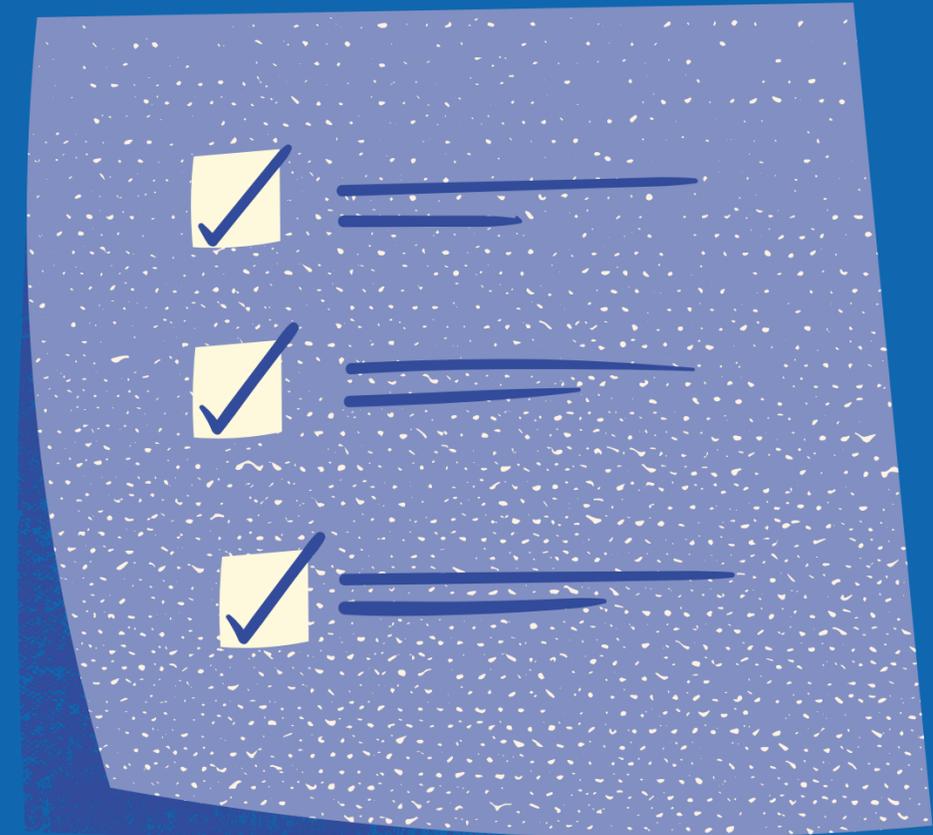


Erfolgreiche Retrospektiven

So klappt es auch virtuell

Vorbereitung ist das A und O



- Der Moderator legt die Agenda und den Ablauf mit geeigneten Methoden fest
- Für die Dokumentation wählt er ein passendes Tool aus (z.B. Miro, Retrospected, Trello)
- Jeder Teilnehmer macht sich vorab mit dem Tool vertraut und pflegt seinen Input ein
- Bevor das Meeting startet, werden ablenkende Faktoren beseitigt und der Fokus allein auf die Retrospektive gelegt (keine Anrufe, Mails, Chats, andere Erledigungen,...)
- Für eine persönlichere Ebene werden alle Kameras eingeschaltet

1. Intro

Der Moderator begrüßt die Teilnehmer, stellt die Agenda vor und setzt Regeln fest, wie z.B.:

