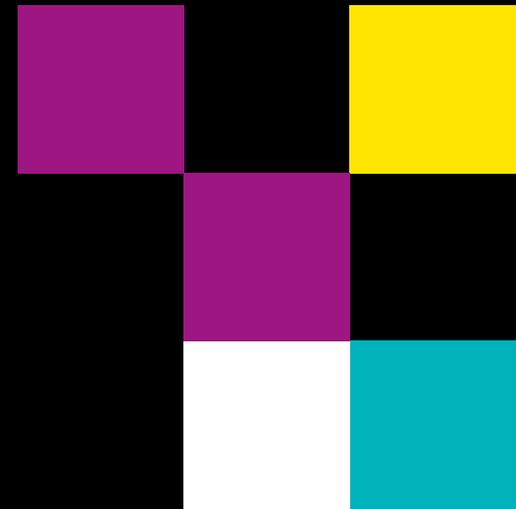
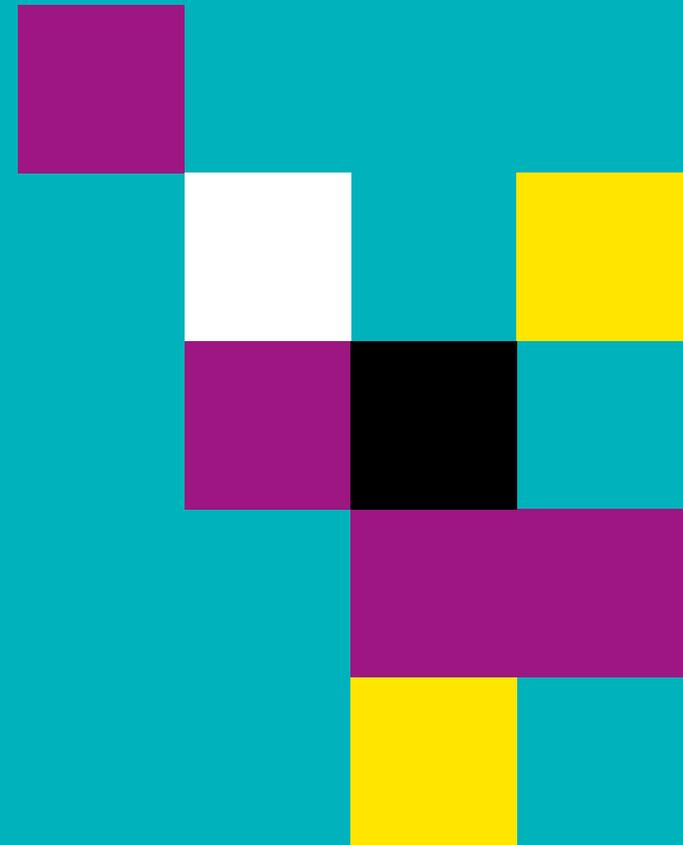


Alternative Retrospektiven

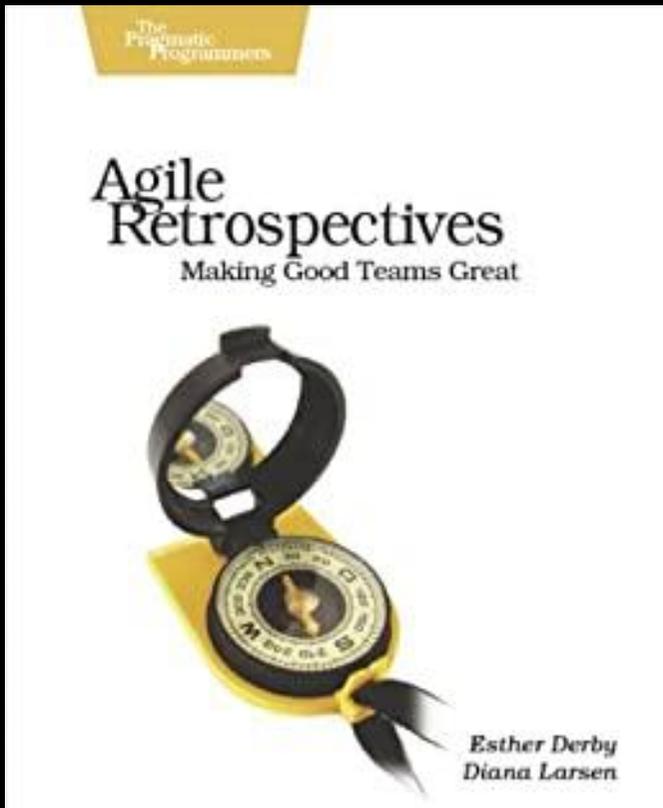


**Was ist für Dich eine
Standard-Retrospektive?**



Das klassische 5-Schritt-Schema für Retros

iteratec



- Es gibt, dank Esther Darby & Diana Larsen¹, ein Patentrezept, das aus 5 Schritten besteht.
- Damit hat man einen Rahmen, mit dem man - auch als Moderations-Anfänger² – eine guten Halt hat.
- Dieser Rahmen ist dann dank des Retromaten³ auch schnell mit Methoden gefüllt.

Die 5 Schritte

1. Set the Stage
2. Gather Data
3. Generate Insights
4. Decide What to Do
5. Close the Retrospective

¹ Darby & Larsen (2006): Agile Retrospectives. Making Good Teams Great

² Kronschläger (2019): Entgendern nach Phettberg. Auf [Youtube](#).

³ Baldauf (20??): Retromat. <https://retromat.org>

... oder auch 6 Schritte

- Marc Löffler hat uns gar noch einen 6. Schritt spendiert¹, der sich sinnvollerweise zwischen dem 1. und ursprünglich 2. einsortiert.
- Er nennt es „*Hypothesen überprüfen*“ – wir nennen es meistens „*Maßnahmen der letzten Retrospektiven überprüfen*“.
- Damit kann die Wirksamkeit der Maßnahmen und ihre Umsetzung nachgehalten werden.

