

Auf die Plätze, fertig, Retro!

Die Schritt-für-Schritt Anleitung für deine Retrospektive

TEIL 1: VORBEREITUNG + SETTING

- Entwerfe die Retro, die du in deinem Team brauchst
 - Schau dir dafür die verschiedenen Modelle an und wähle die Punkte, die es wirklich für eure Sprint-Reflexion braucht
- Suche ein Bild, das im Gedächtnis bleibt
 - Ob Seestern, Rennwagen oder Flugzeug – mit der richtigen Visualisierung bleiben die Ergebnisse eurer Retro im Gedächtnis. Inspiration findest du entweder bei unseren Vorlagen oder im Netz.
 - Es muss nichts Ausgefallenes sein, die Hauptsache ist die Verständlichkeit. Ist das Modell selbsterklärend?
- Tipp 1:** Less is more! Starte lieber mit wenigen Kategorien, die ihr dafür umso intensiver bearbeitet. Solltest du bemerken, dass es doch mehr braucht, kannst du zukünftig immer noch nachbessern.
- Tipp 2:** Probiere dein Retro-Modell selbst aus, bevor du es an dein Team gibst - hilft es dir beim Brainstormen und du findest gleich passende Antworten oder blockiert es dich?

TEIL 2: SETTING

- Nur diejenigen, die am Sprint beteiligt waren, nehmen an der Retro teil
- Setze für die Retro mit deinem Team einen Termin von 2h an
- Der Raum ist abhängig von der Teamgröße, ihr solltet unter euch sein können und dennoch genug kreativen Space haben.
- Metaplanwände, Tafeln oder Whiteboards sind ein Muss. Verschiedenfarbige Stifte, Post-it's etc. sollten auch nicht fehlen

- Sorge am Anfang des Termins dafür, dass die einzelnen Teammitglieder die Absicht und die Ziele der Retro verstehen
- Mach klar, welche Gesprächshaltung und -atmosphäre du dir wünschst:
 - Zum Beispiel: Vertrauensvoll, selbst-reflexiv, ehrlich und offen, konstruktive, sachliche Kritik und sinnvolles Feedback, immer nur einer spricht, ausreden lassen, etc.
- Mach auch klar, was eine Retrospektive nicht sein soll
 - Zum Beispiel: Blame-Game oder Phrasen-Bingo

TEIL 3: DURCHFÜHRUNG

- Wenn der Rahmen gesetzt ist, könnt ihr euch an die Retro machen
- Mal eines der Schaubilder an die Leinwand und lass die Energie fließen
- Sammelt Punkte, diskutiert und achtet auf eure Regeln

TEIL 4: KONSEQUENZEN FÜR KÜNFTIGE SPRINTS ETABLIEREN

- Wichtig ist, dass am Ende Konsequenzen gezogen und die Ergebnisse aus der Retro im nächsten Sprint berücksichtigt werden

TEIL 5: RETRO KONTINUIERLICH VERBESSERN UND ANPASSEN!

- Frage offen nach Feedback in deinem Team: Hat deine Retro-Version für dein Team funktioniert?
- Verbessere die Retro anhand des Feedbacks und deiner eigenen Einschätzung, um sie am Ende des nächsten Sprints noch effektiver zu machen
- Kurzgesagt: Gestalte deinen nächsten Sprint effektiver, indem du die Aussagen der einzelnen Kategorien umsetzt: Schritte, die wegfallen können, fallen auch weg!