

Упражнения для этапа 1 «Создание атмосферы»

№	Упражнение	Длительность	Особенности
1.	<p>Отзыв на Яндекс-Маркете <i>Напишите отзыв о прошедшей итерации в стиле Яндекс-Маркета</i></p> <p>Попросите участников написать короткий отзыв о прошедшей итерации в формате:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Заголовок - Содержание - Количество звезд по пятибалльной шкале <p>Далее попросите зачитать свои отзывы. Оценки записывайте на флипчарт.</p> <p>Упражнение можно расширить на всю ретроспективу добавив вопросы: что бы вы порекомендовали на следующую итерацию, а что бы не стали рекомендовать.</p>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> • Требуются дополнительные материалы; • Подходит для новых команд.
2.	<p>Позитивная цель <i>Сформулируйте позитивную цель ретроспективы</i></p> <p>Вместо обсуждения проблем сфокусируйте группу на позитивных моментах через формулирование позитивной цели ретроспективы, например:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Давайте выясним как усилить наши сильные стороны процесса и командной работы - Давайте обсудим как расширить наш лучший опыт использования инженерных практик - Мы посмотрим на примеры отличного взаимодействия и найдем способы их тиражирования - Мы идентифицируем моменты наивысшей продуктивности в прошедшей итерации чтобы их было больше на следующей 	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> • Высокая сложность правил или требуется предварительная подготовка; • Обеспечивает групповую работу; • Желательно наличие опыта участия членов команды в ретроспективах.

Упражнения для этапа 2 «Сбор информации»

№	Упражнение	Длительность	Особенности
1.	<p>Катер / Яхта <i>Проанализируйте что двигает вас вперед, а что тянет назад</i></p> <p>Нарисуйте на листе флипчарта катер с мощным мотором и большим тяжелым якорем. Попросите участников в тишине записать на стикерах что двигает команду вперед (мотор), а что тормозит и мешает (якорь). Каждая мысль на отдельном стикере. Попросите развесить стикеры на мотор и якорь соответственно. Зачитайте каждый и обсудите, каким образом усилить движущие и устранить сдерживающие факторы.</p> <p>Вариация: Иногда на рисунок добавляют айсберг, олицетворяющий предстоящие трудности, которые команда видит на своем пути.</p>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> • Требуются дополнительные материалы; • Подходит для новых команд.
2.	<p>Agile чеклист <i>Проверьте себя на соответствие Agile чеклисту</i></p> <p>Распечатайте чеклист, который лучше всего поможет команде идентифицировать зоны роста. Например: Отличный Scrum чеклист от Хенрика Книберга - Чеклист по инженерным agile практикам - Nokia тест - 12 принципов Agile манифеста</p> <p>Пройдитесь с командой по чеклисту. Обсудите где вы находитесь сейчас и в правильном ли направлении двигаетесь.</p> <p>Это упражнение хорошо подходит когда итерация прошла гладко без инцидентов.</p>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> • Высокая сложность правил или требуется предварительная подготовка; • Обеспечивает групповую работу; • Желательно наличие опыта участия членов команды в ретроспективах.

3.	<p>Ретросвадьба <i>Старое, новое, чужое, голубое</i></p> <p>По древней английской традиции в день свадьбы у невесты должно быть несколько вещей: старая, новая, чужая и голубая. Общеизвестно, что в Англии голубой цвет символизирует грусть и печаль. Попросите членов команды вспомнить примеры для каждой категории:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Старое Положительный отзыв или конструктивная критика о сложившейся практике - Новое Положительный отзыв или конструктивная критика о текущих экспериментах - Чужое Инструмент / подход, который вы переняли у другой команды или нашли в интернете и хотите опробовать на практике - Голубое Сдерживающий фактор или источник огорчения <p>По одному примеру на стикер. Действует только одно правило: участник, вспомнивший пример для категории «голубое», обязательно должен добавить положительный комментарий в любую другую категорию. Участники закрепляют стикеры в соответствующих столбцах на доске и кратко комментируют свои ответы.</p>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> • Требуются дополнительные материалы; • Желательно наличие опыта участия членов команды в ретроспективах.
4.	<p>С наилучшими пожеланиями <i>Составляем список целей обучения для команды</i></p> <p>Раздайте ручки и бумагу. Пусть каждый участник дополнит фразу: «Я желаю коллегам научиться...». (Держим в уме команду в целом, отдельных сотрудников называть не надо). Когда все закончат, запишите пожелания на доске в виде списка и посчитайте, сколько раз встречается тот или иной пункт. В качестве целей обучения выберите три пункта (которые встречаются чаще всего или которые выделит команда в ходе обсуждения).</p>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> • Требуются дополнительные материалы; • Желательно наличие опыта участия членов команды в ретроспективах.

Упражнения для этапа 3 «Формирование понимания»

№	Упражнение	Длительность	Особенности
1.	<p>Матрица обучения <i>Мозговой штурм по 4-м категориям для быстрого выявления проблем</i></p> <p>После завершения этапа 'Сбор данных' нарисуйте 4 квадрата на белой доске или на листе флипчарта с заголовками ':)', ':(, 'Идея!', и 'Благодарность'. Раздайте участникам стикеры.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Участники могут писать свои мысли в любой квадрант. Каждая отдельная мысль на отдельном стикере. - Сгруппируйте стикеры. - Проведите голосование точками за наиболее важные мысли (6-9 точек на человека). <p>Получившийся список является отправной точкой для следующего этапа: 'Разработка плана действий'.</p>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> • Требуются дополнительные материалы; • Высокая сложность правил или требуется предварительная подготовка; • Желательно наличие опыта участия членов команды в ретроспективах
2.	<p>Игра в совершенство <i>Что сделает следующую итерацию совершенной (на 10 баллов из 10)?</i></p> <p>Разделите флипчарт на 2 колонки: узкая колонка 'Оценка' и широкая 'Улучшения'. Каждый оценивает прошедшую итерацию по шкале от 1 до 10. После чего группа должна предложить улучшения, которые сделают следующую итерацию идеальной (10 баллов из 10).</p>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> • Требуются дополнительные материалы; • Обеспечивает групповую работу.

