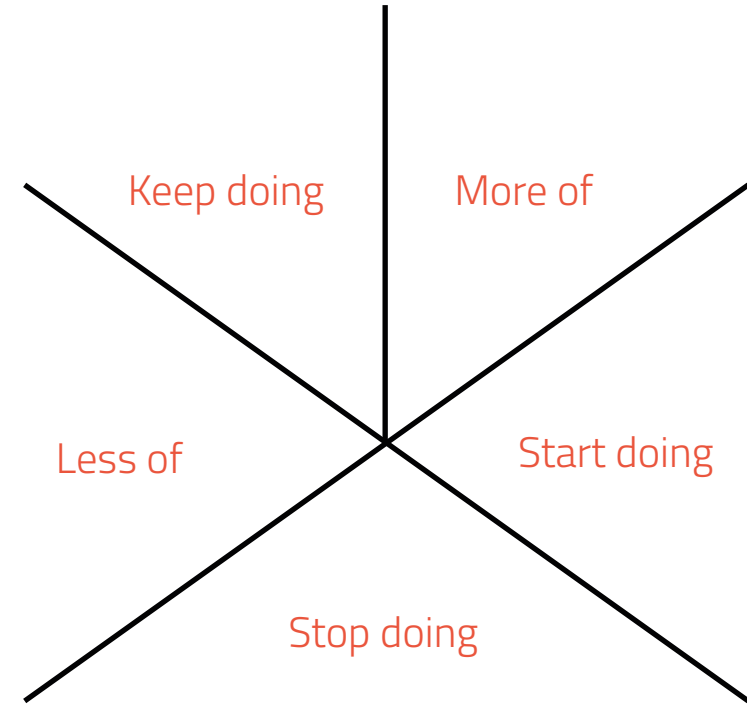


NO NONSENSE AGILE RETROSPECTIVES

SOON
A **VX COMPANY** BRAND

STARFISH

- Teken het figuur hier rechts op het bord.
- Laat ieder teamlid een aantal post-its schrijven die bij een van de 5 categorieën passen.
- Afhankelijk van de teamgrootte kun je een maximaantal post-its per persoon aangeven.
- Laat de teamleden een voor een de post-its ophangen (al clusteren als eenzelfde er al hangt) en toelichten.
- Start met uitdiepen van het omschreven probleem waar de meeste post-its van hangen of pas dot-voting* toe.
- Formuleer de actie en laat het team aangeven wie die op gaat pakken.



*Dot-voting: laat ieder teamlid een maximaantal streepjes zetten bij een onderwerp/cluster (bijv. 3 streepjes).
Alle streepjes mogen bij één onderwerp, maar mogen ook verspreid worden. Zo prioriteer je de onderwerpen.

IK/WIJ/HET

- Maak op een flipover/whiteboard de verdeling die hier rechts staat en licht deze kort toe 😊 ☹️ spreekt voor zich, ik zijn +/- punten die op jou van toepassing zijn, wij +/- punten zijn van toepassing op het team, het +/- punten raken processen of zaken buiten het team.
- Laat ieder teamlid een aantal post-its schrijven (bijv. max 5 in totaal). Het is niet verplicht om alle onderwerpen (ik/wij/het 😊 ☹️) te raken.
- Laat de teamleden een voor een de post-its ophangen (al clusteren als eenzelfde er al hangt) en toelichten.
- Start met uitdiepen van het omschreven probleem waar de meeste post-its van hangen of pas dot-voting* toe.
- Formuleer de actie en laat het team aangeven wie die op gaat pakken.

*Dot-voting: laat ieder teamlid een maximaal aantal streepjes zetten bij een onderwerp/cluster (bijv. 3 streepjes). Alle streepjes mogen bij één onderwerp, maar mogen ook verspreid worden. Zo prioriteer je de onderwerpen.

		
IK		
WIJ		
HET		

		
TECHNIEK		
PROCES		
RELATIE		

TECHNIEK/PROCES/RELATIE

- Maak op een flipover/whiteboard de verdeling die hier rechts staat en licht deze kort toe 🌱 🌵 spreekt voor zich, techniek zijn +/- punten m.b.t. techniek in de afgelopen sprint, proces +/- punten gaat over het Scrum/ Kanban proces, relatie +/- betreft de relatie in het team en van het team naar buiten toe.
- Laat ieder teamlid een aantal post-its schrijven (bijv. max 5 in totaal).
- Laat de teamleden een voor een de post-its ophangen (al clusteren als eenzelfde er al hangt) en toelichten.
- Start met uitdiepen van het omschreven probleem waar de meeste post-its van hangen of pas dot-voting* toe.
- Formuleer de actie en laat het team aangeven wie die op gaat pakken.