¹ Löffler (2014): Retrospektiven in der Praxis. Veränderungsprozesse in IT-Unternehmen effektiv begleiten

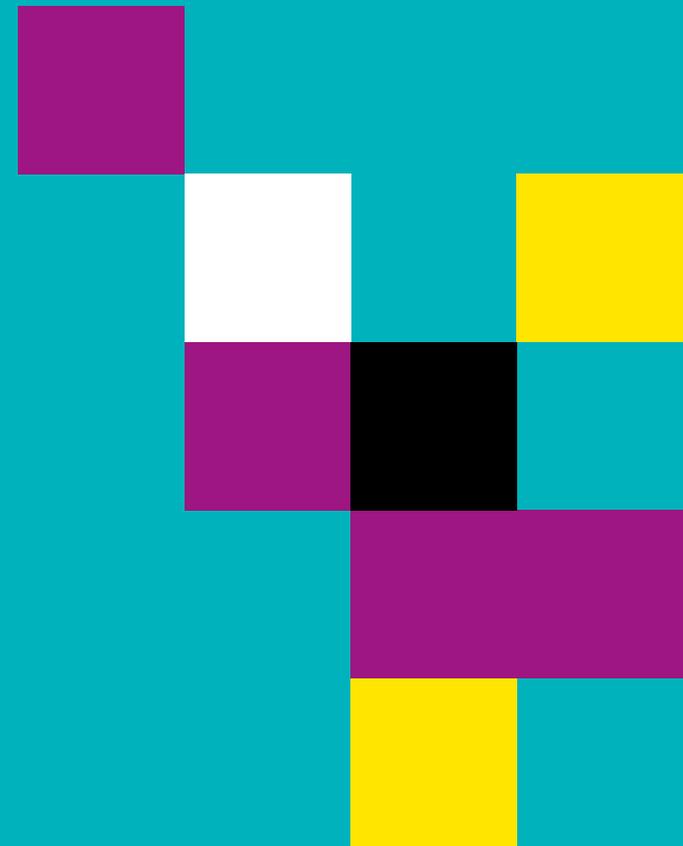




**Warum also nicht einmal
ausbrechen aus dem
Muster ...?**



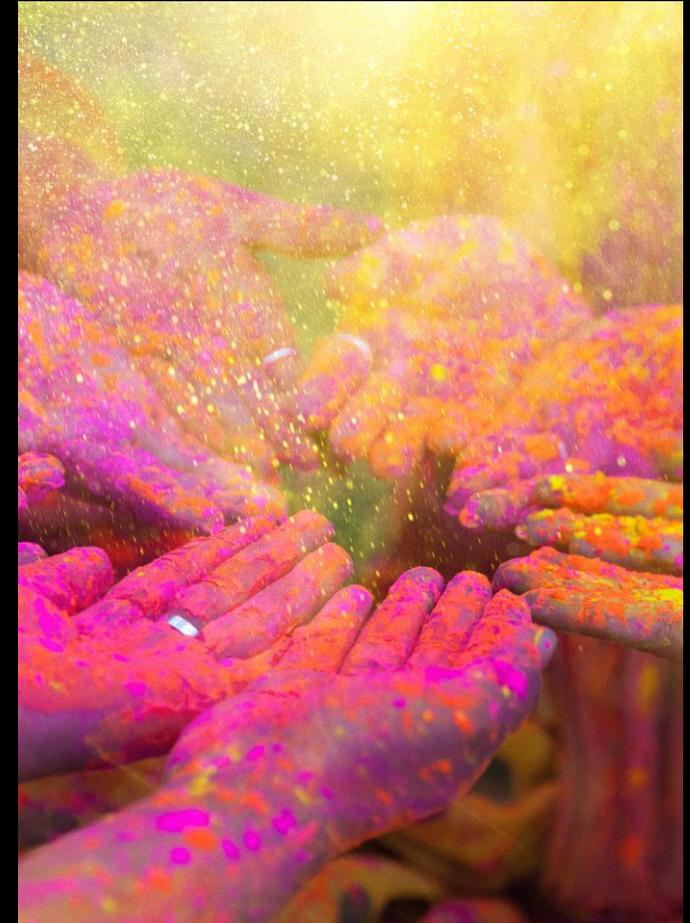
**Wozu bräuchtest Du ein
alternatives Format?**



Anlassbezogene Retros

Eine Retro darf

- sich an einem besonderen Anlass ausrichten
- Themenspezifisch sein
- Zum Beispiel
 - Wirkung agiler Methodik ist unklar
 - Kommunikation im Team zeigt Verbesserungsbedarf
 - Teamspielregeln sind zu klären
 - Team soll sich besser kennenlernen



