

IMPROVE YOUR BEST RETRO



bartosz



INHOUD

4

OVER DIT BOEKJE

5

DE BESTE RETRO OOI

6

DE SLECHTSTE RETRO OOI

8

VARIEER IN VORM & DOEL

10

ONDERWERPEN VOOR DE RETRO

12

1. RETRO'S OVER SAMENWERKEN

14

1.1 SAMENWERKEN > TEAM

16

1.2 SAMENWERKEN > INDIVIDU

18

1.3 SAMENWERKEN > ONGANGSREGELS

20

1.4 SAMENWERKEN > FUN

22

2. RETRO'S OVER PROCES & PRODUCT

24

2.1 PROCES & PRODUCT > VERBETEREN

26

2.2 PROCES & PRODUCT > KWALITEIT

28

3. RETRO'S OVER EXTERNE INVLOEDEN

30

3.1 EXTERNE INVLOEDEN > POSITIEF & NEGATIEF

32

4. RETRO'S OVER DOEL

34

4.1 DOEL > BHAG

36

4.2 DOEL > KLANT

38

TOT SLOT

OVER DIT BOEKJE

Improve your best! Dat is waar we bij Bartosz in geloven. We dagen onszelf, en ook jou, graag uit om constant op zoek te gaan naar verbetering. Bij alles wat we doen stellen we de vraag: Kan het iets sneller, iets slimmer, iets beter?

We hebben onszelf als doel gesteld om het meest innovatieve testbedrijf van Nederland te zijn en te blijven. Daarbij speelt Bartosz Labsz - ons innovatieplatform - een grote rol. Tijdens maandelijkse bijeenkomsten experimenteren we met nieuwe ideeën om zo sneller op de veranderende markt te kunnen inspelen. Elke Bartoszian kan zijn of haar bijdrage leveren aan die experimenten. Dit boekje is het resultaat van zo'n experiment.

Wellicht vraag je je af waarom een testbedrijf een boekje over retrospectives schrijft. Software wordt steeds vaker ontwikkeld door agile teams. Het is ons vak om te zorgen dat die teams 'Quality Infected Teams' worden. Teams die in een voorspelbaar tempo software van de juiste kwaliteit leveren. Kwaliteit is niet de verantwoordelijkheid van een enkel teamlid, maar van het gehele team.

Een team is niet een op zichzelf staand iets. Binnen organisaties werken grote aantallen teams. Tussen deze teams bestaan afhankelijkheden. Om succesvol software te kunnen opleveren hebben de teams elkaar nodig. 'Quality Infected Teams' evalueren dan ook steeds de samenwerking binnen het team, en over teams heen. De scrum master speelt daarin een belangrijke rol en de retrospective is een krachtig instrument dat hem of haar hierbij helpt.

Goede retrospectives dragen daarmee bij aan kwaliteit van de software. Vanuit die gedachte spreekt het voor zich dat we de rol van scrum master inclusief het daarbij behorende gereedschap - zoals dit boekje - als een logisch onderdeel van onze dienstverlening zien.

DE BESTE RETRO OOIT



Een agile team evalueert periodiek zijn eigen prestaties. Dat gebeurt vaak - bijvoorbeeld als er met het scrum framework gewerkt wordt - in een event dat de retrospective of kortweg retro wordt genoemd.

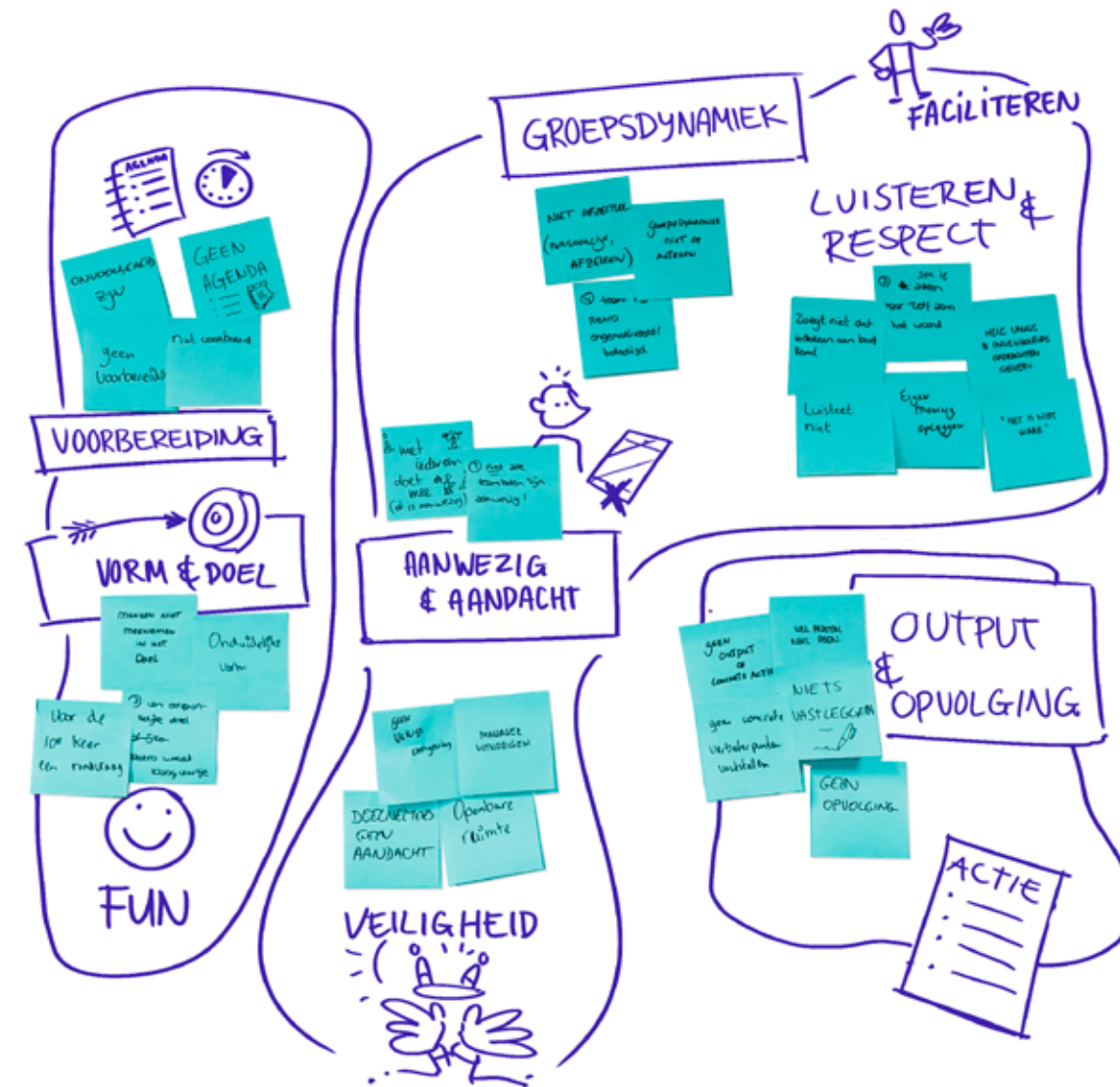
Het regelmatig uitvoeren van een goede retro helpt het team om zichzelf constant te verbeteren. Heel belangrijk dus om de retro steeds zo goed mogelijk uit te voeren... Verzorg jij retro's? Dan is dit 'Bartosz Improve Your Best Retro' boekje bedoeld om jou te inspireren je beste retro te verbeteren.