*Dot-voting: laat ieder teamlid een maximaal aantal streepjes zetten bij een onderwerp/cluster (bijv. 3 streepjes). Alle streepjes mogen bij één onderwerp, maar mogen ook verspreid worden. Zo prioriteer je de onderwerpen.

DO-SI-DO

- Hang voor ieder teamlid een flipover vel aan de muur.
- Ieder teamlid gaat voor een flipover vel staan en schrijft bovenaan het vel zijn/haar grootste probleem/kopzorg op. Een eventuele oplossing mag al onderaan opgeschreven worden.
- Laat iedereen een flip opschuiven en bij die flip aangeven: 1. Of het probleem erkent wordt, 2. Een eventuele oplossing voor het probleem.
- Pas dot-voting* toe om een top-3 van acties te maken uit de beschreven oplossingen.
- Laat het team actiehouders toewijzen.

TIMELINE

- Teken een lijn op een flipover/whiteboard (dit representeert de afgelopen sprint).
- Vraag het team welke gebeurtenissen er de afgelopen sprint hebben plaatsgevonden, schrijf deze op de tijdlijn.
- Pas dot-voting* toe om te bepalen welke gebeurtenis jullie gaan uitdiepen.
- Diep de gebeurtenis uit, bepaal het probleem.
- Formuleer samen de actie om het probleem te tackelen en bepaal wie de actiehouders is.
- Ga door naar de volgende gebeurtenis.

*Dot-voting: laat ieder teamlid een maximaal aantal streepjes zetten bij een onderwerp/cluster (bijv. 3 streepjes). Alle streepjes mogen bij één onderwerp, maar mogen ook verspreid worden. Zo prioriteer je de onderwerpen.

5 TIMES WHY

Deze verdieping kun je toepassen bij ieder omschreven probleem in een retrospective:

- In het algemeen kun je starten met de teamleden te vragen om max 4 post-its te schrijven met dingen die goed gingen en die beter kunnen.
- Laat de post-its ophangen, clusteren en toelichten (teamlid voor teamlid).
- Pas dot-voting* toe om prioriteit te bepalen.
- Pak het onderwerp/cluster met de meeste streepjes als eerste op.
- Herformuleer met het team de beschreven probleemstelling.
- Vraag waarom dit een probleem is.
- Vraag weer waarom dat een probleem is.
- Stel in totaal 5x de waarom vraag, je bent dan bij de kern van het probleem.
- Formuleer samen de actie om het probleem te tackelen en bepaal wie de actiehouders is.
- Ga door naar het volgende onderwerp.

*Dot-voting: laat ieder teamlid een maximaal aantal streepjes zetten bij een onderwerp/cluster (bijv. 3 streepjes). Alle streepjes mogen bij één onderwerp, maar mogen ook verspreid worden. Zo prioriteer je de onderwerpen.

M&M's

- Schrijf de vragen (hier rechts) op een whiteboard/flipover.
- Zet een zak M&M's op tafel.
- Laat alle teamleden er na elkaar één uit pakken.
- Iedere kleur staat voor een aparte opdracht.
- Het teamlid pakt een M&M, beantwoordt de bijbehorende vraag en mag hem opeten.



Positief aan werk/sprint/team



Verbeterpunt voor werk/sprint/team



Ideeën voor werk/sprint/team



Geleerd in afgelopen sprint(s)



Tip voor een teamgenoot



Vertel iets over jouw privé situatie

THE A-TEAM

- Schrijf de namen van 'The A-team' op een flip-over met de onderwerpen erbij:
 - Face: Zichtbaarheid (mooie resultaten)
 - Murdock: Opmerkelijk (bijzonderheden)
 - B.A.: Groepsvervoer (samenwerking onderweg)
 - Hannibal: Toekomstplan (doelen en strategie)
- Laat ieder teamlid een aantal post-its schrijven (bijv. max 5 in totaal).
Het is niet verplicht om voor alle personages een post-it te hebben.
- Laat de teamleden een voor een de post-its ophangen (al clusteren als eenzelfde er al hangt) en toelichten.
- Start met uitdiepen van het omschreven probleem waar de meeste post-its van hangen of pas dot-voting* toe.
- Formuleer de actie en laat het team aangeven wie die op gaat pakken.