Упражнения для этапа 4 «Выработка плана действий»

Для данного этапа, к сожалению, не найдено упражнений с заданной длительностью. Предлагаем Вам рассмотреть возможность провести более длительное упражнение из предложенных ниже или пропустить данный этап.

№	Упражнение	Длительность	Особенности
1.	<p>Выжимка <i>Сведите все возможные действия к двум, которые команда возьмет в работу</i></p> <p>Раздайте стикеры и маркеры. Попросите каждого записать два улучшения, которые он хочет попробовать на следующей итерации. Попросите писать максимально конкретно в соответствии с концепцией SMART. Далее участники объединяются в пары, и каждая пара должна из 4-х улучшений выбрать 2 наилучших. Затем пары объединяются в группы по 4 человека и снова выбирают 2 из 4-х. Затем группы по 8 человек. После соберите победившие идеи и общим голосованием выберите финальные 2.</p>	более 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> • Высокая сложность правил или требуется предварительная подготовка; • Обеспечивает групповую работу; • Подходит для новых команд.
2.	<p>Коктейльная вечеринка <i>Действия: активное выявление, обсуждение, прояснение и расстановка приоритетов</i></p> <p>Участники записывают на карточках по одному действию, которое, по их мнению, важно выполнить — чем конкретнее (по критериям SMART), тем лучше. Затем все распределяются по парам и начинают беседовать, как на коктейльной вечеринке. Каждая пара обсуждает действия из своих карточек. На беседу отводится по одной минуте. Каждая пара распределяет пять очков между двумя карточками. Чем важнее действие, тем больше очков получает карточка. Проведите от трёх до пяти раундов (в зависимости от размера группы). В конце участники подсчитывают, сколько баллов набрала каждая карточка. Карточки распределяются по количеству очков, и команда решает, что можно сделать в ходе следующей итерации, начиная с действий, набравших большее количество баллов.</p> <p>Примечание: Возможно, вы захотите перемешать карточки перед первой беседой и между раундами. Таким образом, участники не смогут повлиять на распределение очков в своих интересах.</p>	более 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> • Требуются дополнительные материалы; • Обеспечивает анонимность участников.

3.	<p>Что почём <i>Команда назначает цены на действия</i></p> <p>Повесьте на флипчарт список возможных действий. Рядом нарисуйте графу с заголовком «Ценность (в долларах)». Команде предстоит «потратить» 100 (виртуальных) долларов на пункты из списка. Чем важнее действие, тем дороже оно стоит. Чтобы сделать упражнение более увлекательным, подготовьте бумажные деньги из настольной игры, например, из «Монополии».</p> <p>Пусть участники согласовывают стоимость действий. Когда все деньги будут потрачены, обсудите 2–3 самых дорогих пункта из списка.</p>	более 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> • Требуются дополнительные материалы; • Обеспечивает анонимность участников.
----	--	----------------	---

Упражнения для этапа 5 «Завершение ретроспективы»

№	Упражнение	Длительность	Особенности
1.	<p>Поток признания <i>Послушайте что другие говорят о вас за вашей спиной - и только хорошее!</i></p> <p>Сформируйте группы по 3 человека. В каждой группе 2 человека садятся лицом друг к другу, а третий садится к ним спиной, следующим образом: >^<. Сидящие лицом к лицу обсуждают третьего в течении 2-х минут, и говорят только хорошее. Если была высказана положительная характеристика, то запрещается далее приуменьшать её. Например:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Пётр качественно делает свою работу - Да, почти всегда его работа качественная <p>Проведите 3 раунда, чтобы каждый в группе побывал в роли слушателя.</p>	до 20 минут	Нет особенностей
2.	<p>Помогает, Мешает, Гипотеза <i>Получите конкретный отзыв о том, как вы содействуете команде</i></p> <p>Подготовьте 3 флипчарта с названиями 'Помогает', 'Мешает', и 'Гипотеза' (предложения о том, что можно попробовать). Попросите участников помочь вам развиваться в профессиональном смысле и улучшать свои навыки ведущего ретроспективы. Участники пишут на стикерах свои отзывы и имена, чтобы вы потом могли им задать уточняющие вопросы.</p>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> • Требуются дополнительные материалы; • Дает возможность членам команды не участвовать; • Подходит для новых команд.

3.	<p>Памятка себе <i>Помним о своих хороших намерениях</i></p> <p>Мысленно вернувшись к прошлым обсуждениям, участники делают памятку для самих себя о том, что им бы хотелось изменить в собственном поведении в ходе следующей итерации. Это упражнение на самоанализ — участники не делятся результатами с группой. Каждый участник забирает свой стикер и вешает у себя на рабочем месте.</p>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> • Обеспечивает анонимность участников; • Дает возможность членам команды не участвовать; • Подходит для новых команд.
----	---	-------------	---