DE SLECHTSTE RETRO OOI

We dagen je uit om jouw beste retro te verbeteren. Een voor de hand liggende vraag is dan: Hoe ziet de perfecte retro eruit? Om daar antwoord op te geven, bepaal je eerst wat de slechtste retro ooit is. Brainstorm met je team en laat iedereen zoveel mogelijk kenmerken van een slechte retro op Post-its schrijven. Plak ze op, groepeer ze en ga op zoek naar de aspecten waaraan in een perfecte retro kennelijk aandacht moet worden besteed.

Ook wij organiseerden een 'slechtste retro ooit' brainstorm. Daar kwamen 5 aandachtsgebieden uit die belangrijk zijn bij een retro. Namelijk: **voorbereiding, vorm & doel, groepsdynamiek, aanwezig & aandacht en output & opvolging**. Voor ons zijn deze aandachtsgebieden een goed startpunt om verder vorm te geven aan de beste retro ooit.

In dit boekje gaan we in op het aandachtsgebied **vorm & doel**.

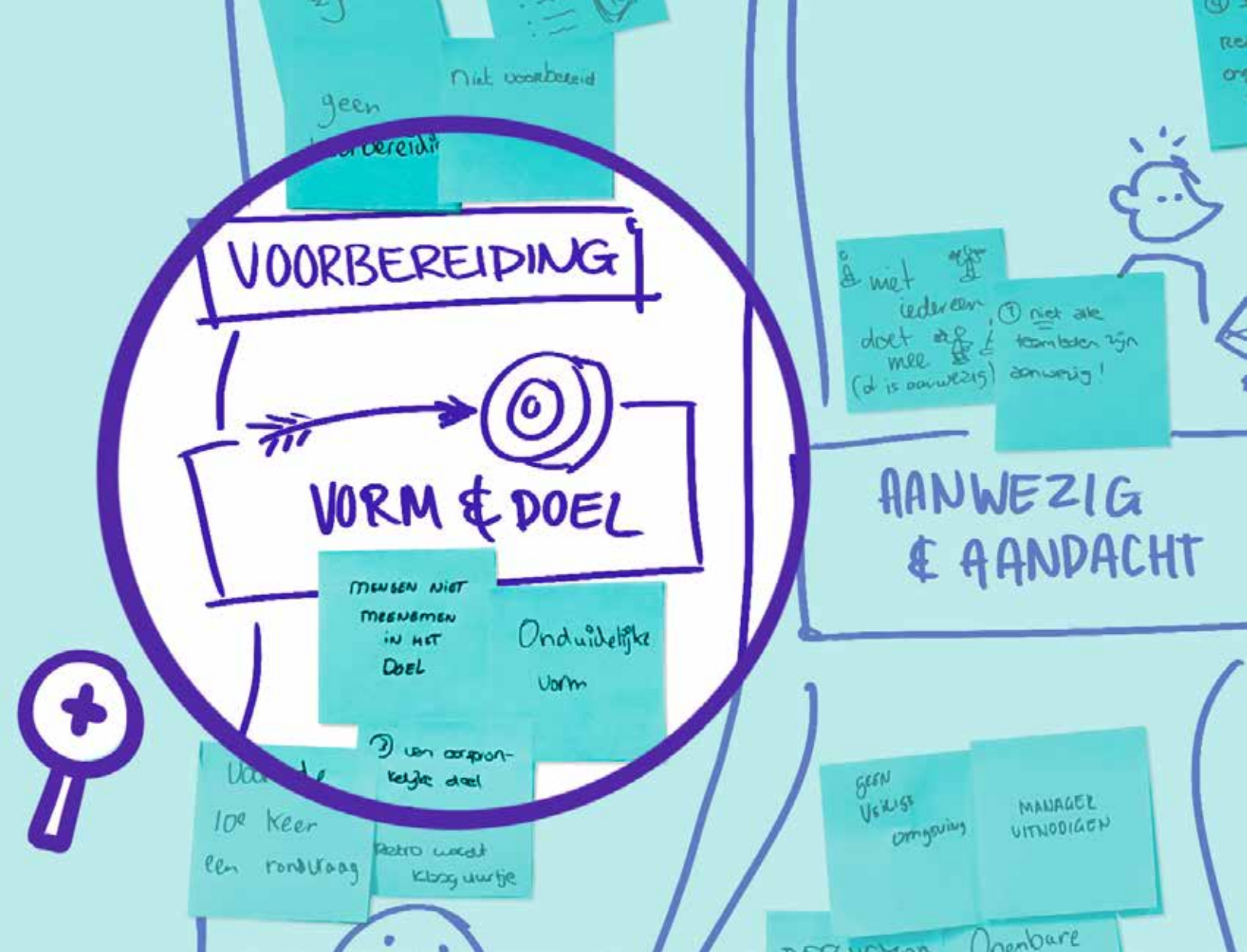


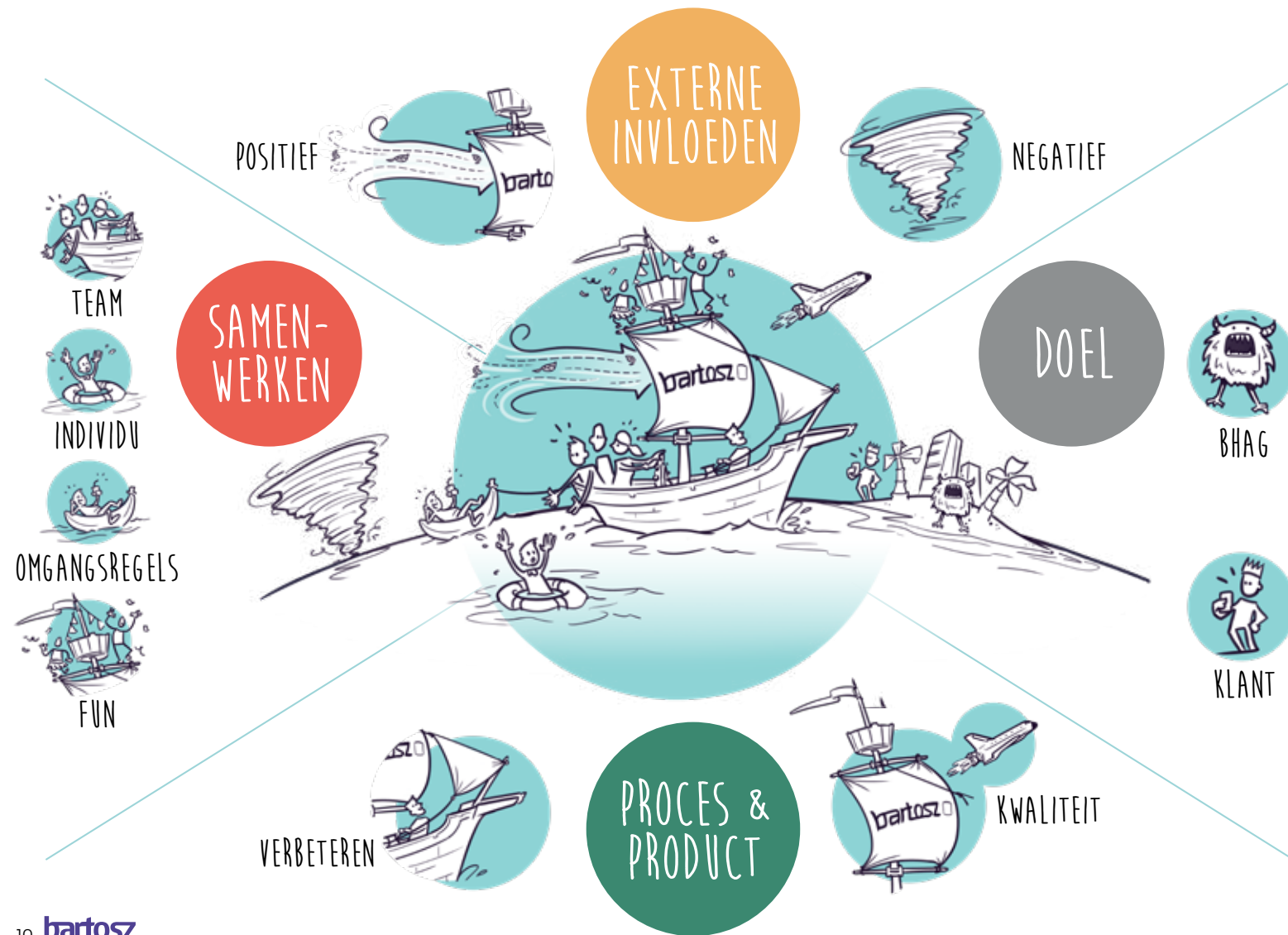
VARIEER IN VORM & DOEL

Je herkent het misschien wel, na een aantal retro's loopt het animo terug en wordt de retro een verplicht nummer. Het nieuwe is er af. Het is tijd om te gaan variëren!