Übersicht

Auswahl alternativer Retrospektiven



Action Retro



Health Check



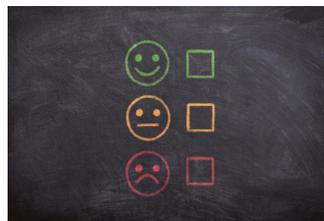
Garbage Collector



Simulation



Persönliche
Bedienungsanleitung



Feedback Retro



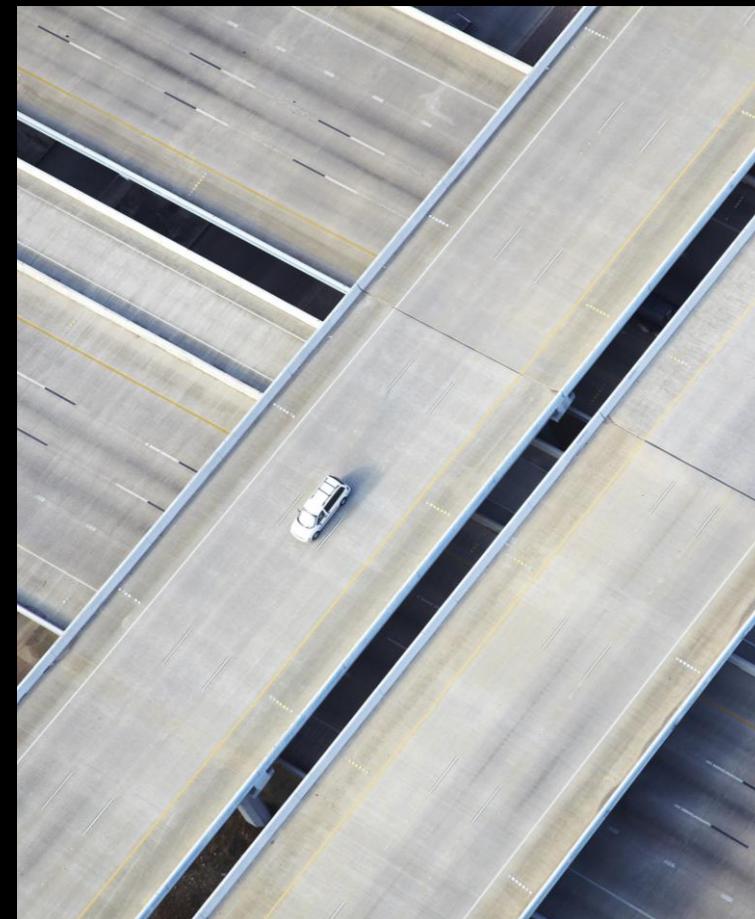
Lean Coffee



Team Kickoff

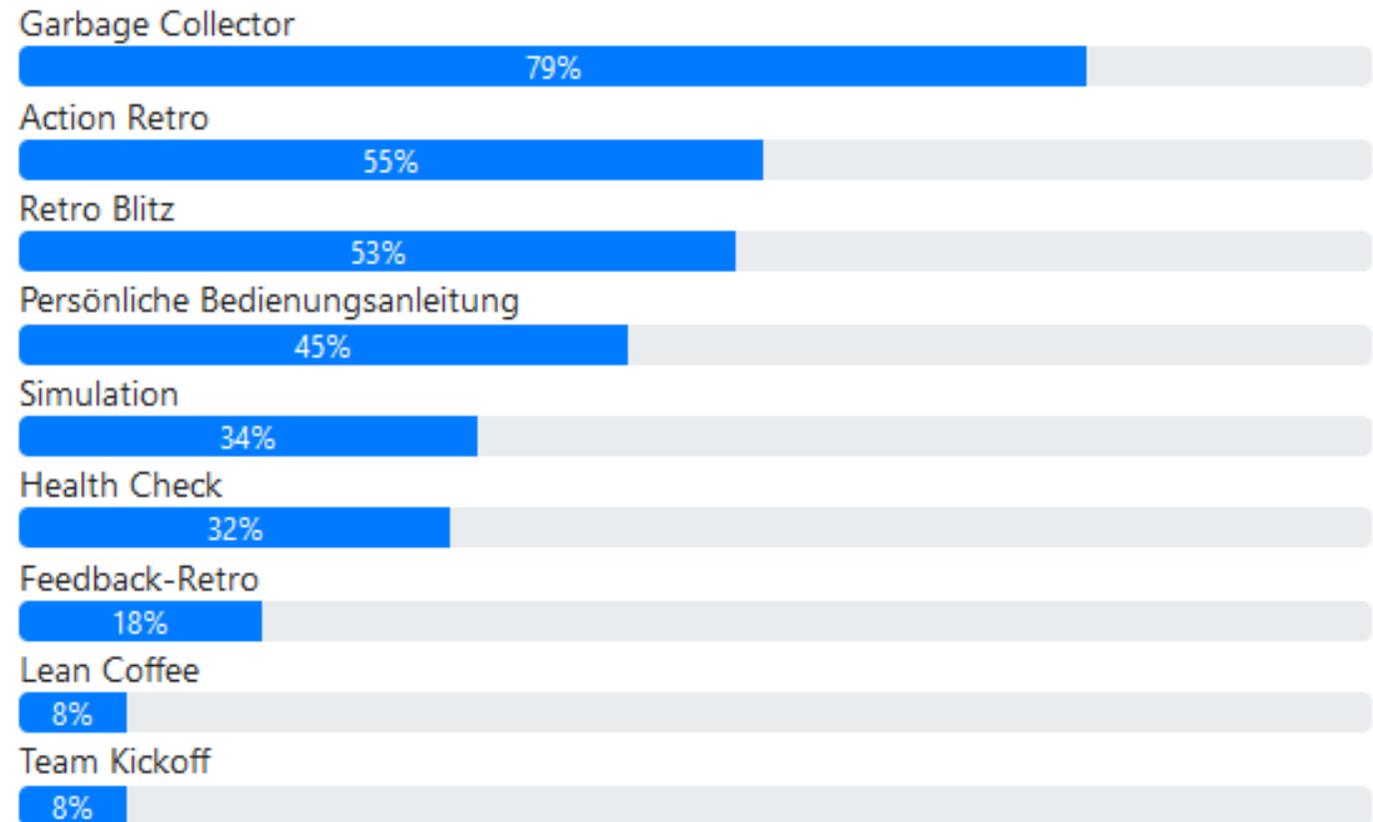


Retro Blitz



Welche alternativen Retro-Formate interessieren dich am meisten?

Umfrage-Ergebnisse



<http://www.polljunkie.com/poll/oddjsp/alternative-retrospektiven/view>

Action Retro

... damit steckengebliebene Maßnahmen endlich Wirkung zeigen.



Action Retro

... damit steckengebliebene Maßnahmen endlich Wirkung zeigen.

Worum geht es?

Maßnahmen sofort umsetzen!

Was sind die Voraussetzungen?

Maßnahmen wurden bereits im Vorfeld identifiziert, z.B. in den letzten Retros.

Ablauf

1. Maßnahmen werden kurz vorgestellt
2. Jemand zieht sich eine Maßnahme, um sie hier & heute umzusetzen bzw. den ersten Schritt zu gehen.
3. Alle anderen ziehen sich auch eine Maßnahme oder unterstützen jemanden bei dessen
4. Sofortige Umsetzung bzw. Beginn der Maßnahme
5. Abschluss: Bericht über Erfolg oder Fehlschlag und wie es weitergeht

Action Retro

... damit steckengebliebene Maßnahmen endlich Wirkung zeigen.

ACTION RETRO

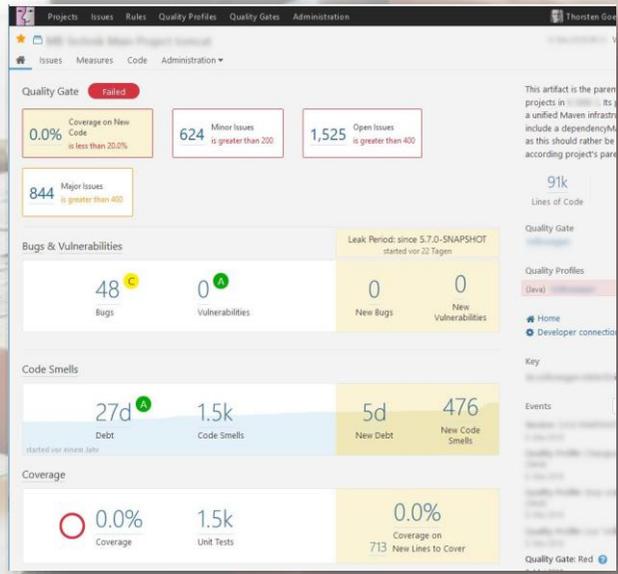
- a) JETZT MACHEN!
- b) PARTNER SCHNAPPEN!
- c) BABY STEPS!
- d) HEUTE PRÄSENTIEREN!

