツールや技術が役に立ち、どれが役に立ちませんでしたか？
- 最も大きな障害は何ですか？
- ひとつだけ変更することができるとしたら、それは何ですか？
- 何がこのイテレーションの問題を引き起こしましたか？
- これらの原因に対してできることがありますか？
- その問題を解決するためにチーム外の人々から何が必要ですか？

この質問をするポイントは、チームが直面する主要な問題を深く理解できるような質問をすること、改善の可能性が見えるような質問をすることです。

答えを引き出すためにオープンな質問を用いることで、より多くの情報を得られます。そして、チームが起こったことをより深く理解しやすいように、関連のある質問をしてください。状況が具体的になるように例を出しながら、チームの共有理解を深め、実施するアクションを思いつくようにまとめてください。

## 帆船

このエクササイズが面白いのは、チームがそれぞれの目的や障害、リスク、良いプラクティスを紙1枚に書き出せることです。

(LG) 私はVasco Duarte氏と働いていた2,3年前にこのエクササイズを習いました。最近では、Pedro Gustavo氏のブログで岩(リスク)を使うアイディアを見つけ、このエクササイズに追加しました。私の経験からすると、このテクニックはその単純さゆえ非常に好評です。

### このエクササイズから得られるもの

このエクササイズはチームがビジョンを明確にするのに役立ちます。チームの方向性に潜むリスク、チームを停滞させるもの、そして目標を達成するために実際に必要なものを明らかにしてくれます。

### このエクササイズを使うタイミング

このエクササイズはいつでも実施でき、特に準備も必要ありません。他のチームを誘ってふりかえりをするのも面白いでしょう。(LG) 少し前、2つのチームが合同で作業していました。お互いに関係する部分があつたので、その時に発生していた問題を解決するためにふりかえりをすることにしました。このエクササイズを使えば、両チームの名前を船につけて、全員が同じ方向を目指す1つの船に乗っているということを自覚できます。

このテクニックは良いものとあまり肯定的でないものをすべて明らかにしてくれます。また、起こり得るリスクの発見にも役立ち、チームとしてどこに向かうべきかということも教えてくれます。

帆船エクササイズはどのチームでも使えます。専門的な知識は必要ありません。

他のエクササイズと同様に、このエクササイズもチームが同じ場所にいる必要があります。

## 実施方法

船、岩、雲、そしていくつかの島を以下の絵のように描いてください。



帆船

島はチームのゴールやビジョンを表しています。チームメンバはこれらの島にたどり着くために毎日行動を起こします。岩はその途中で出くわしそうなリスクを表します。船のいかりは、目標達成までにチームを停滞させるすべてのものとして描きます。雲と風はゴールに近づくための糧になる全てのものを表します。

描きあがった絵にチームのビジョンやゴールを書いてください。絵の中のそれぞれのアイテムと結びつくアイディアを考えるブレインストーミングの時間に入りましょう。10分間で付箋にアイディアを書き出してください。その後、1人5分でアイディアを声に出して読んでください。

ここで、雲と風のエリアに書かれたことを、どのように実行し続けられるかをチームで話し合いましょう。雲と風のエリアに書かれたことはチームに役立つ良いアイディアであり、続けていく必要があります。次に、発見されたリスクはどのように軽減できるかについて話し合います。

そして、チームを停滞させる最も重要な問題を選びます。もし取り組むべきトピックについてチーム内で反対意見があれば、絵中のトピックに丸を付けて投票してもらいます。最後に、チームは問

題解決のためにとるべきステップを明確にし、ふりかえりを終える  
ことができます。

## 価値のあるアジャイルふりかえり

最初に本書を読んだあなたに感謝したいと思います。今、この部分を読んでいるということは、あなたはなんとかこの本を読み終えられたということです:) 本書を読んだことが良い経験となり、次のふりかえりで使えるたくさんの新しいアイディアを手に入れられたことでしょう。

本書は、旅の始まりです。私たちは本書の周りで小さなエコシステムを育て、将来さらに多くのエクササイズやふりかえりのやり方、アドバイス、その他もろもろのことをリリースしていきます。最新の情報を手に入れる最善の方法は、[価値あるアジャイルふりかえりのメーリングリスト](#) - URL: [eepurl.com/Mem7H](http://eepurl.com/Mem7H)を購読することです。

ご覧いただいているように本書は無料で公開されています。私たちは、世界中のチームがより良くなるように、コミュニティに対して自分たちの半年間の作業を捧げています。その見返りに、どうか私たちの言葉を広めてください。あなたの同僚や友達に紹介し、研究開発組織や本書から何か得られる人たちに本書を紹介してください。Twitter でツイートしたいならば、私たちの言葉を広めるために#RetroValueを使ってください。

私たちはいつでもフィードバックを楽しみにしています。Goodreads レビューを書いたり、luis.goncalves@oikosofy.com や BenLinders@gmail.com にメールをしたりしてください。あなたからの声を心待ちにしています。

私たちのブログは lmsgoncalves.com と www.benlinders.com で読めます。ブログを見る時間がないならば、ニュースをメールで受け取れます。Luis (eepurl.com/JOTXL) と Ben (www.benlinders.com/subscribe/) のメーリングリストに登録してください。

さあ、さよならを言う時が来ました。あなたの幸運を祈って。

Luis と Ben より

# 引用文献

## 著者のブログ

Welcome to the World of Luis Gonçalves - [lmsgoncalves.com](http://lmsgoncalves.com)

Ben Linders - Sharing my Experience - [www.benlinders.com](http://www.benlinders.com)

## 文献

Lyssa Adkins. *Coaching Agile Teams: A Companion for ScrumMasters, Agile Coaches, and Project Managers in Transition*. Addison-Wesley, 2010.

Rachel Davies and Liz Sedley. *Agile Coaching*. The Pragmatic Programmers, LLC, 2009.

Esther Derby and Diana Larsen. *Agile Retrospectives: Making Good Teams Great*. The Pragmatic Programmers, LLC, 2006.(邦題「アジャイルレトロスペクティブズ強いチームを育てる「ふりかえり」の手引き」)

Jutta Eckstein. *Agile Software Development with Distributed Teams*. Dorset House, 2010.

Norman Kerth. *Project Retrospectives: A Handbook for Team Reviews*. Dorset House, 2001.

Henrik Kniberg. *Scrum and XP from the Trenches*. InfoQ, 2007.

Patrick Kua. *The Retrospective Handbook: A guide for agile teams*. Leanpub, 2013.

Dean Leffingwell. *Scaling Software Agility: Best Practices for Large Enterprises*. Addison-Wesley, 2007.

Mary Poppendieck and Tom Poppendieck. *Lean Software Development: An Agile Toolkit*. Addison-Wesley, 2003.

Mike Rother. *Toyota Kata*. McGraw-Hill, 2009.

Jean Tabaka. *Collaboration Explained: Facilitation Skills for Software Project Leaders*. Addison-Wesley, 2006.(邦題「Collaboration Explained– 真のアジャイルチームのためのファシリテーションツール」)

### リンク

[Manifesto for Agile Software Development - agilemanifesto.org](#)

[retrospectives.eu](#)

[retrospectives.com](#)

[retrospectivewiki.org](#)

## ツイートしよう！

Luis Gonçalves 氏と Ben Linders 氏のために本書についてTwitterでツイートしよう！

本書のハッシュタグは、#RetroValueです。

Twitter で本書に関するツイートを見つけましょう。以下のリンクをクリックすれば、Twitter でこのハッシュタグを検索できます。

Twitter: <https://twitter.com/search?q=#RetroValue>