Tijdens de retro kijk je samen terug naar hoe de sprint verlopen is. Verbeterpunten worden in kaart gebracht en er wordt een plan opgesteld om deze te implementeren. De valkuil is dat de retro een herhaling van zetten wordt. Terwijl je tijdens de retro juist op heel veel verschillende aspecten kunt ingaan. Door met onderwerpen van je retro te variëren, houd je je team geïnteresseerd en betrokken.

Dit boekje inspireert je om gevarieerde retro's te faciliteren zodat je het maximale uit je team kunt halen. Lees verder en ga met ons op onderzoek. Welke onderwerpen kun je in een retro behandelen?





ONDERWERPEN VOOR DE RETRO

Retro's gaan vaak over de vraag: Wat ging er goed in de afgelopen sprint en wat kon er beter? Meestal ligt hierbij de focus op het proces en het product. Maar er zijn veel meer onderwerpen die je kunt evalueren. Binnen Bartosz gebruiken we een model waarbij we deze onderwerpen indelen in vier categorieën. Door bij het kiezen van een onderwerp de categorie te variëren, is het team vaker en meer geboeid. Bovendien ben je door je bredere focus in staat om op meer vlakken te verbeteren.

VIER CATEGORIEËN RETRO'S

We onderscheiden de volgende vier categorieën van retro's:

1. SAMENWERKEN
2. PROCES & PRODUCT
3. EXTERNE INVLOEDEN
4. DOEL

Benieuwd naar waar we op focussen per categorie? Lees dan verder. En vind antwoord op de vraag: Welke retro is interessant voor mijn team?!

KIES SAMEN HET TYPE RETRO

Een tip van onze scrum masters: betrek je team bij de keuze voor het onderwerp van de retro die je gaat doen. Bijvoorbeeld door deze plaat met elkaar te bespreken. De daadwerkelijke voorbereiding en invulling van de retro doe je als scrum master zelf.

RETRO'S OVER 1. SAMENWERKEN

Bij deze categorie retro's staat de vraag centraal: Hoe werken we samen als team? Want hoe beter dat gaat, hoe effectiever het team. We onderscheiden vier onderwerpen met betrekking tot samenwerken, namelijk: **team**, **omgangsregels**, **individu** en **fun**.

INDICATOREN:

Zijn er onderlinge irritaties in het team? Wordt er te weinig gelachen? Is de werkdruk hoog? Zijn er wisselingen in het team? In dat geval is het verstandig om een retro over samenwerken te organiseren.



TEAM



INDIVIDU



OMGANGSREGELS



FUN

SAMENWERKEN

HOE BEREIKEN WE MEER?



1.1 TEAM

ESSENTIE

Een goed team kan bergen verzetten. Uitdagingen worden met vertrouwen opgepakt, geen brug is te ver. Maar hoe wordt jouw team die geoliede machine waar iedereen onderdeel van wil zijn? Dat gaat niet vanzelf.

Bruce Tuckman onderscheidt een aantal fasen waar een team doorheen gaat: *Forming*, *Storming*, *Norming* en *Performing*. Teams ontwikkelen zich in de loop van de tijd. Bijvoorbeeld door het opdoen van inhoudelijke ervaring. Maar ook de wijze waarop teamleden met elkaar omgaan is een zeer belangrijke factor bij deze ontwikkeling. In de teamretro onderzoek je samen hoe jullie teamgevoel versterkt kan worden. Met als resultaat: een team dat op elkaar kan bouwen, waarin iedereen weet wat je van elkaar kunt verwachten en waarin er onderling begrip is voor elkaars eigenaardigheden en sterktes.

MOGELIJKE AANPAK

Een teamanalyse helpt het team om beter samen te werken. Het geeft inzicht in de teamsamenstelling en helpt teamleden beter op elkaars sterke punten in te spelen. En begrip te hebben voor elkaars gedrag. Zoek op internet bijvoorbeeld eens op Belbin teamrollen. Je vindt dan eenvoudige online testen die iedereen in het team kan invullen. Bespreek met elkaar welke 8 rollen Belbin onderkent, en onderzoek welke rollen in jullie team gedekt zijn. Wanneer teamleden complementaire eigenschappen hebben, maakt dat het team sterker. Streef daarom naar diversiteit in het team, in zowel vaardigheden als in karakters. En houd hier bij de selectie van (nieuwe) teamleden rekening mee.

VERDIEPEN

Op internet vind je veel voorbeelden van retro's waarbij de focus op het team ligt. Zoek op termen als *The roles we play* en *Understanding the group knowledge*. Of kies een retro die gaat over *High Performance Teams*. Ook is het interessant om de theorie van Tuckman op je team te projecteren.



1.2 INDIVIDU



ESSENTIE

Wanneer de individuele teamleden goed in hun vel zitten, is het bereiken van een goede teamprestatie eenvoudiger. Reden genoeg dus om daar aandacht aan te besteden. Door te focussen op het individu en zijn of haar interesses, leer je elkaar beter kennen.

MOGELIJKE AANPAK

Probeer eens de *Glad, Sad, Mad* retro. Hang drie flipover vellen op met als titels: Glad, Sad en Mad. Vraag elk teamlid om op Post-its te schrijven waar ze de afgelopen sprint blij, verdrietig of boos van werden. Laat ieder teamlid zijn Post-its zelf opplakken en indien nodig toelichten. Groepeer de Post-its en prioriteer door ieder teamlid bij maximaal drie groepen een streep te laten zetten. De drie groepen met de meeste streepjes worden door het team verder besproken. Stel met elkaar verbeteracties op en, heel belangrijk, leg die vast. Zie toe op opvolging!