Vertrauensbasis

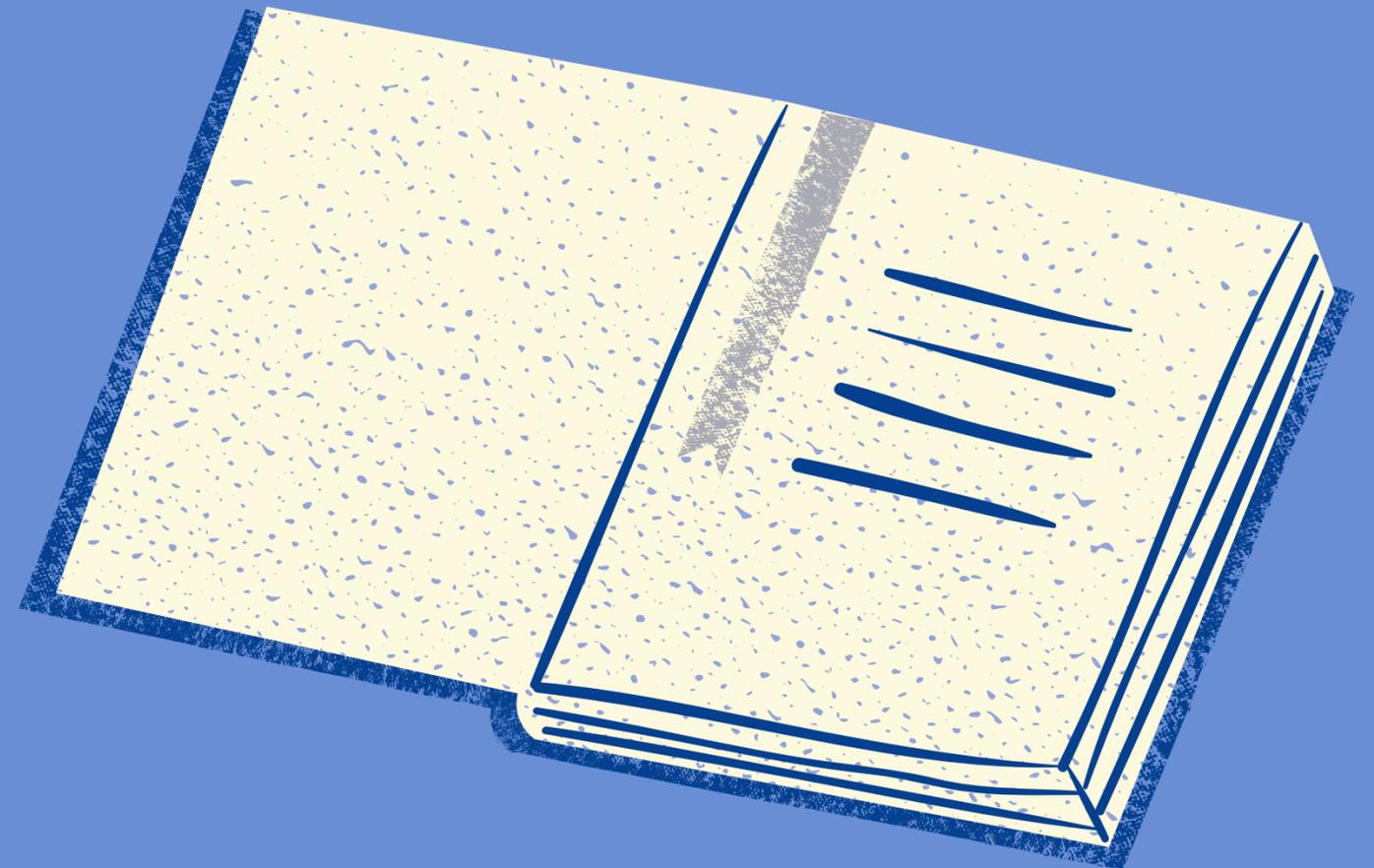
- Vegas-Regel: Alles, was in diesem Rahmen besprochen wird, bleibt in diesem Rahmen. Es sei denn, es wird am Ende gemeinsam über eine Offenlegung entschieden.

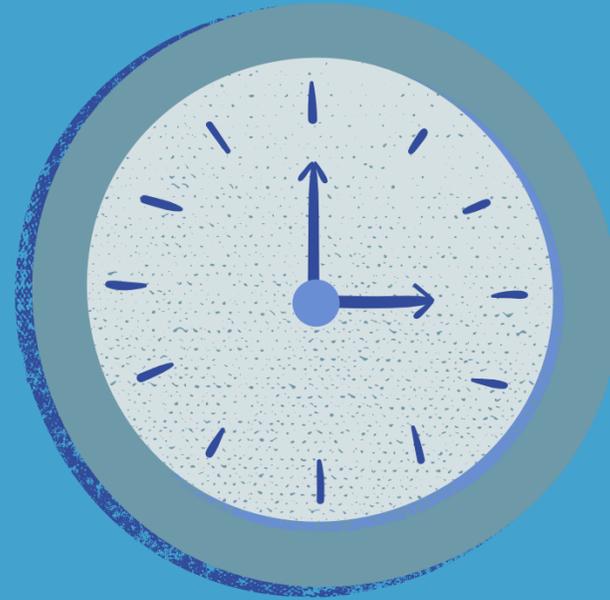
Offenheit, Ehrlichkeit und Optimierung

- Oberste Direktive: Egal was in dieser Retro erkannt wird, alle sind fest davon überzeugt, dass jeder Beteiligte zu jedem Zeitpunkt nach bestem Wissen, Gewissen und Kenntnisstand gehandelt hat.

Respekt, Wertschätzung und Spaß

- Goldene Regel: Alle Teilnehmer behandeln sich mit Respekt und Wertschätzung. Es wird niemandem die Schuld zugewiesen. Die Retro soll keine lästige Pflichtveranstaltung sein, sondern auch Spaß bereiten.



