

「形だけアジャイル」を避ける導入後90日ガイド

～スクラムマスターが、最初の3ヶ月でやること～

「形だけアジャイル」は、こうして起きます

1

形だけ導入してしまう

よくある状態

スプリントは回っているが、意思決定のやり方と、何を価値とするかの基準は以前のまま。

90日でやること

チームの「何が届けば成功か」を確かめ、イベントをその判断の場にする。

2

スピードを支える前提が変わらない

よくある状態

判断権限が現場になく、承認フローや会議がボトルネックになり、速く動こうとしても止まる。

90日でやること

判断してよい範囲を関係者と確認し、承認待ちの時間を減らす。

3

学びが個人で止まる

よくある状態

研修を受けた一部の人だけが理解し、時間がたつと元のやり方に戻る。

90日でやること

学びと改善を、チームと関係者に共有し、次の計画に入れる。

導入時の課題は、手法より組織にあります

- 1 経営層・上位マネジメントの理解不足
- 2 従来の開発プロセスからの意識改革
- 3 チーム内の適応課題
- 4 顧客・関係者との認識のギャップ
- 5 組織の仕組みとの不一致（評価制度、契約形態）

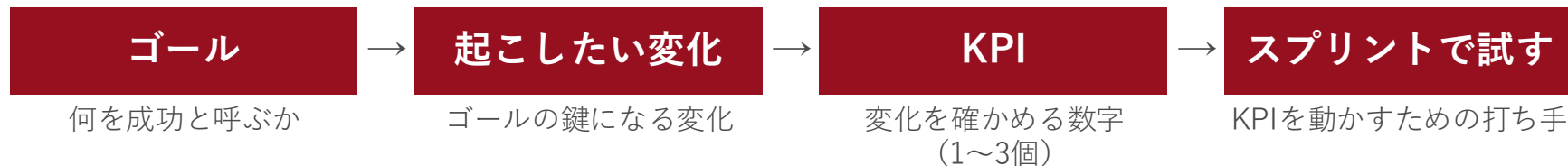
ここから分かること

最大の障壁は、手法の変更ではなく、組織文化やマインドセットの転換です。

チームの中だけでなく、経営層や関係者に働きかけることも、スクラムマスターの大切な仕事です。

ABI「アジャイル導入調査レポート」（2025年2月、回答者162名）で挙げた課題を分類した5つ

アジャイルは、価値提供のための手段です



例：勤怠管理サービス

導入した会社が、使
い続けている状態

導入直後から、従業
員が毎日使う

導入1か月後に、毎
日打刻している会社
の割合

初期設定の画面と案
内メールを見直す

KPIは、数字を見たあとの判断を変えるために使います。ベロシティやチケット消化数は、チームの進み具合を知る数字として、KPIとは別に置きます。

ABI記事「KPI設定とは」をもとに作成

役割は、進行から仕組みづくりへ

観点	形だけの関わり	本来の関わり
イベント	進行すること自体が役目	成果に近づく判断の場になっているかを見る
数字	ベロシティを報告する	成果の数字を見て、次の判断につなげる場をつくる
止まる原因	チーム内の調整で終わる	承認フローや部門間の依存も扱う
学び	個人の気づきで終わる	改善を次の計画に入れ、関係者にも共有する

イベントを回すのではなく、成果に近づく判断を支えます。

90日の全体像：整える、促す、見直す

1～30日

整える

ゴール

成功の基準が、チームにそろろう

スクラムマスターの動き

前提を確かめる

31～60日

促す

ゴール

数字を見て、次の判断を変える

スクラムマスターの動き

判断の場を支える

61～90日

見直す

ゴール

成果の動きから、続け方を決める

スクラムマスターの動き

一緒に振り返る

1～30日：成功の基準を揃える

1～30日

整える

チームと関係者が、同じ前提で動き出せる状態をつくります。



KPIと「成功」をチームで確かめる

プロダクトオーナーと一緒に、KPIを1～3個に絞る



判断権限の範囲を確認する

チームが決めてよいことと、相談が必要なことを分ける



関係者に、進め方の変化を伝える

報告の軸が、作業量から成果の動きに変わることを話す



最初のスプリントを決める

1～2週間で区切り、最初のレビューの日を押さえる

31～60日：数字を見て、次の判断を変える

31～60日

促す

スプリントを回しながら、数字と顧客の反応を見て、次の優先順位を決めます。

やりがちな行動	代わりに
ベロシティやチケット消化数を成果として報告する	成果の動きと、次の判断を報告する
レビューを、報告会にする	数字と顧客の反応から、優先順位を決める場にする
止まった原因を、努力不足に求める	承認待ちや依存など、仕組みの原因を探す
答えを先に出す	問いかけて、チームに考えてもらう

61～90日：成果の動きから、続け方を決める

61～90日

見直す

3ヶ月の結果を見て、続けるか、調整するか、広げるかを決めます。

見る

KPIの動き。補助として、リードタイム、承認待ち時間、改善アクションの実行数

話す

チームと関係者で、うまくいったことと、止まったことを共有する

決める

続ける・調整する・広げる、のどれか。ゴールに合った数字だったかも見直す

毎週、スクラムマスターが自分に問う5つの問い

- 1 今週のスプリントは、チームが目指す成果につながっていたか
- 2 レビューで数字や顧客の反応を見て、次の判断を変えたか
- 3 チームが承認待ちで止まった時間は、どれくらいか
- 4 私は「答え」ではなく「問い」に関わったか
- 5 前回のふりかえりの改善は、今週の計画に入っているか

答えが「いいえ」になった問いが、次に動く場所です。

次の一步は、役割に合わせて選べます

役割に合わせて、次の一步を選べます。成果の測り方は、プロダクトオーナーと一緒に決めます。

こんな方	次の一步	その先
スクラムを始めたばかりのスクラムマスター	CSM® 認定スクラムマスター 役割、イベント、作成物、見積もり、心理的安全性	A-CSM® → CSP-SM® 実務を重ねて、上級へ
成果の測り方を、プロダクトオーナーと決めたい方	CSPO® 認定プロダクトオーナー ビジョン、優先順位、価値指標とデータ活用	A-CSPO® → CSP-PO® A-CSPO®でKPI設計を学べます
開発の進め方を体験したいエンジニア	CSD® 認定スクラムデベロッパー TDD、CI/CD、AI活用のハンズオン	— 基礎的な開発経験が必要です

現場でつなげる：学んだことを、このガイドの90日で、自チームのスプリントにつなげます。

導入のご相談・助成金のご相談：abi-agile.com / info@abi-agile.com