*Dot-voting: laat ieder teamlid een maximaal aantal streepjes zetten bij een onderwerp/cluster (bijv. 3 streepjes).
Alle streepjes mogen bij één onderwerp, maar mogen ook verspreid worden. Zo prioriteer je de onderwerpen.

T O E K O M S T
Z I C H T B A A R H E I D
B I J Z O N D E R

S A M E N W E R K I N G

R E S U L T A T E N
G R O E P
S T R A T E G I E
O P M E R K E L I J K

MEMORY

- Pak een set memorykaarten (twee decks met Scrum pokerkaarten kan ook, pak dan alleen de kaarten met dezelfde kleur).
- Leg de kaarten ondersteboven neer.
- Speel het spelletje memory, maar laat iedereen met de rug naar de tafel zitten, alleen degene die aan de beurt is draait om.
- Speel het spel nog een keer nu mag iedereen de kaarten zien.
- Speel het spel nog een keer, nu draai je een kaart (nadat je 'm gezien hebt) niet meer terug om.

Wat ging het snelst/beste? Projecteer dit op het delen van informatie met elkaar en transparantie.

ROLLEN EN VERWACHTINGEN

- Geef ieder teamlid een A4 vel.
- Laat ze bovenaan opschrijven wat zijn/haar naam is, rol is en wat het team mag verwachten van hem/haar.
- Laat iedereen zijn/haar A4 vel één naar links doorschuiven.
- Iedereen heeft nu een vel voor zich met wat de buurman's/-vrouw's rol is, naam is en wat de invulling van die rol is.
- Nu schrijft iedereen op wat hij/zij vindt dat verwacht mag worden van die rol.
- De vellen gaan daarna weer 1 naar links totdat het A4 weer terug is bij de persoon die zijn/haar naam erboven schreef.

MOTIVATORS

- Geef ieder teamlid een setje 'Moving motivators' (aan te schaffen of gratis te printen op management30.com).
- Laat ze de kaarten van links naar rechts open neerleggen links wat het belangrijkste is, rechts wat het minst belangrijk is.
- Ieder teamlid licht een voor een zijn/haar top 3 daaruit toe.



LEGO

- Leg lego op tafel zodat iedereen erbij kan (zorg voor minimaal 50 zeer diverse lego onderdelen per teamlid).
- Laat iedereen een eigen model bouwen. Hierbij kun je de volgende onderwerpen gebruiken (selecteer één onderwerp voor de gehele groep):
 - ° Het ideale teamlid
 - ° De vorige sprint
 - ° Hoe de volgende sprint eruit moet zien
 - ° Je grootste ergernis
 - ° Ect...
- Vraag vervolgens iedereen, om de beurt het model toe te lichten. Laat ze de blokjes op het model aanwijzen en toelichten. Laat de groep om verduidelijking vragen.
- Als iedereen geweest is vraag je de groep om van alle afzonderlijke modellen één gezamenlijk model te maken. Hierbij mogen delen van al bestaande modellen gebruikt worden en nieuwe blokjes toegevoegd worden.
- Laat de groep het gezamenlijk model toelichten en schrijf de keywords die genoemd worden op post-its erbij.
- Formuleer acties die jullie gaan oppakken als gevolg van het opgedane inzicht.

AWARDS

- Schrijf (vooraf) post-its voor de awards:
 - o Snelste
 - o Vervelendste
 - o Tegenvaller
 - o Meeste klantwaarde
 - o ...
- Plak alle User Stories die gerealiseerd zijn deze sprint aan de muur.
- Ken als team de awards toe aan de PBI's en licht aan elkaar toe waarom.
- Bepaal gezamenlijk welke award uitgediept wordt.
- Beschrijf acties voor de volgende sprint als gevolg van toekennen van deze award.