VERDIEPEN

Op internet vind je veel retro's waarin het individu centraal staat. Bijvoorbeeld de *Mutant Starfish Exercise*. Ook is het een goed idee om aandacht te besteden aan de wijze waarop binnen het team feedback wordt gegeven. Organiseer bijvoorbeeld een *ik-ik-jij feedback* retro.

1.3 OMGANGSREGELS

ESSENTIE

Hoe moeten teamleden met elkaar omgaan? Ieder teamlid heeft hier een andere mening over. Goed samenwerken begint met begrip en respect voor elkaar. Hebben we daarbij allemaal dezelfde verwachtingen? Hoe laat is iedereen binnen? To mail or not to mail? Heeft iedereen contact met stakeholders of loopt dat via de product owner? Door met elkaar in gesprek te gaan, creëer je als team een gemeenschappelijk kader van gewenste omgangsregels.



MOGELIJKE AANPAK

Een manier om inzichtelijk te maken hoe je als team onderling wilt samenwerken is de *That Guy & This Guy* retro. Maak op een flipover vel twee kolommen, waarvan de titels respectievelijk 'Don't be That Guy' en 'This Guy rocks!' zijn. Vraag de teamleden om goede en slechte eigenschappen van collega's op een Post-it te schrijven. Vervolgens worden de Post-its in de juiste kolom geplakt en gegroepeerd. Het resultaat is een handleiding waarin het team heeft bepaald welk gedrag acceptabel en niet acceptabel is. Hierdoor wordt duidelijk hoe - volgens het team - de ultieme teamspeler zich gedraagt.

VERDIEPEN

Je kunt een teamcharter opstellen waarin je omgangsregels expliciet maakt. Zoek op internet op termen als *Team Charter*, *Team Ground Rules* of *Rules of Engagement Agile Team*. In de teamcharter kan ook andere informatie opgenomen worden. Print de teamcharter uit en plastificeer hem. Wanneer er zaken in het team scheef lopen, bekijk dan met elkaar of de richtlijnen uit de charter nog wel gevolgd worden.

1.4 FUN

ESSENTIE

Work hard, play hard! Het is een kreet die veel mensen aanspreekt. Voor de afwisseling is het goed om naast werkgerelateerde retro's ook eens een teamboost als retro te organiseren. Dit is een retro die zich richt op het plezier hebben. Door de teamboost leren teamleden elkaar op een andere manier kennen. Deze retro heeft een vorm die loskomt van het alledaagse. Het team verlaat deze retro met een positief gevoel. Dit is goed voor de samenwerking en de werksfeer. Na een drukke periode is een teamboost een leuke manier om met elkaar te ontspannen.

MOGELIJKE AANPAK

Een leuke werkvorm is *collaborative face drawing*. Tekenskills zijn hierbij niet nodig. Sterker nog, slechte tekeningen zijn het leukst! Geef iedereen een vel papier met daarop de naam van een teamgenoot. Iedereen tekent een deel van het gezicht van de op het papier genoemde persoon. Begin met de ogen en geef daarna het vel papier door aan een ander teamlid (geen zelfportretten!). Laat achtereenvolgens ogen, neus, oren, kin, hoofdhaar, gezichtsbeharing en accessoires (bril, oorbellen, enz.) tekenen. Het resultaat: een portret van ieder teamlid en een ontspannen, luchtige sfeer. Hang de portretten na de sessie op zodat de boost ook de volgende sessie(s) zijn vruchten afwerpt.

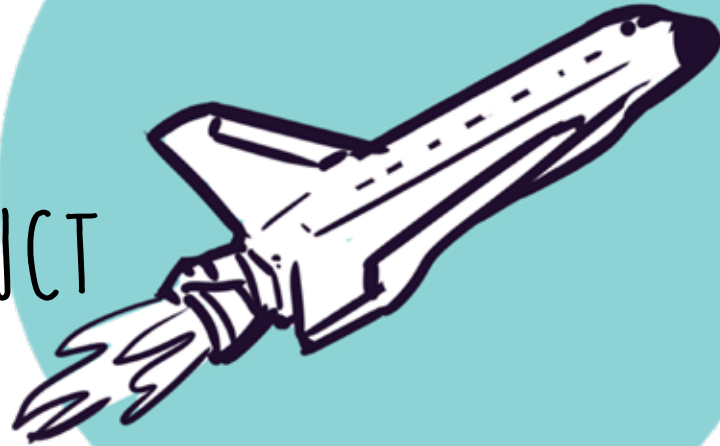
VERDIEPEN

Wees bij het organiseren van een teamboost creatief. Verdiep je in het team. Waar liggen de interesses? Waar loopt men warm voor? Betrek bij voorkeur het team. Brainstorm samen over ideeën. Of de teamboost uiteindelijk een spel, een 'het hele team bakt-wedstrijd' of een stevige wandeling is, maakt niet uit. Alles wat bijdraagt aan de positieve sfeer is goed.



PROCES & PRODUCT

HOE BEREIKEN WE ONS DOEL?



VERBETEREN



KWALITEIT

RETRO'S OVER 2. PROCES & PRODUCT

Hoe bereiken we ons doel? Kunnen we slimmer werken? Kunnen we 'waste' verwijderen? De kwaliteit verhogen? Zijn we ons er voldoende van bewust dat het hele team verantwoordelijk is voor kwaliteit? Maken we het juiste product, en maken we het product juist? Binnen deze categorie onderscheiden we twee onderwerpen, namelijk: **verbeteren en kwaliteit**.