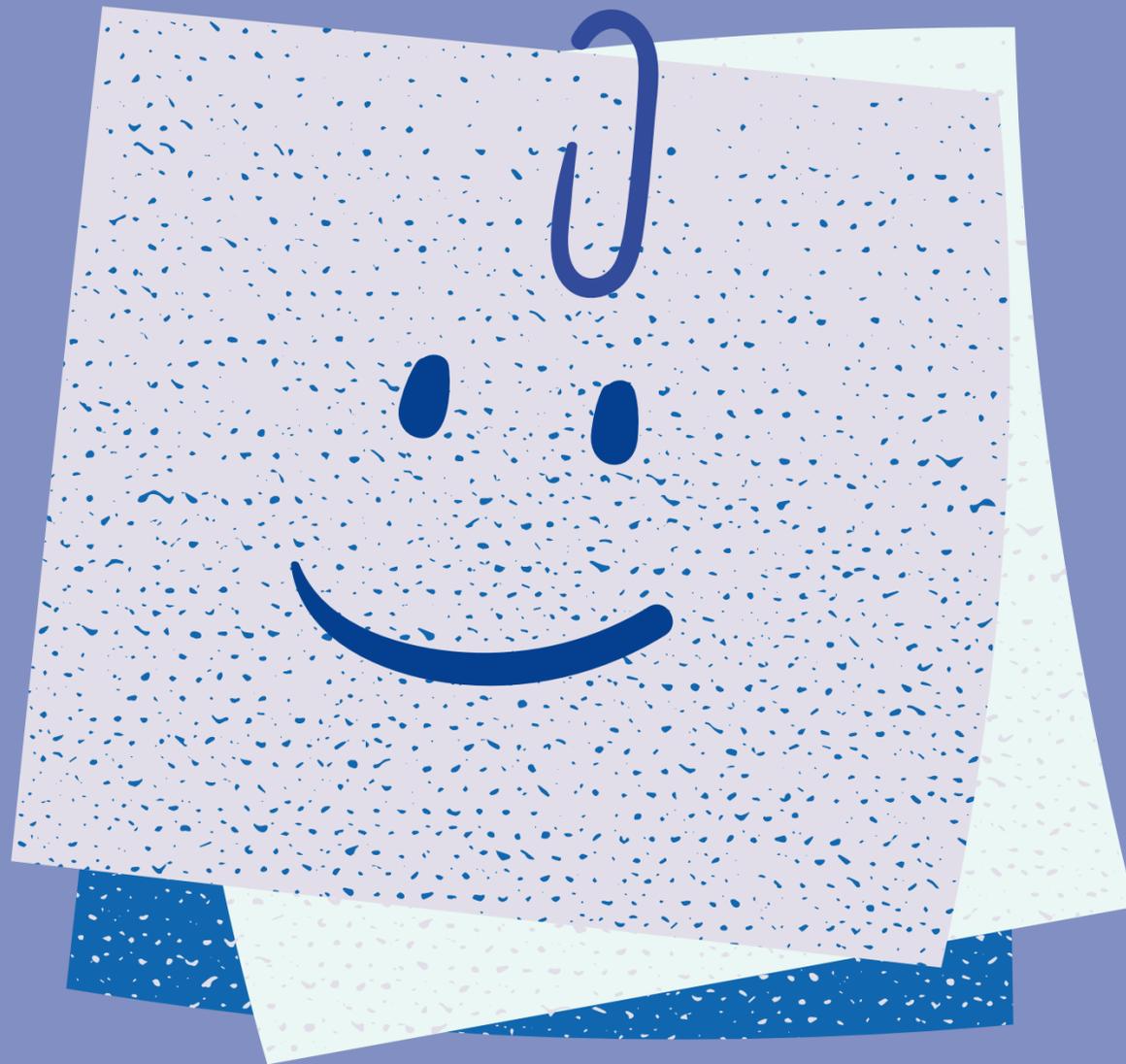


2. Set the Stage & Check In

- Der Moderator wählt eine (spielerische) Check-In-Methode, um einen lockeren Einstieg zu ermöglichen und alle Anwesenden zu Teilnehmenden zu machen
- Die Teilnehmer kommen an, lösen sich mental von aktuell anstehenden Problemen, vorherigen Meetings, etc., äußern ihre Stimmung und Erwartungen an die Retro

