



# Agile Meetings: Bringt das was oder kann das weg?

28.08.2024

Katharina Föste (Ref. 31) und Britta Ganswindt (WISO)

# Agenda

- 1 Check-in
- 2 Fakten schaffen
- 3 Review
- 4 Retro
- 5 Bauen reloaded
- 6 Transfer
- 7 Check-out
- 8 Fotodokumentation

# Check-in

Stell dir vor, du gewinnst  
überraschend 10.000 Euro!

Wofür gibst du das Geld aus?

# 2

## Fakten schaffen: Lasst uns bauen



# Aufgabe: Ausgangslage

KAPLA möchte für die Kund:innen noch attraktiver werden. Dafür sollen die Verpackungsboxen für die Bausteine neue, attraktive und frische Beispielfotos von Bauwerken bekommen.



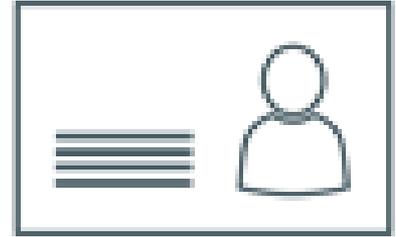
Bild: Kapla

# Aufgabe: Arbeitsauftrag

Baut hierfür gemeinsam ein Bauwerk, das mindestens ein Fenster, eine Tür und einen Turm hat und ein spannendes Werbefoto abgibt.

# Aufgabe: Stakeholder-Perspektiven

- Als Kind (und Erwachsene) möchte ich von der Verpackung des Produkts begeistert werden, um es im Spielzeugladen zu kaufen.
- Als Kind (und Erwachsene) will ich die Bauwerke auf den Werbefotos möglichst einfach, schnell und unkompliziert nachbauen können, um Spaß am Bauen mit KAPLA zu haben.
- Als KAPLA-Management möchte ich, dass Kinder und Erwachsene durch die Optik der Kiste viele Ideen bekommen, was sie bauen können und deshalb weitere Produkte kaufen.



# 3



## Review

# Das Review Meeting

- **Ziel:** In einem Review Meeting werden die Arbeitsergebnisse bewertet. D.h. es wird ein fertiges (Teil-)Produkt vorgestellt und Feedback zu dem (Teil-)Produkt von den Stakeholdern eingeholt. Dies bildet die Grundlage für die nächsten Arbeitsschritte.
- **Steckbrief:**
  - Dauer/Taktung: möglichst kurz, einmal monatlich, 1-2 Stunden
  - Fokus: Durchsicht der Arbeitsergebnisse
  - Format: strukturierter Bewertungsprozess

# Prinzipien des Review Meetings

- Wertvolles Feedback einholen, um gemeinsame Vorstellungen vom Produkt zu erhalten
- Barrieren beseitigen, sprich frühzeitig Kurskorrekturen vornehmen
- Kund:innenmehrwert steigern, um Qualität des Ergebnisses zu verbessern
- Transparenz steigern
- Zusammenarbeit fördern, alle Expert:innenperspektiven einbringen
- Erfolge sichtbar machen



# Fragen für das Review Meeting

- Welche Aufgaben konnten abgeschlossen werden? Welche nicht?
- Wie wird das Arbeits(teil-)ergebnis bewertet? Was ist gut, was soll verändert werden?
- Haben wir alle Aspekte der Anforderungen bedacht? Gibt es ggf. neue Anforderungen, die wir aufnehmen sollen?

# Startet euer Review Meeting

- Gebt euch gegenseitig Feedback zu den Bauwerken im Raum **aus der Perspektive der Stakeholder**:
  - Als Kind (und Erwachsene) möchte ich von der Verpackung des Produkts begeistert werden, um es im Spielzeugladen zu kaufen.
  - Als Kind (und Erwachsene) will ich die Bauwerke auf den Werbefotos möglichst einfach, schnell und unkompliziert nachbauen können, um Spaß am Bauen mit KAPLA zu haben.

# Retrospektive



# Die Retrospektive

- **Ziel:** In einer Retrospektive wird die gemeinsame Zusammenarbeit beleuchtet, um Hindernisse in der Zusammenarbeit zu beseitigen, das Wir-Gefühl zu stärken und das gegenseitige Verständnis zu erhöhen.
- **Steckbrief:**
  - Dauer/Taktung: 0,5- 1,5 Stunde(n), 1x monatlich
  - Fokus: (Selbst-)kritische Betrachtung der Teamzusammenarbeit
  - Format: offener Austausch