INDICATOREN:

Voer je vaak dezelfde handmatige handelingen uit? Is er sprake van technical debt? Zijn onze deployment processen foutgevoelig? Zijn de gebruikers niet super tevreden? Is er veel rework? Is onze technologie verouderd? Allemaal redenen om met een retro te focussen op jouw proces & product.

2.1 VERBETEREN

ESSENTIE

Een belangrijke eigenschap van agile werken is het continu verbeteren van je proces. Met als doel een hogere productkwaliteit. Stel jezelf daarom de vraag: Kunnen we slimmer werken? Het team groeit door steeds weer op zoek te gaan naar manieren om een beetje bij te sturen.

MOGELIJKE AANPAK

In de *Three little pigs* retro ga je als team op zoek naar sterktes en zwaktes in je ontwikkelproces. Begin met het vertellen van het sprookje van de drie biggetjes. Hang 3 flipover vellen op waarbij ieder vel een huis van een biggetje vertegenwoordigt:

1. **Huis van stro:** Wat hebben wij dat met moeite aan elkaar blijft hangen en elk moment kan omvallen? Bijvoorbeeld een foutgevoelig deployment script.
2. **Huis van takken:** Wat hebben wij dat best stevig is, maar ook verbeterd kan worden? Bijvoorbeeld testautomatisering die vaak goed werkt, maar af en toe zonder duidelijke reden faalt..
3. **Huis van steen:** Wat hebben wij dat nooit faalt? Bijvoorbeeld 100% slagingspercentage voor onze unittests.

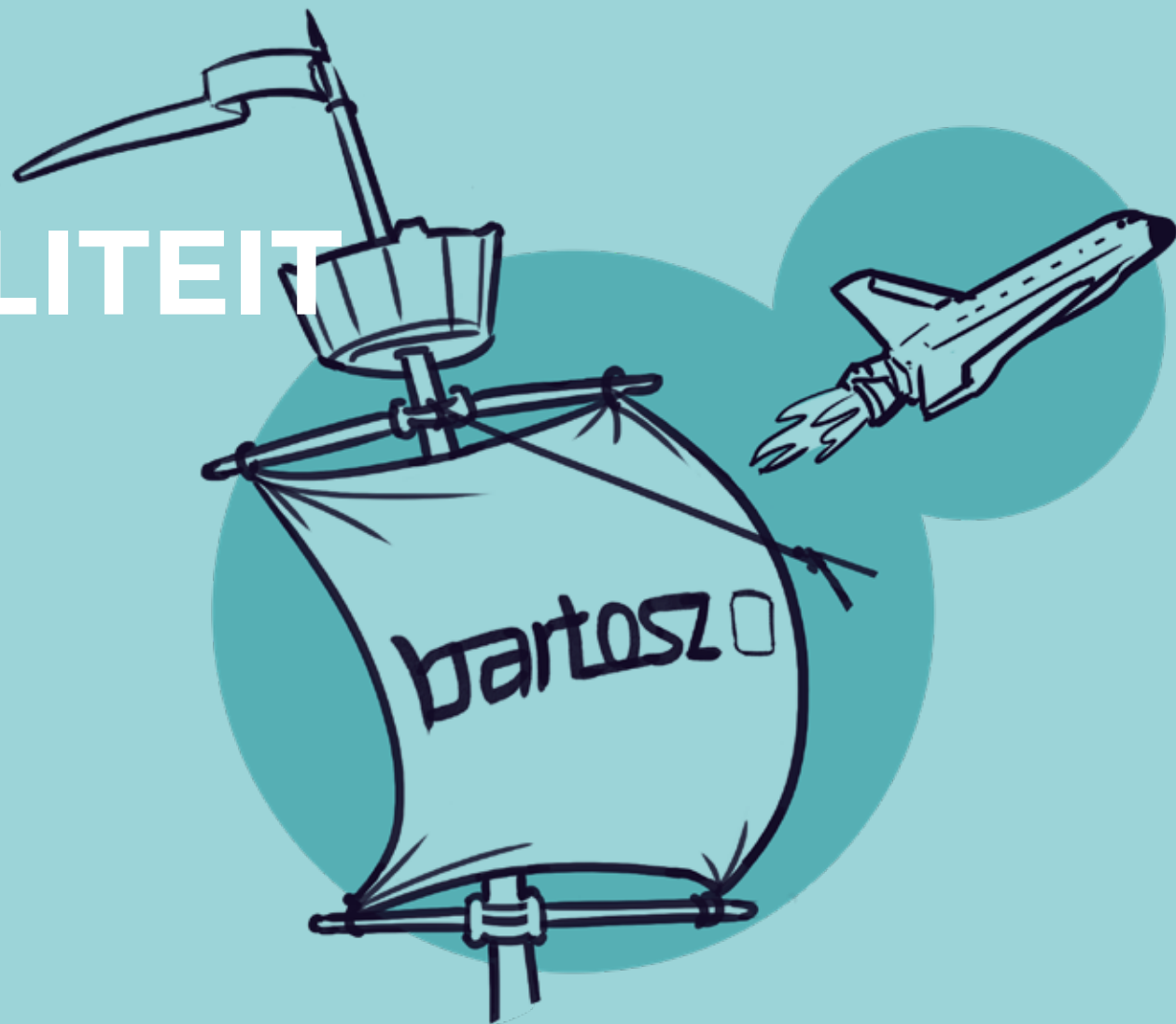
Elk teamlid schrijft zijn of haar input op Post-its. Deze input wordt door het team gegroepeerd en besproken. Het doel van de oefening is om in kaart te brengen wat solide werkt en je dus wilt behouden. En tevens om vast te stellen wat nog beter kan en waarvoor je verbeterpunten kunt opstellen.