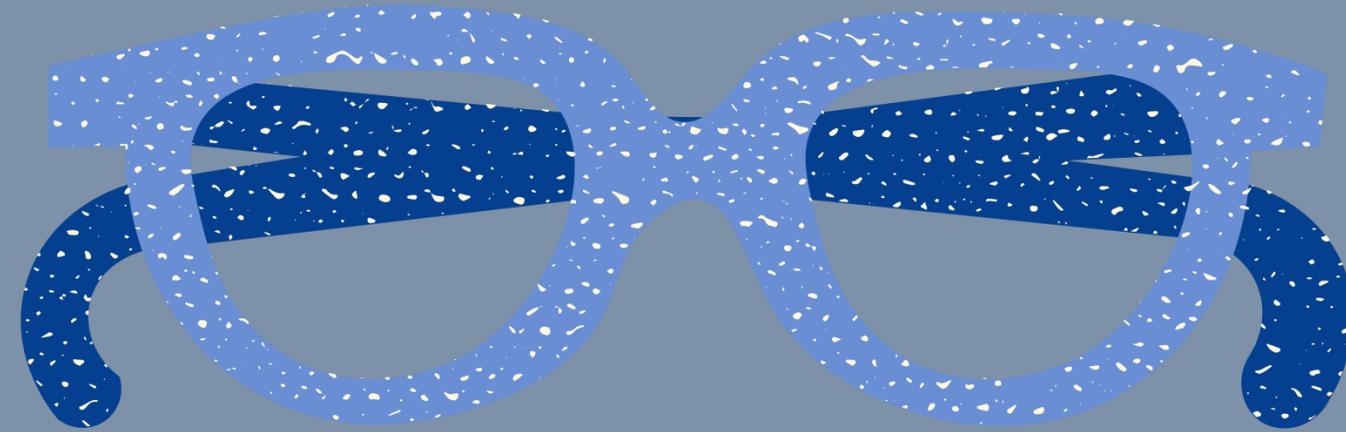
Methoden-Beispiele:

- Bühne frei: Die Teilnehmer rufen sich gegenseitig auf und erzählen über ihre momentane Stimmung, das Teamgefühl und was sie sich für die Retro erwarten
- Filmzitat: Die Teilnehmer drücken ihre Stimmung spielerisch über einen Filmvergleich aus: "Ich fühle mich wie ... im Film ..., weil..."



3. Gather Data

- Es wird ermittelt, was gut gelaufen ist und wo Optimierungsbedarf besteht
- Dabei erläutert jeder Teilnehmer seinen Input
- Die Themen werden geclustert und gemeinsam priorisiert
- Die 4 L's als Methodenbeispiel:
 - What I loved – Was mir gefallen hat
 - What I learned – Was ich gelernt habe
 - What I lacked – Was mir gefehlt hat
 - What I longed – Was ich mir wünsche



4. Generate Insights

- Ziel ist es, Erkenntnis über tiefgehende Prozessfehler und Unstimmigkeiten zu gewinnen
- Die Ursachen und Schwierigkeiten dabei werden analysiert und nach Lösungsansätzen gesucht
- "The worst thing to do" als Methodenbeispiel: Jeder Teilnehmer schreibt im Tool auf, was das Schlimmste ist, das passieren könnte. Dann wird darüber geredet und im Anschluss werden die Aussagen in das Gegenteil, somit in Maßnahmen, umgewandelt.

5. Decide what to do

- In diesem Schritt werden Maßnahmen und Verhaltensregeln zur Umsetzung beschlossen
- Wichtig dabei sind konkrete Definitionen: Wer macht was bis wann? Wie werden bestimmte Aspekte in Zukunft von allen behandelt?
- "Starfish-Methode" als Beispiel: Die Vorschläge zu Maßnahmen werden den Kategorien MEHR DAVON - WENIGER DAVON - STOP - AB SOFORT - WEITER NUTZEN zugeordnet. Gemeinsam wird durch Markierung der einzelnen Maßnahmen entschieden, was umgesetzt werden soll.



6. Closing

- Der Check Out bindet das emotionale Band um die Retrospektive
- Das Meeting soll in Ruhe und positiv abgeschlossen werden
- Stehen noch ungeklärte Aspekte oder Konflikte im Raum, werden diese für die nächste Retro notiert oder ein zusätzlicher Termin wird vereinbart
- Jeder Teilnehmer äußert seine aktuelle Stimmung und Gedanken
- Dem Moderator soll das Feedback für die nächste Vorbereitung helfen
- "One Final Word" als Methodenbeispiel: Nach 30 Sekunden Zeit zum Nachdenken, beschreibt jeder Teilnehmer mit nur einem Wort (z.B. im Tool, im Gruppenchat) sein Fazit über die durchgeführte Retro.

**"A problem
well stated
is a problem
half solved."**

Charles. F. Kettering