

# SPRINT RETROSPEKTIVE SPICKZETTEL

## Ziel des Termins:

Verbesserung der Arbeitsweise des Teams

## Ergebnis:

1-2 Maßnahmen zur Verbesserung

## Teilnehmer:

- Product Owner (PO)
- Entwicklungsteam (DEV)
- Scrum Master (SM)

## Oberste Direktive:

Egal was wir heute erkennen, wir sind fest davon überzeugt, dass alle Beteiligten zu jedem Zeitpunkt nach bestem Wissen, Gewissen und Kenntnissen gehandelt haben.

## Phasen der Retrospektive:

1. Begrüßung
2. Gesprächsklima schaffen
3. Daten sammeln
4. Einsichten erzeugen
5. Entscheidungen treffen
6. Abschluss

## Dauer:

Sprintlänge	Max. Dauer
1 Woche	1 Stunde
2 Wochen	1,5 Stunden
3 Wochen	2 Stunden
4 Wochen	3 Stunden

## Vegas-Regel:

Was hier im Raum mit den Teilnehmern gesprochen wird, bleibt in diesem Raum und bei diesen Teilnehmern.

## Tipps:

- Innerhalb der ersten 5 Minuten jeden Teilnehmer sprechen lassen
- Maßnahmen als Eintrag ins Sprint Backlog übernehmen
- Am Ende Retrospektive der Retrospektive durchführen
- Wirkung der Maßnahmen in nächster Retrospektive überprüfen