VERDIEPEN

Veel retro's gaan over verbeteren. Zoek op internet naar *Three little pigs*, maar kijk ook eens naar *Plus min*, *The 3 Ls* of *Marginal Gains*. De uitgangspunten van *LEAN* zijn ook bruikbaar. Een leuke vorm hierbij is de *Waste snake*. Bouw je snake tijdens een aantal sprints op en bespreek de snake tijdens een retro. Of speel met je team de *Agile Impediment Board Game*. Dit is een bordspel. Tijdens het spelen leer je als team hoe je beter impediments kunt herkennen en oplossen.



2.2 KWALITEIT



ESSENTIE

In de agile werkwijze is het hele team verantwoordelijk voor de geleverde kwaliteit. Daarom is het interessant om kwaliteit centraal te stellen tijdens een retro. Leveren we de kwaliteit die we willen leveren? Wat is de huidige kwaliteit van wat ons team levert? En hoe kunnen we de kwaliteit verbeteren?

MOGELIJKE AANPAK

De *Bartosz Quality Infected Teams (QIT) workshop* is een retro-vorm die focust op kwaliteit. De retro begint met een korte inleiding over het QIT gedachtengoed. Vervolgens is er een spelvorm waarbij het QIT kaartspel gebruikt wordt. De kaarten zijn bedoeld als 'conversation starters' binnen de aandachtsgebieden die QIT onderkent: Whole Team Approach, Fast Feedback en Exploration. Op elke kaart staat een practice beschreven die het team in zou kunnen zetten om tot betere software te komen. Door samen de kaarten gestructureerd te doorlopen, ontdekt het team op welke vlakken het zou kunnen en willen verbeteren.

Je werkt toe naar drie practices die het team verder kunnen helpen. Aan de hand van die practices onderzoek je de onderliggende uitdagingen en bepaal je de vervolgstappen. Deze kunnen direct in de volgende sprint opgepakt worden. Acties worden vastgelegd op de QIT information radiator.

VERDIEPEN

Op de blog van Bartosz (www.bartosz.nl/blog) vind je artikelen over Quality Infected Teams en de QIT workshop. Heb je interesse in de workshop bij jou op kantoor? Of wil je graag een set speelkaarten ontvangen? Laat het ons weten via info@bartosz.nl.



EXTERNE INVLOEDEN

WAT REMT ONS EN WAT HELPT ONS?



POSITIEF



NEGATIEF



RETRO'S OVER 3. EXTERNE INVLOEDEN

Deze categorie retro's gaat over wat er buiten onze cirkel van invloed gebeurt. Hebben we daar last van? Of kunnen we er juist gebruik van maken? Met andere woorden: wat remt ons en wat helpt ons? Binnen deze categorie onderscheiden we de aandachtsgebieden **positieve en negatieve factoren**.

INDICATOREN:

Wordt er gemopperd over besluiten binnen de organisatie? Heb je in dit project te maken met een instabiele omgeving? Is er sprake van weinig alignment met andere scrum teams bij inproductienamen? Zijn er veel impediments die buiten het team liggen? Haken teamleden af vanwege randzaken? In dat geval is het zinvol om een retro te kiezen die gaat over externe invloeden.

3.1 POSITIEF & NEGATIEF

ESSENTIE

Externe factoren kunnen van grote invloed zijn op je team, zonder dat je zelf direct sturing op die factoren hebt. Met een retro kun je de belangrijkste invloeden in kaart brengen. Om vervolgens samen te bepalen hoe je deze factoren kunt benutten om extra wind in de zeilen te krijgen. Of hoe je deze factoren juist kunt omzeilen en tegen de wind in kunt laveren.

Voor de stemming in het team is het belangrijk om zowel naar de positieve als negatieve factoren te kijken. Het zit in de menselijke natuur om meer te focussen op negatieve zaken. Je wilt voorkomen dat teamleden de retro met een negatief gevoel verlaten. Het is juist belangrijk dat het team samen het roer in handen neemt. Welke factoren liggen buiten de cirkel van invloed? Welke factoren liggen binnen de cirkel van betrokkenheid? En hoe ga je daar op een slimme manier mee om?

MOGELIJKE AANPAK

De zeilboot-retro is misschien wel de bekendste retro-vorm. Deze retro past uitstekend bij het in kaart brengen van de externe factoren. De werkwijze is als volgt:

1. **Teken op groot formaat een zeilboot met een anker.**
2. **Vraag iedereen op Post-its te schrijven welke externe factoren een uitwerking op het team hebben.** Plak deze op het anker (tegenwerken) of op het zeil (meewerken).
3. **Bespreek met het team de Post-its en groepeer ze. Zijn het echt externe factoren?**
4. **Bepaal vervolgens samen per groep hoe er mee om te gaan: 'Love it', 'Change it' or 'Leave it'?** Kiezen we voor 'Love it', omarm dan de beweging en laat het in je voordeel werken. Accepteer in elk geval dat het zo is. Kiezen we voor 'Change it', probeer dan de impact van de externe invloed te veranderen. En de laatste optie is 'Leave it'. Als een externe factor dermate blokkerend is en de eerste twee keuzes geen optie zijn, stel jezelf dan de vraag of het zinvol is om door te gaan.
5. **Leg vast wat de teamkeuzes zijn en bespreek voor de 'Change it' categorie de benodigde acties.** Houd de voortgang periodiek bij en evalueer regelmatig of de lijst nog compleet is.