Pick a pain

10 GEBOTE

Die 10 Gebote

1. Standards - Du sollst Dich an Standards halten
2. Separation of Concerns - Jedes Bauteil erledigt seine Aufgabe und nur seine Aufgabe
3. Kürzer ist Besser - nutze kurze Methoden und lagere Komplexität solange in andere M einfach zu verstehen ist
4. Bezeichner - Du sollst kurze aber aussagekräftige Bezeichnungen verwenden (für Klassen vermeide Redundanzen, die aus dem Kontext entstehen)
5. gleiche Aufgabe, gleiche Mittel - Vermeide das bewältigen gleicher Aufgaben mit unterschiedlichen Mitteln
6. Refactoring statt Erweiterung
7. Entities und POJOs - Entities und POJOs greifen nur auf Ihre eigenen Properties zu
8. Datenbank - Nutze explizite dedizierte Datenbankabfrage (Criteria, HJ/PQL, SQL) statt Ja
9. Bool im ZUL - schreibe keine komplexen boolesche Operationen in einer ZUL Datei, sondern in einer Methode des Viewmodells



- Rename this package name to match the regular expression `^[a-z]+(\.[a-z0-9]+)*$`
- Remove this unused "LOG" private field.

Action Retro

... damit steckengebliebene Maßnahmen endlich Wirkung zeigen.

Beachte!

- Fuckups sind auch Erfolge!
- Die Teilnehmenden können zum Abschluss wirklich etwas vorweisen,
- Die Teilnehmenden sollten sich nicht zu viel vornehmen – den ersten Schritt gehen.
- Die nächsten Schritte wollen ebenfalls geplant werden.

3 – 4 Stunden

Dauer?

Quartalsweise

Wie häufig geht das?

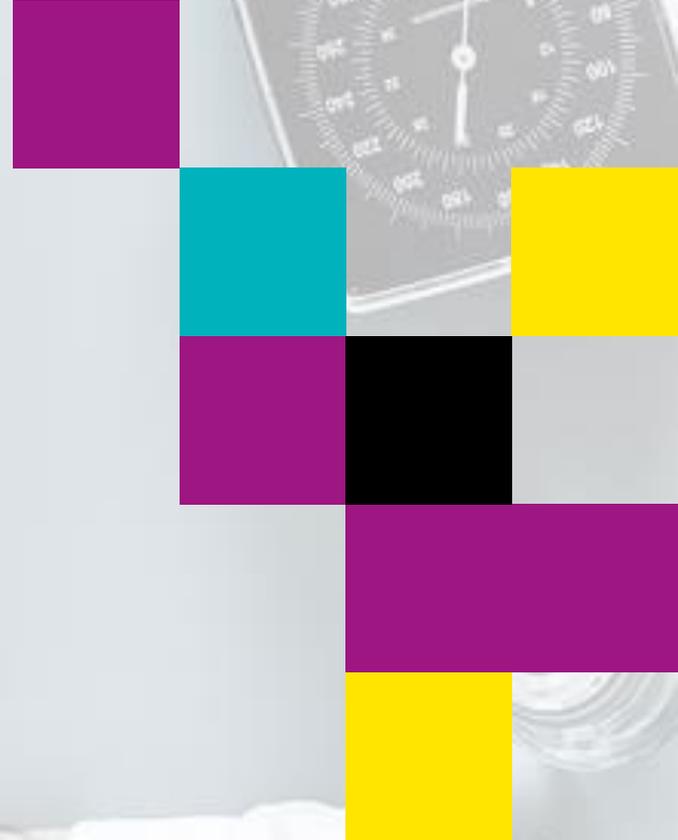
Präsent, virtuell

Welcher Modus?



Health Check

... damit das Team sich darüber klar wird, wo es in der Verwendung agiler Praktiken steht.



Health Check

... damit das Team sich darüber klar wird, wo es in der Verwendung agiler Praktiken steht.

Worum geht es?

Sich über Trends in der Verwendung agiler Praktiken bewusst sein und handeln können.

Was sind die Voraussetzungen?

Das Team arbeitet schon einige Iterationen zusammen

Ablauf

1. Der Health Check wird vorgestellt
2. Die Teilnehmenden evaluieren den aktuellen Zustand des Teams anhand der vorgegebenen Dimensionen subjektiv selbst.
3. Die Teilnehmenden werden sich klar darüber, wohin der Trend in den Dimensionen hingeht.
4. Braucht es etwas Medizin? Benötigt ein anderes Team Unterstützung?

Health Check

... damit das Team sich darüber klar wird, wo es in der Verwendung agiler Praktiken steht.

Wo finde ich
mehr?

- Squad Health Check Model, Originalpost
<https://engineering.atspotify.com/2014/09/squad-health-check-model/>
- Aktuelle deutsche Erklärung
<https://echometerapp.com/de/spotify-health-check/>

| Area | 😊 | ☹️ | 😞 | ➡ |
|--------------------|---|----|---|---|
| Health of Codebase | | | | ➡ |
| Teamwork | | | | ➡ |
| Action Heroes | | | | ➡ |
| Mission | | | | ➡ |
| Pawns or Players | | | | ➡ |
| Speed | | | | ➡ |

Health Check

... damit das Team sich darüber klar wird, wo es in der Verwendung agiler Praktiken steht.



Beachte!

- Prime Directive / Goldene Regel¹
- Deutlich machen: Es geht ums Sichtbarmachen der Verbesserungspotentiale, nicht um Bewertung des Teams.
- Der Health Check ist für das Team und seine:n Coach.
- Vergleich von Teams auf dieser Basis führt in die Irre.
- Ab und zu wiederholen, um Trends herauszuarbeiten.

Dauer?

1-2h

Wie häufig geht das?

Quartalsweise

Welcher Modus?

Präsent, virtuell

Garbage Collector

... damit Unwichtiges entsorgt wird.