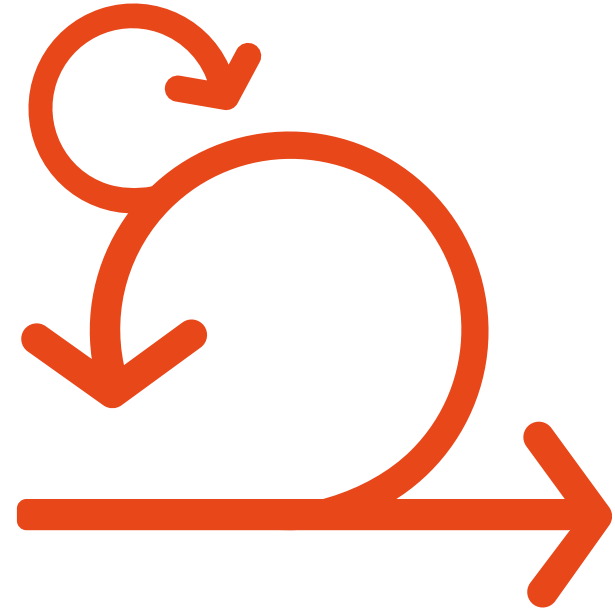
*Dot-voting: laat ieder teamlid een maximaal aantal streepjes zetten bij een onderwerp/cluster (bijv. 3 streepjes).
Alle streepjes mogen bij één onderwerp, maar mogen ook verspreid worden. Zo prioriteer je de onderwerpen.

DE ZEILBOOT

- Teken een zeilboot op het bord zoals hier rechts.
- Licht de verschillende elementen aan de groep toe:
 - o Het schip is het team
 - o Het anker is dat wat jullie tegenhoudt
 - o De zeilen is dat wat juist helpt
 - o De zon is waar je blij van wordt
 - o De rotsen zijn de obstakels en risico's die je nog verwacht
 - o De vuurtoren is het doel waar jullie voor gaan
- Laat ieder teamlid een aantal post-its schrijven (bijv. max 5) m.b.t. deze elementen.
- Laat de teamleden een voor een de post-its op het bord bij het element hangen (al clusteren als er al eenzelfde hangt) en toelichten.
- Start met het uitdiepen van het omschreven probleem waar de meeste post-its van hangen of pas dot-voting* toe.
- Formuleer de acties en laat het team aangeven wie die op gaat pakken.

DE PERFECTE SPRINT

- Vraag aan iedereen om na te denken over hoe de perfecte sprint er voor dit team uit ziet.
- Geef ze 5 minuten om dit in stilte te doen en samen te vatten op 6 post-its met kernwoorden.
- Laat ieder teamlid in 2 minuten de perfecte sprint pitchen aan de rest van het team.
- Beschrijf na alle pitches gezamenlijk 3 acties om nu al dichterbij die perfecte sprint te komen.





THE COOL WALL

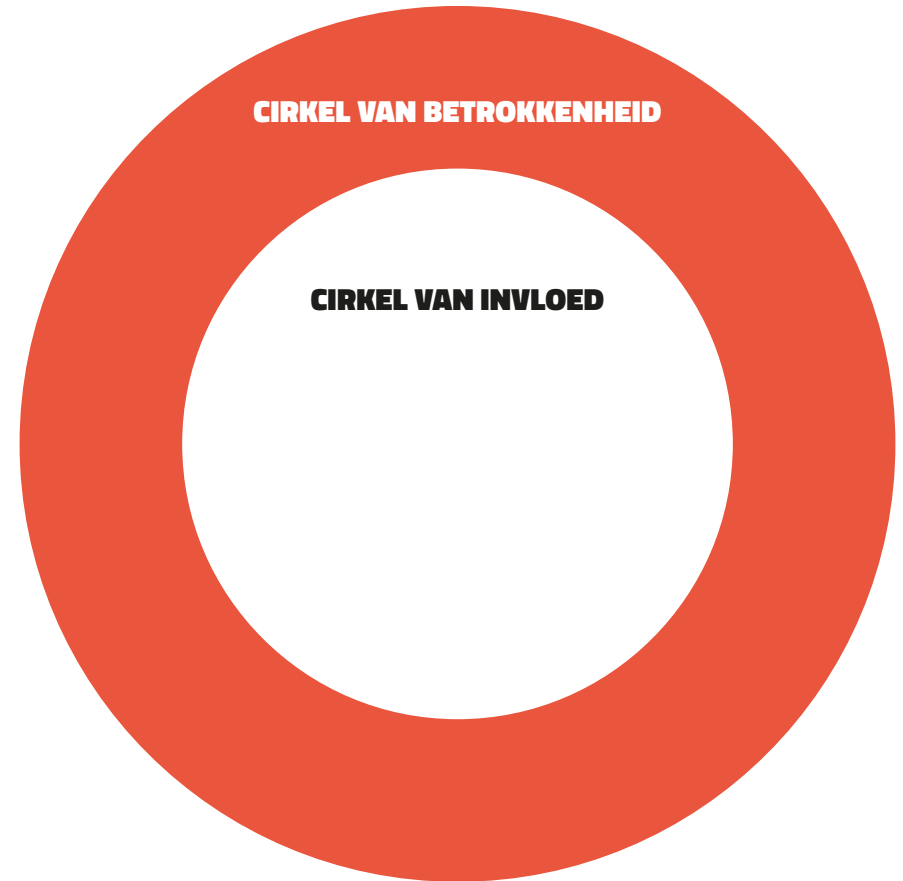
- Maak 4 kolommen op een bord: Seriously un cool, un cool, cool en sub zero.
- Hang er eventueel nog foto's van toepasselijke auto's boven (of start daarmee om los te komen).
- Laat iedereen een voor een, een post-it schrijven met daarop een actie, User Story of gebeurtenis in de afgelopen sprint en bespreek gezamenlijk waar die op de cool wall moet komen.
- Dot-vote* na een paar rondes om te bepalen met welk item jullie aan de gang gaan.
- Diep de items een voor een uit om zo tot verbeteracties te komen (probeert het aantal verbeteracties te beperken).