VERDIEPEN

Variaties op de zeilboot vind je bijvoorbeeld door te zoeken op *Hot Air Balloon* of *Vlieger retrospective*. Een andere insteek is het doen van een SWOT-analyse met het team.





RETRO'S OVER 4. DOEL

Bij deze laatste categorie staat het doel van het team centraal. Waar doen we het allemaal voor? Wat willen we als team bereiken? Voor wie zijn we eigenlijk zo hard aan het werk? Wat is de business value van wat we opleveren? Wat is onze stip op de horizon? Zou het niet gaaf zijn als we over een jaar ...? Allemaal vragen die elk teamlid zo zou moeten kunnen beantwoorden. We onderscheiden binnen deze categorie twee onderwerpen, namelijk: **BHAG en klant.**

INDICATOREN:

Zijn er discussies over prioritering van de backlog? Wordt de demo alleen aan de PO gegeven? Wordt er niet geaccepteerd in de sprint? Is er geen eenduidig beeld over het einddoel van het team? Dan is het tijd voor een retro die focust op doel.

4.1 BHAG

ESSENTIE

“Zou het niet gaaf zijn als...?”. Een stip op de horizon, een doel waar het team naartoe werkt. En wat een feest als dit doel bereikt wordt! Ambitieuze teams en bedrijven weten wat hun Big Hairy Audacious Goal (BHAG) is. Dit is een levendig beschreven, concreet, ambitieus en tot de verbeelding sprekend doel. Een BHAG is zo uitdagend geformuleerd dat je twijfelt of het realistisch is. Die twijfel inspireert.



MOGELIJKE AANPAK

Wat is de BHAG van jullie team? Probeer deze samen te formuleren. Bespreek ter inspiratie een aantal bekende BHAG's. Voorbeelden hiervan zijn:

- **“We put a man on the moon and will bring him back safely this decade”** – John F. Kennedy, 1961
- **“Samen maken we chocolade 100% slaafvrij”** – Tony Chocolony
- **“A computer on every desk, in every home, running Microsoft software”** – Bill Gates
- **“We will crush Adidas”** – Nike, 1960
- **“Reusable rockets with segments that can land back on earth on pads”** – Elon Musk

Gebruik het BHAG-monstertje als visual om de BHAG levend te houden. Formuleer tussentijdse doelen (checkpoints) als houvast, om vast te stellen of je als team in de juiste richting beweegt.

VERDIEPEN

Er zijn verschillende type BHAG's. Bijvoorbeeld de doel BHAG, de competitieve BHAG, de rolmodel BHAG en de transformationele BHAG. Verdiep je in de verschillen en kies de BHAG die het beste bij je team past.

4.2 KLANT

ESSENTIE

Last but not least: de klant! De klant is uiteraard je belangrijkste stakeholder. Met dit type retro breng je in kaart wat de doelen van de klant zijn. Wat is bijvoorbeeld de BHAG van de klant? Als team denk je na over hoe je kunt helpen bij het realiseren van deze doelen. Wat leren we als we een retro houden waarin de klant centraal staat?



MOGELIJKE AANPAK

Het meest voor de hand liggend is dat je de klant of gebruiker uitnodigt voor de retro. Geef de gebruiker inzicht in hoe het team werkt. Geef hem de ruimte om uit te leggen hoe hij tegen het product aankijkt. Onderzoek wat zijn verwachtingen zijn en probeer beter te begrijpen hoe hij naar het team kijkt. Ga niet in discussie of verdediging, maar luister en leer. Creëer een atmosfeer waarin de klant bereid is om eerlijk en open zijn kijk op zaken te geven. Evalueer als team na afloop wat je gehoord hebt en bepaal of er op basis daarvan zaken zijn die anders of beter kunnen.

VERDIEPEN

Een alternatieve insteek is om op bezoek te gaan bij je gebruikers. Want weten we eigenlijk wel hoe de gebruiker zich gedraagt in zijn natuurlijke habitat? Organiseer een gebruikerssafari en ervaar hoe je product in het wild gebruikt wordt.



TOT SLOT

Het beste verbeteren begint vandaag! Door het maken van dit 'Improve Your Best Retro' boekje hebben wij stappen gezet in onze zoektocht naar de beste retro ooit. Met als doel om de teams waarin wij meedraaien nog beter te maken. Bartosz gelooft in het delen van kennis. Daarom delen we dit boekje uit. We hopen ook jou te prikkelen om jezelf continu te verbeteren. Dus verbeter je retro door op een leuke manier te variëren. Zowel met de inhoud, als met de vorm. Ons doel is bereikt wanneer je geïnspireerd bent geraakt en ideeën hebt opgedaan om die variatie te bereiken.

Laat ons weten wat je ervan vindt. Heb je tips, suggesties, complimenten of kritiek? We horen het graag, bijvoorbeeld via info@bartosz.nl. Want we geloven in de kracht van feedback!

Dit boekje is gemaakt door Bartoszians en voortgekomen uit een Bartosz Labsz experiment.

Wil je op de hoogte blijven van innovaties door Bartosz? Volg ons dan via social media en neem een kijkje op de Bartosz blog: www.bartosz.nl/blog.

IMPROVE YOUR BEST!

#BARTOSZICT



BARTOSZ ICT | T 088 227 86 79 | WWW.BARTOSZ.NL
CITADEL 8 | 3905 NK | VEENENDAAL
OUDE MIDDENWEG 17 | 2491 AC | DEN HAAG