

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