Garbage Collector

... damit Unwichtiges entsorgt wird.

Worum geht es?

1. Die zweitbesten Ideen verwerten
2. Geistigen Müll entsorgen

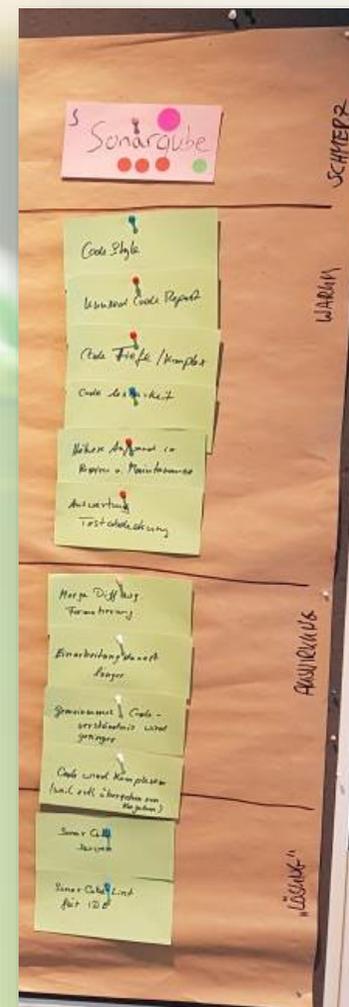
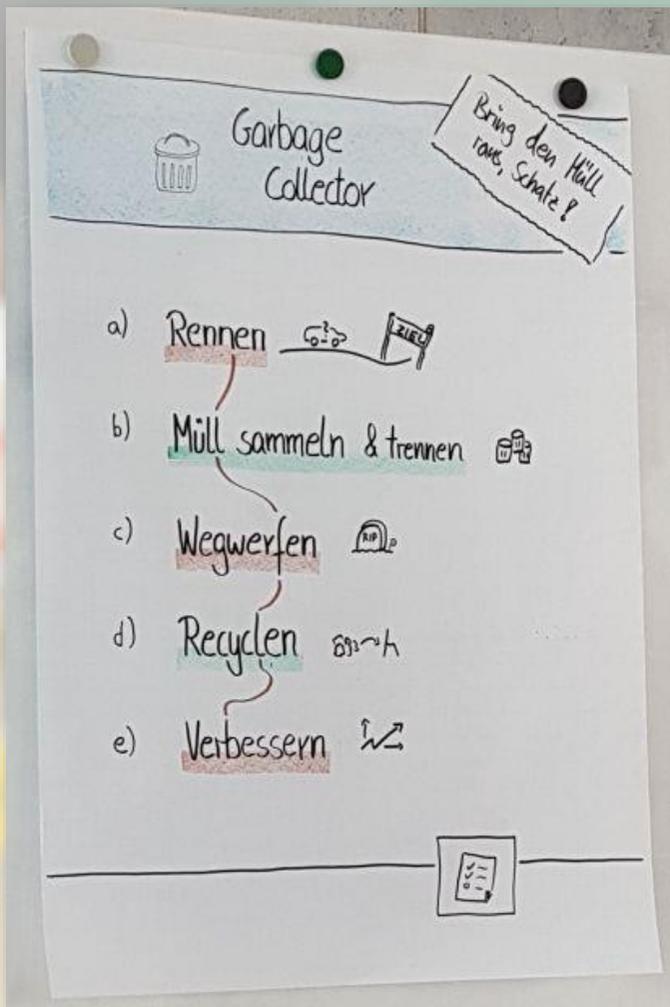
Was sind die Voraussetzungen?

Vorhalten der Ideen, die nie angegangen wurden aber ständig wiederkommen.

Ablauf

1. Vorher schon einmal die "ignorierten" Ideen der letzten Retrospektiven sammeln
2. Wiederkehrende Themen hinzufügen
3. Im Termin ergänzen lassen.
4. Einsortieren in "Hat sich erledigt", "Beerdigen wir" und "Schmerzt noch".
5. Warum schmerzt etwas noch? Ggfs. Beerdigen.
6. Was für Auswirkungen hat das?
7. Lösungsansatz finden

Garbage Collector



Garbage Collector

... damit Unwichtiges entsorgt wird.

Beachte!

- Team sollte vollständig teilnehmen.
- Es können viele Maßnahmen herauspurzeln.
- Es fällt manchen wirklich schwer, loszulassen.

Dauer?

2 Stunden

Wie häufig geht das?

Halbjährlich oder als Frühjahrsputz

Welcher Modus?

Präsent, virtuell oder hybrid



Simulation

... damit die Wirkung agiler Methoden klar wird und hängen bleibt



Simulation

Lernen durch Spielen

Oh nein, das böse Wort. Spaß.
Spielen. Bei der Arbeit.

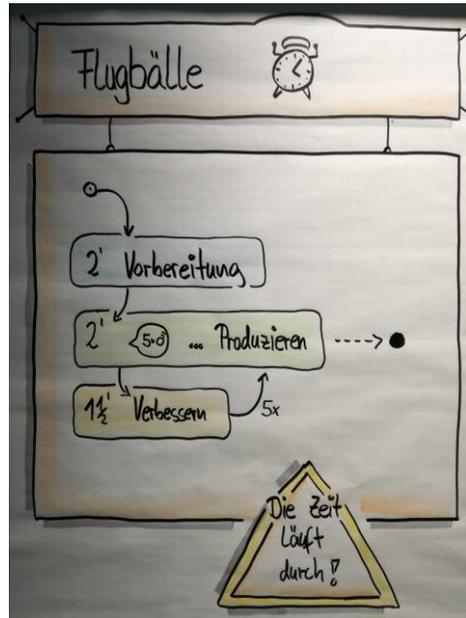
Aber haben wir nicht genau so
als Kind sehr schnell gelernt?
Sind nicht genau so die großen
Erfindungen entstanden wie
z.B. das Fahrrad?

Simulation

Einige Beispiele für agile Spiele oder Simulationen

Ball Point Game

<https://play14.org/games/ball-point-game>



Agile Fluency Game

<https://www.agilefluency.org/game.php>



The Penny Game

<https://tastycupcakes.org/2013/05/the-penny-game/>



Epic Bedtime Stories

<https://tastycupcakes.org/2014/06/epic-bedtime-story/>



Simulation

... damit die Wirkung agiler Methoden klar wird und hängen bleibt

Worum geht es?

