

KPT、うまくいっていますか？

オブジェクトモデリングスペシャリスト
土屋 正人

Masato Tsuchiya
m-tsuchi@sra.co.jp

レトロスペクティブ（ふりかえり）でよく行われるのが KPT（「けぷと」または「ケーピーていー」と読みます。Keep、Problem、Try の頭文字です）。

アジャイルがきっかけとなって広く知られるようになりましたが、他にも KDA（Keep、Drop、Add）、SSK（Stop Doing、Start Doing、Keep Doing）、SSS（Start、Stop、Stay）、KC（Keep、Change）といったバリエーションがあります。日本では KPT が主流でしょうか。

◆KPT がうまくいかない理由

KPT は、

- ・ 続けたいこと(Keep)
- ・ 直したいこと(Problem)
- ・ やりたいこと(Try)

の3つの視点でタイムボックス（一定に区切った期間）をチームでふりかえり、次のタイムボックスでやることを共有します(図1)。

KPT は時間をかけずに手軽に出来ますが、うまくいかないという声をよく耳にします。うまくいかない理由はいろいろあるでしょうが、

- ・ 特定の人しか発言しない
 - 声の大きな人の意見がチームの意見となる
 - 他の人が発言しにくい雰囲気になる
- ・ 言葉の空中戦になる
 - 人の意見を聞かずに自分の意見を通そうとする
 - 自分の意見を言わずに人の意見を否定する

・ 責任追及の場になる

- 「意見」ではなく「個人」を批判する
- 建設的な意見が出にくい雰囲気になる

・ Try ではなく ToDo を出す

- やりたくないこと、仕方なくやる事が羅列される
- 全員の合意が得られていないまま決まる

といったあたりが主な要因かと思います。

言葉の空中戦にならないように、ホワイトボードやプロジェクトを使って意見を「みえる化」することが行われますが、問題もあります。

ホワイトボードに書き出す場合、スペースがなくなった頃に先行する意見と関連のある意見が出てきても、それらを結びつけて表すことが難しくなります。

また、PC 上のマインドマップツールを使ってプロジェクトで表示しながら意見を書き出していくことは効果的に見えますが、参加者の目が現在書かれている場所に集中したり、全体が見えなくなったりするため、アイデアが広がらない、傍観者になる人が出る、ということになりがちです。

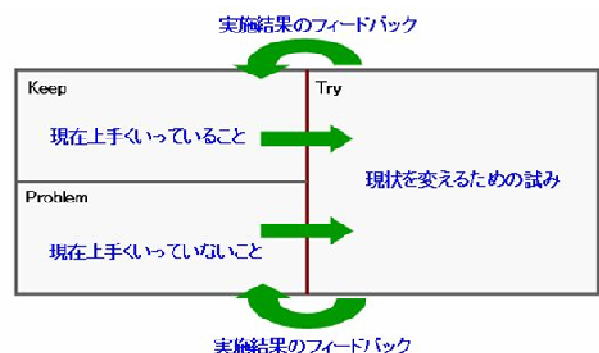


図 1 KPT

Keep に挙げたことを更に良くするために、Problem に挙げたことを変えるために、やってみたいことを Try に挙げていくわけですが、Try ではなく ToDo を考えてしまうと、「やりたくはないけれど、やらざるを得ないこと」が挙がり、モチベーションは上がりません。そのような

ToDo は実行されないことが多く、せっかくのふりかえりの結果が生かされないのでしょう。

◆KPT をうまくやるために

お薦めのやり方を紹介します。

・ PC やホワイトボードは使わず模造紙を使う

模造紙を横にして壁(またはホワイトボード)に貼り、KPT の区画を描きます。

・ 意見を「言う」のではなく「大きな付箋紙に太いペンで書き出す」(図 2)

その際、ディスカッションはあまりせず、思いついたことを付箋紙に書き、すぐに KPT の該当エリアに貼ります。ディスカッションになると特定の事項の議論に時間がかかってしまいます。

・ Keep から先に考える

自分たちの良いところから考えることで、思考も活性化します。

・ 曖昧な書き方をしているものは具体的に作る

例えば Problem に「コミュニケーション」という付箋紙が貼ってあったら、意見交換の場が少ないのか、意見交換をしにくい状況なのか、それはなぜなのか、などを考えて具体的にしていきます。

・ Keep と Problem が溜まるまで Try は出さない

Try は、Keep と Problem で具体的な要因が見えてから出します。

・ 書く事を思いつかないときは他の人が書いた付箋紙から連想することがないか考える

人と違うことを書く必要はありません。重複しても OK で、連想したことも書き出します。

・ 貼りだされた付箋紙が増えてきたら類似しているもの同士を近くに寄せる

これはホワイトボードに書き出しては出来ないことです。類似した内容が多いということは、それ

がチームの共通認識ということです。似ている付箋紙同士を近づけたら「なぜなぜ分析(「5つのなぜ」とも呼ばれます)」を余り時間をかけずにやります。

・ 「なぜなぜ分析」の結果をもとに、Try を付箋紙に書いて貼りだす

Keep、Problem 同様、あまりディスカッションせず書き出し、似ているものを近づけます。

・ Try にあがった項目のうち、全員が合意できるものを選ぶ

ディスカッションして全員の合意を得ます。これが次のタイムボックスで実行することです。

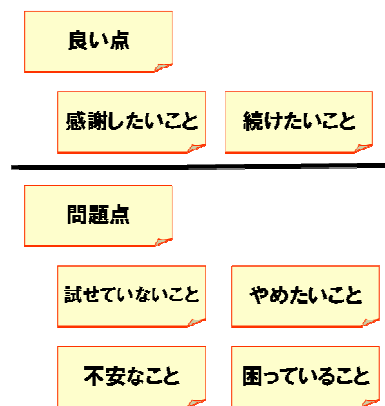


図 2 意見を「貼る」

これは、私がふりかえりのファシリテーションを担当する際に実施しているものです。先日も 4 人一組でグループを組み、4 グループ同時進行で実施しました。サポートはしましたが、4 グループとも全員参加で 30 分の間に模造紙は大量の付箋紙で埋まりました。Try で合意したことは概ね実行されていたようで、「うまくいった KPT」といえるでしょう。

ふりかえりはアジャイルのような反復開発でなくても効果があると思います。KPT を実施する際のご参考になればと思いますし、KPT 以外にも多くのアクティビティがあるので、試してみたいかと思うので、試してみたいか。

GSLetterNeo Vol. 59

2013年6月20日発行

発行者 ● 株式会社 SRA 産業第 1 事業部

編集者 ● 土屋正人、柳田雅子

バックナンバーを公開しています ● <http://www.sra.co.jp/gsletter>

ご感想・お問い合わせはこちらへお願いします ● gsneo@sra.co.jp

株式会社 SRA

〒171-8513 東京都豊島区南池袋 2-3-2-8

夢を。 Yawaraka Innovation
やわらかいのバージョン

夢を。