*Dot-voting: laat ieder teamlid een maximaal aantal streepjes zetten bij een onderwerp/cluster (bijv. 3 streepjes). Alle streepjes mogen bij één onderwerp, maar mogen ook verspreid worden. Zo prioriteer je de onderwerpen.

INVLOED

Gebruik deze methode als er veel acties zijn in de retro die (in eerste instantie) buiten jullie invloedssfeer liggen. Dit is een extra toevoeging nadat acties zijn gedefinieerd om acties naar het team toe te trekken.

- Teken twee cirkels in elkaar (zie plaatje rechts).
- Bepaal met het team waar iedere actie komt te hangen (in een cirkel, op de rand, erbuiten, etc.).
- Bedenk nu met het team hoe acties die buiten de cirkel van invloed staan naar binnen kunnen worden getrokken. Hoe moet de actie er dan uitzien.
- Schrijf die nieuwe actie op, plak hem in de cirkel van invloed en gooi de oude weg.



BRONVERMELDING

STARFISH Getting Value out of Agile Retrospectives door Ben Linders en Luís Gonçalves

ASSOCIATIEKAARTEN Scrumartikelen

IK/WIJ/HET SOON

TECHNIEK/PROCES/RELATIE SOON

DO-SI-DO Retrospective wiki

TIMELINE www.thekua.com/rant/2006/03/a-retrospective-timeline

5 TIMES WHY Five Whys uit het boek Agile Retrospectives van Esther Derby en Diana Larsen.

M&M'S www.funretrospectives.com/candy-love/

THE A-TEAM Paul Overmars

MEMORY SOON

ROLLEN EN VERWACHTINGEN Geïnspireerd door de Give and take matrix uit het boek 'Gamestorming' door Dave Gray, Sunni Brown en James Macanufo.

MOTIVATORS Jurgen Appelo

LEGO SOON op basis van Lego Serious Play

AWARDS Dani Hompanera, Oscars Academy Awards Retrospective.

DE ZEILBOOT Uit het boek Innovation Games door Luke Hohmann.

DE PERFECTE SPRINT SOON

THE COOL WALL SOON

INVLOED SOON

FLEXIBEL REAGEREN OP VERANDERINGEN

Letterlijk betekent Agile: lenig, behendig. Voor een organisatie betekent het: flexibel kunnen reageren op veranderingen. De wereld om ons heen verandert in een razend tempo. De markt verandert, technologie verandert, de manier waarop mensen willen werken verandert. Als organisatie wil je graag meebewegen. Op een manier die past bij deze tijd. Begeleid door professionele coaches die deze veranderingen begrijpen en kunnen begeleiden.

NO NONSENSE

Elke organisatie is anders en daarmee is elke Agile implementatie anders. We nemen graag de tijd om te kijken hoe we de verandering naar Agile het beste kunnen aanpakken. Een verandering die past bij jouw organisatie. Eén die de organisatie uitdaagt en die lekker pragmatisch is. Maar tegelijkertijd ook past bij onze manier van werken.

WWW.VXSOON.COM
AND THEN SOME.