# Ablauf einer Retrospektive



GESPRÄCHSKLIMA  
SCHAFFEN



THEMEN  
SAMMELN



ERKENNTNISSE  
GEWINNEN



ENTSCHEIDUNGEN  
TREFFEN



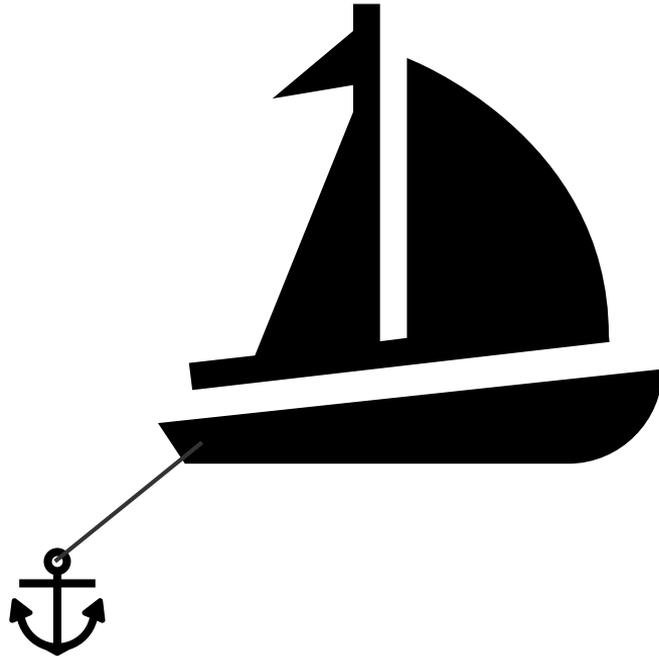
ABSCHLUSS

# Retrospektive planen

1. Gesprächsklima schaffen: [Drei Wörter \(#82\)](#)
2. Themen sammeln: [Wütend Traurig Glücklich \(#7\)](#)
3. Erkenntnisse gewinnen: [Das Schlimmste was wir machen können \(#69\)](#)
4. Entscheidungen treffen: [Drei mal Drei \(#125\)](#)
5. Abschluss: [Die Feedback-Tür \(#23\)](#)

Quelle: <https://retromat.org/de>

# Was bringt das Team voran, was hält euch zurück?



# 5

## Bauen reloaded

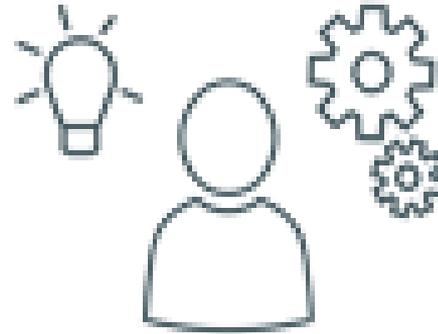


# Und nochmal bauen!

- Arbeitsauftrag und erwartetes Ergebnis des Managements bleiben gleich (einfaches bauen, ansprechender Anstrich)
- Auch die Rahmenseetzungen für den Bau bleiben gleich:
  - Das Bauwerk soll möglichst auch für Kinder unkompliziert aufzubauen sein
  - Es soll gleichzeitig ein spannendes Werbefoto abgeben.
  - Außerdem soll es soll mindestens ein Fenster, eine Tür und einen Turm haben

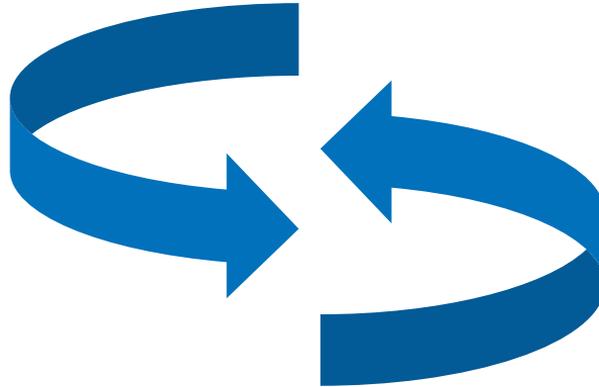
# 6

**Transfer: Und? Bringt es was?**



# Transfer

- Hat sich etwas in der Aufgabenerfüllung verändert? Wenn ja, was?
- Hat sich etwas in der Zusammenarbeit verändert? Wenn ja, was?
- Wie bewertet ihr die agilen Meetingformate? Gibt es etwas, was ihr in eure Arbeitszusammenhänge mitnehmen könnt?



# Offene Fragen und Diskussion



# Check-out



Stell dir vor, du bist ein Sieb.  
Was von diesem Workshop  
bleibt in dir hängen?

# Kontakt



[katharina.foeste@uni-hamburg.de](mailto:katharina.foeste@uni-hamburg.de)

[britta.ganswindt@uni-hamburg.de](mailto:britta.ganswindt@uni-hamburg.de)

## Nützliche Links:

Inspiration für Check-in/Check-out-Fragen: <https://www.checkin-generator.de>

Planung einer Retrospektive: <https://retromat.org/de>

## Bildnachweise:

Seite 1: [Top 4 Reasons AgileDevelopmentTeams Win at Winning - OGx Consulting \(weareogx.com\)](#)

Seite 7: [Management Review Meeting: How to Plan, Organize & Run \(teamly.com\)](#)

Seite 11: [Die Retrospektive im Scrum Flow | HelloAgile](#)

Seite 15: [KAPLA® Shop / Konstruktionsspiel aus unbehandeltem Pinienholz](#)

# 8

## Fotodokumentation













### Aufgabe: Stakeholder-Perspektiven

- Als **Werkzeug** (Stakeholder) möchte ich von der **Verpackung** des Produkts (Ingenieur) wissen, um es im **Supermarkt** zu kaufen.
- Als **Werkzeug** (Ingenieur) will ich die **Rückmeldung** auf den **Verpackung** (Stakeholder) wissen, **schlecht** und **entworfenes** **Produkt** ablesen, um **Qualität** am **Markt** zu **steigern**.
- Als **Werkzeug** (Verpackung) möchte ich, dass **Kunden** und **Verpackung** **aus der** **Hand** der **Werkzeuge** **Produkt** **lesen** **und** **Produkt** **lesen**.