Agilität oder ein agiles Prinzip erleben

Was sind die Voraussetzungen?

Meist Präsenz und der Willen, sich auf etwas Neues einzulassen

Ablauf

Entsprechend der Anleitung der Simulation, braucht meistens etwas Zeit zur Erklärung

Beispiel "Penny Game"

Siehe <https://tastycupcakes.org/2013/05/the-penny-game/>

Worum geht es?

Agilität erleben, hier:
Wartezeiten verkürzen, Sinn
und Unsinn von Puffern

Was sind die
Voraussetzungen?

Mindestens 10 Teilnehmern,
jede Menge Kleingeld

Ablauf

1. 2 Teilgruppen von 4 – 6 Personen, die sich an einem Tisch aufreihen
2. Ein Teammitglied ist jeweils Zeitnehmer mit einer Stoppuhr
3. Jede Teilgruppe bekommt gleich viele Münzen, die vor dem ersten Teammitglied liegen
4. Aufgabe: Münzen einmal umdrehen
5. Runde 1: Batch-Größe 20
6. Runde 2: Batch-Größe 10
7. Runde 3: Batch-Größe 5
8. Runde 4: Batch-Größe 1

Beispiel "Penny Game"

Siehe <https://tastycupcakes.org/2013/05/the-penny-game/>

Beachte!

- Du kannst es mit verschiedenen Münzwerten noch einmal spielen.
- Es geht auch mit 3 Produzenten, ideal sind aber 4 Produzenten und nicht mehr.
- Wenn der Lerneffekt als Gegenargument verwendet wird, lasse es noch einmal rückwärts spielen.
- Es gibt unzählige Anleitungsvideos im Netz.
- Gib sehr klare Anweisungen!

Dauer?

30 Minuten

Wie häufig geht das?

Einmalig

Welcher Modus?

Primär präsent, auch virtuell



Beispiel "Epic Bed Time Story"

Siehe <https://tastycupcakes.org/2014/06/epic-bedtime-story/>

Ablauf

Worum geht es?

Agilität erleben, hier:
Crossfunktionales Arbeiten

Was sind die
Voraussetzungen?

Mindestens 4 Teilnehmern,
besser viel mehr, ideal sind
mehrere Teams mit 5
Mitgliedern

1. Siehe Tasty Cupcakes.
2. Grob: Es gibt ein Thema und vier Rollen ... den *Creator*, die *Writers*, die *Illustrators*, und die *Editors*
3. Gemeinsames Ziel: Schreibe eine Gute-Nacht-Geschichte mit 10-12 Seiten in etwa 40 Minuten.
4. Das entspricht ca. drei Sprints, stoppe nie die Zeit!
5. Lass' die Geschichte am Ende auch vorlesen.

Beispiel "Epic Bed Time Story"

Siehe <https://tastycupcakes.org/2014/06/epic-bedtime-story/>

Beachte!

- Der *Creator* darf tatsächlich nur auf Nachfrage das verraten, was er/sie/es am Anfang vergessen hat, denn so ist das reale Leben.
- Die Zeit muss durchlaufen!
- Freut Euch auf jeden Fall über das, was geschafft wurde, auch wenn das Ziel evtl. nicht erreicht wurde.
- Übertrag es auf Eure Umstände.
- Zeigt nebenbei den Effekt von Silos auf, wenn die Aufgabe wirklich mehreren Teams gestellt wird.

Dauer?

Minimum 1h, besser 2-3h

Wie häufig geht das?

Ein- bis zweimal

Welcher Modus?

Präsent oder virtuell



Die persönliche Bedienungsanleitung

... damit die anderen Teammitglieder leichter mit mir umgehen können.



Die persönliche Bedienungsanleitung

... damit die anderen Teammitglieder leichter mit mir umgehen können.

Worum geht es?

Tieferes Kennenlernen im Team, Verbesserung der Kommunikation

Was sind die Voraussetzungen?

Keine – eignet sich gut zum Einstieg mit einem neuen Team

Ablauf

1. Checkin
2. Teilnehmern mittels geführtem Journaling primen [~ 20']
3. Vorlage anhand der eigenen Anleitung des Moderators vorstellen [~ 5']
4. Teilnehmern füllen Vorlage aus [30']
5. Teilnehmern stellen ihre eigene Bedienungsanleitung vor [~ 5' pP]

Die persönliche Bedienungsanleitung

... damit die anderen Teammitglieder leichter mit mir umgehen können.

Journaling

1 DER PERFEKTE ARBEITSPLATZ FÜR MICH BEINHALTET ...

Prompt 2

2 MEINE BEVORZUGTEN ARBEITSZEITEN UND -DAUER SIND ...

Prompt 3

3 AM LIEBSTEN KOMMUNIZIERE ICH IM ARBEITSKONTEXT MIT ANDEREN MITTELS ...

Prompt 4

4 BEZÜGLICH FEEDBACK IST MIR WICHTIG, ...

Vorlage für die Bedienungsanleitung

BEDIENUNGSANLEITUNG FÜR 

Unter welchen Bedingungen ich gerne arbeite ...

-

Wann und wie lange ich gerne arbeite ...

-

Wie man am besten mit mir kommuniziert ...

-

Wie ich mir Feedback wünsche ...

-

Die persönliche Bedienungsanleitung

... damit die anderen Teammitglieder leichter mit mir umgehen können.

Beachte!

- Teilnehmern werden ggf. aus ihrer Komfortzone geschubst, d.h. es kann zu mehr oder weniger großen Widerständen kommen.
- Teilnehmern merken u.U. nicht, dass sie die Kontrolle darüber haben, was sie teilen wollen.
- Journaling als Methode ist möglicherweise nicht bekannt und darf in seiner Wirkung vorgestellt werden.

Dauer?

2 – 3 Stunden

Wie häufig geht das?

