

## Erfolgreiche Retrospektiven gestalten

@HerrTo, @\_LUKAS\_ST  
judithandresen.com

*Wenn du nicht scheiterst, bist du nicht innovativ genug.* - Elon Musk

Gründe dagegen:

*Wir haben zu viel zu tun und keine Zeit.* --- wir haben keine Zeit die Säge zu schärfen, wir haben noch so viele Bäume zu fällen

*Wir brauchen keine Retros, läuft doch alles super.* -- Konflikte haben wir nicht - ist ein Smell - wissen nicht wo sie sind oder wie man damit umgeht

*Die Retros die man gemacht haben, haben nix gebracht.* -- Gründe müssen ergründet werden, ggf. zu innovativ, Überforderung, falsche Methodenauswahl

### Agile Werte:

Transparenz

Feedback --- ist das zentrale Wirkelement in agilen Prozessen - Lernen durch Feedback

Selbstorganisation

reflektieren, was kann man **andere** (nicht besser) machen, Experimente wagen

CYNEFIN [Kinäwieän]

Komplexe Aufgaben: auf dem Weg lernen,  
muss zwischendurch fragen "Haben wir uns den Ziel genähert?"

### Lernen lernen

zu innovativ

überfordert

Widerstand gegen Veränderung

das Team richtig ansprechen

### kein Retro ist keine Lösung

man kann sich auch mal auskotzen,

sollte aber dann trotzdem ihrer Verantwortung und Wirksamkeit bewußt werden

nicht nur die Verantwortung wegdelegieren

### Formen finden, die passen

"individuals and interactions over processes and tools" -> aus dem Agilen Manifest

neue Wege gehen, Fehler als Chance nutzen, in Schwung kommen

einfach mal 1,5h zusammensetzen, gleich Termin für das nächste Treffen nach dem nächsten Sprint machen

### 6 Phasen einer Retro

1. Intro

2. Set the stage

3. **Gather data**: worüber reden wir, wie ist es gewesen? (Userstory, Art der Zusammenarbeit, Disziplin in Meetings)

4. **Generate insights**: **warum** sind dinge so? erneut fragen.. verstehen was passiert ist, warum man was verweigert hat, warum was scheiße ist

5. **Decide what to do**: was machen wir denn anders? wenn Zeit vor Diskussionsende zuende ist: einfach mitnehmen für welche Frage man im nächsten Schritt mehr Daten sammeln will

6. Closing the retro

Man braucht keine Regeln mehr wenn man bei **Generate insights** verstanden hat warum etwas nicht gut gelaufen ist. -> Erkenntnis braucht keinen Beschluss

Vorsicht: bei Retros mit nur 0,5h bleibt keine Zeit um die wichtigen Schritte ordentlich zu machen und Verständnis zu generieren

-> in **Generate Insights** passiert Magie

Transparenz, Transparenz, Transparenz

## **Modelle geben Orientierung**

Teamphasen nach Tuckman

Lernzonenmodell

Reifezonenmodell

Teamphasen: wie kommt man vom Storming zum Forming?

"wir streiten nicht, wir gehen total gut miteinander um" -> man friert sich als Team im Storming ein

Lernzone:

Komfortzone -> Lernzone (schmal) -> Panikzone! (rot!)

<https://retromat.org/de/>

FANGT AN, SEIT MUTIG, PROBIERT AUS