Nach dem ersten Mal ein- bis zweimal im Jahr zum Nachschärfen

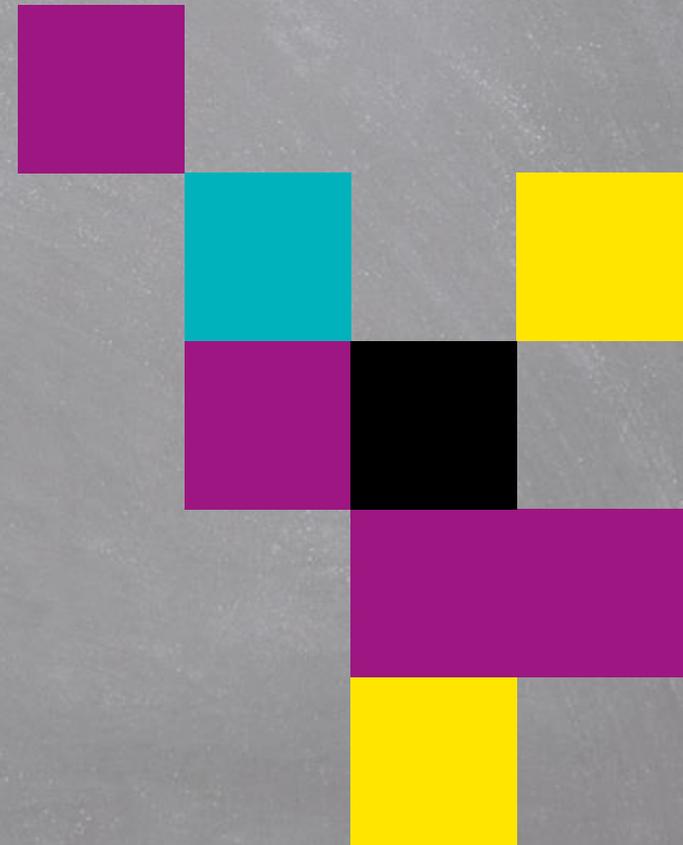
Welcher Modus?

Präsent, virtuell



Feedback Retro

... damit sich die Team-Mitglieder besser reflektieren können.



Feedback Retro

... damit sich die Team-Mitglieder besser reflektieren können.

Worum geht es?

Alle geben sich gegenseitig
individuelles Feedback

Was sind die
Voraussetzungen?

Das Team sollte schon eine
Zeitlang zusammen-
gearbeitet haben.

Ablauf

1. Checkin
2. Reflexionszeit – Was möchte ich den anderen mitgeben?
3. Speed Dating – Teilnehmry trifft jedes andere Teilnehmry aus dem Team für ein paar Minuten gegenseitiges persönliches Feedback.
4. Checkout: eine Runde Team-Feedback von allen Teilnehmrys

Feedback Retro

... damit die anderen Teammitglieder leichter mit mir umgehen können.

Beachte!

- Teilnehmende werden ggf. aus ihrer Komfortzone geschubst, d.h. es kann zu mehr oder weniger großen Widerständen kommen.
- Grundregeln wertschätzenden Feedbacks sollten bekannt sein oder andernfalls bekannt gemacht werden.

2 Stunden

Dauer?

Einmal pro Quartal

Wie häufig geht das?

Präsent

Welcher Modus?

Lean Coffee

... damit viele Sachen besprochen werden können.



Lean Coffee

... damit viele Sachen besprochen werden können.

Worum geht es?

Viele kleine Dinge sofort erledigen.

Was sind die Voraussetzungen?

-

Ablauf

1. Board aufsetzen: *Offen, In Bearbeitung, Erledigt*
2. Alle Teilnehmenden bringen ihre Themen in die *Offen*-Spalte ein
3. Jedes Teilnehmende erhält zwei Stimmen & verteilt diese auf die Themen
4. Mit dem Thema mit den meisten Stimmen beginnt die Diskussion
5. Potentiell dabei entstehende Maßnahmen werden gesondert aufgenommen.

Lean Coffee

... damit viele Sachen besprochen werden können.

Offen

In Bearbeitung

Erledigt

Team-Event

Aktuelle Größe
des Backlogs

Qualität der
Reviews

Schätzungen

Lean Coffee

... damit viele Sachen besprochen werden können.

Beachte!

- Es hilft, die Diskussionen zeitlich zu begrenzen: Wird ein Thema diskutiert, wird ein Timer gestartet. Nach 5' fragt die Moderation, ob noch Redebedarf besteht (Konsent-Verfahren). Falls ja, gibt es weitere 3', bevor wieder gefragt wird usw.
- Teilnehmerns durchaus ermutigen, eine sich totlaufende Diskussion zu stoppen.

Dauer?

15 Minuten - 1 Stunde, auch länger

Wie häufig geht das?

Immer

Welcher Modus?

Präsent, virtuell, hybrid



Team Kickoff

... damit ein neues Team gut auf den Weg kommt



Team Kickoff

... damit ein neues Team gut auf den Weg kommt: **Two truths and a lie.**

Worum geht es?

Vertrauen aufbauen

Was sind die Voraussetzungen?

-

Ablauf

1. Das Team setzt sich im Kreis hin.
2. Jedes Teammitglied schreibt über sich drei Dinge auf Sticky Notes, davon sind zwei Dinge wahr und eines eine Lüge.
3. Ein Teammitglied beginnt und stellt die drei Dinge über seinen rechten Nachbarn vor.
4. Die Moderation fragt, wer das erste, das zweite, das dritte für die Lüge hält.
5. Das betroffene Teammitglied löst auf

Team Kickoff

Was ist die Lüge?

Ich wollte
Astronautin
werden.

Ich mag keine
Schokolade.

Ich hasse Achter-
bahnen.

Bin schon mit
Haien
geschwommen.

Ich mag keine
Kekse.

Ich habe einen
begehbaren
Schuhschrank.

Team Kickoff

... damit ein neues Team gut auf den Weg kommt

Beachte!

- Die Teammitglieder teilen bitte nur das von sich, was sie auch wirklich teilen wollen.
- Es muss nicht gleich zu persönlich werden, da sonst der gegenteilige Effekt eintreten kann.

30 Minuten

Dauer?

Zu Beginn der
Zusammenarbeit

Wie häufig geht
das?

Präsent, virtuell

Welcher Modus?



Retro Blitz

... damit ganz schnell wenigstens eine Maßnahme produziert wird



Retro Blitz

... damit ganz schnell wenigstens eine Maßnahme produziert wird

Worum geht es?

Ganz schnell entscheiden,
was man unternimmt

Was sind die
Voraussetzungen?

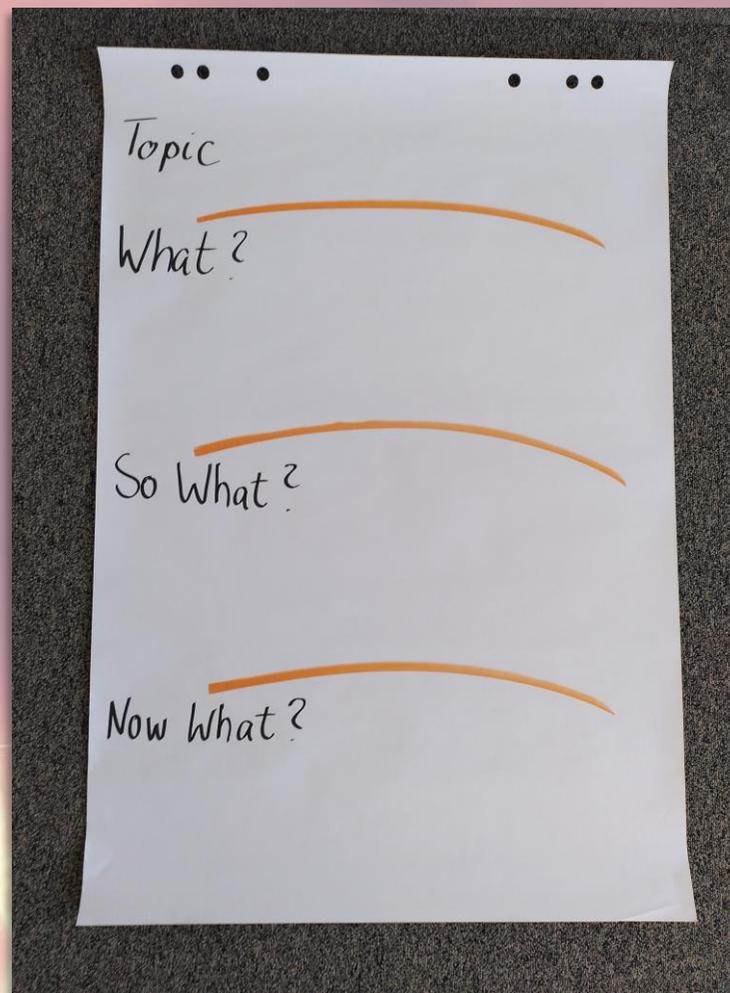
-

Ablauf

1. Flipchart mit 3 Zonen aufhängen
2. Oberste Zone: What? – Was ist passiert? Was ist euch aufgefallen? Welche Beobachtungen habt ihr gemacht? [5']
3. Mittlere Zone: So What? – Wofür? Warum ist das wichtig? Welche Muster und Schlussfolgerungen ergeben sich daraus? Welche Hypothesen könnt ihr aufstellen? [5']
4. Untere Zone: Now What? – Was jetzt? Welche nächsten Schritte ergeben Sinn? [5']

Retro Blitz

... damit ganz schnell wenigstens eine Maßnahme produziert wird



Retro Blitz

... damit ganz schnell wenigstens eine Maßnahme produziert wird

Beachte!

- Nutzt den Rahmen der Liberating Structure *What, So What, Now What?*¹
- Es gibt kaum Zeit, in die Tiefe zu gehen – Ergebnisse können leicht ziemlich oberflächlich sein.
- Kann auch gemäß der offiziellen Beschreibung der Liberating Structure durchgeführt werden, dauert dann bis zu 45 Minuten.

¹ [What? So What? Now What \(W³\)](#)

Dauer?

15 Minuten

Wie häufig geht das?

Möglichst selten, damit sich das Team nicht an die Oberflächlichkeit gewöhnt.

Welcher Modus?

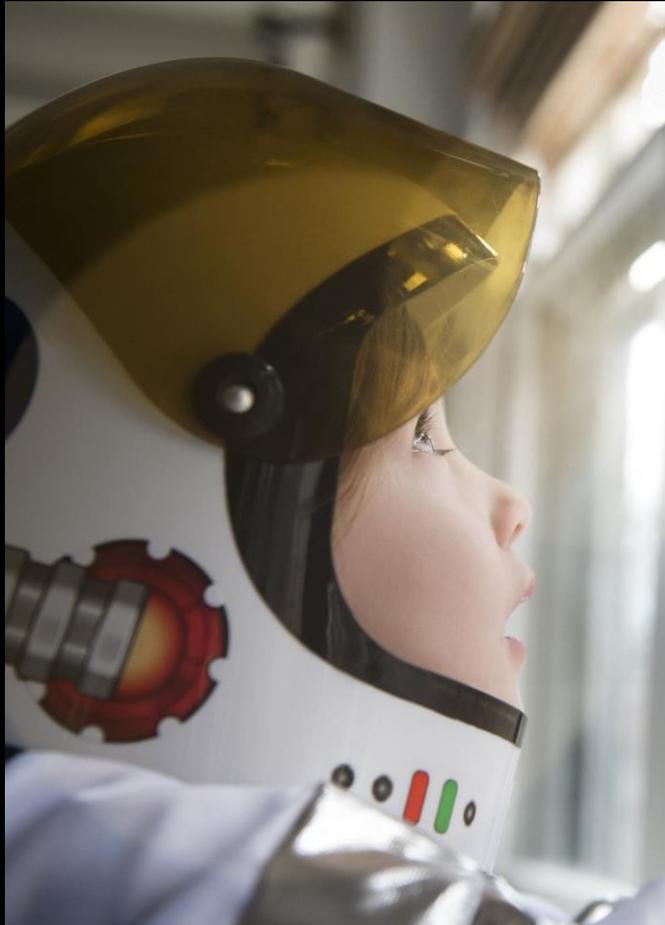
Präsent, virtuell, hybrid

Fazit

... und nun?



Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt



- Eine Retro ist dafür da, dass sich das Team weiterentwickelt.
- Damit das eine Routine wird, ist das 5- oder 6-Schritt-Schema eine gute Basis.
- Von Zeit zu Zeit kann es hilfreich sein, aus der Routine auszubrechen und mal was anderes zu machen.
- ...
- Manchmal ist es ein spielerisches Format, das einen bestimmten Aspekt erläutern soll.
- Mal geht es um die Verbesserung der Team-Kommunikation
- Ein anderes Mal ist es vielleicht ein spezieller Rahmen, der etwas außergewöhnliches ermöglicht.
- ...

Lass uns ins Gespräch kommen ...

Was sind deine alternativen Retro-Formate?

Dein Feedback bitte ...

