**8 dicas para realizar retrospectivas**

Escrito por Cristian Pereira em 13 de agosto de 2019

Sou Scrum Master na DBC Company e um dos eventos do Scrum que, na minha opinião, oferece melhorias contínuas para projetos de TI é a retrospectiva da sprint. O time onde atuo possui 9 integrantes e a mascote é uma abelha, que também representa a marca do produto que estamos desenvolvendo (logo abaixo vocês entenderão a importância da mascote na gestão visual). No decorrer da primeira fase do projeto que estou atuando, com duração de 7 sprints, as dinâmicas de retrospectivas foram evoluindo e ficando cada vez mais especializadas, fazendo com que o Time Scrum fosse desafiado a melhorar e ficasse cada vez mais alinhado.

Neste artigo, vou apresentar 8 dicas que podem ajudar na realização de retrospectivas. Essas dicas estão na minha “caixa de ferramentas” que utilizo como técnicas fundamentais para atuar nos problemas certos. Identificar o problema e aplicar corretamente é a chave para ter um time mais engajado e participativo. Confira!

**Dica 1: Associar coisas do mundo real;**

Talvez o ponto mais crítico das retrospectivas seja manter o time atento e participativo durante todo o evento. Uma dica para que isso aconteça é apresentar uma analogia que remeta ao produto que está sendo desenvolvido ou até mesmo ilustrar um episódio vivenciado por um integrante do Time Scrum. Trazer coisas do mundo real, faz com que o time absorva com mais facilidade o objetivo da dinâmica adotada pelo Scrum Master.

Dinâmica personalizada com o temática da Abelha, mascote do Time. Além da realização da dinâmica, o momento serviu para entendimento sobre melhoria contínua através do Hansei e Kaizen.

**Dica 2: Cinco porquês;**

Para garantir o desenvolvimento contínuo, precisamos identificar de forma efetiva o que realmente precisamos melhorar nas próximas sprints. Muitas vezes os participantes que estão sinalizando um problema, não sabem informar qual o ajuste que vai resolver a questão. Para isso, existe um método que utilizamos com foco na análise da causa raiz que é a técnica “Os 5 porquês”, onde é perguntado cinco vezes o porquê de um problema estar acontecendo e assim identificar:

O que aconteceu;

Por que isso aconteceu;

Identificar o item a ser tratado pelo time para reduzir a probabilidade que ocorra novamente.

Para os gaúchos, a expressão “Que tri” significa algo positivo, isto é, muito bom! Uma dinâmica bem objetiva é utilizar as colunas “Que Tri”, “Que Ruim” e “Ações” para agrupar os pontos sinalizados pelo time. Neste momento, para cada item que gerou muita discussão, utilizamos a técnica dos cinco porquês para mapear as ações de forma mais assertiva.

**Dica 3: Evitar a síndrome do patinho feio;**

Esta dica é muito importante pois, por mais que o Time Scrum não venha conquistando excelentes resultados, o time sempre realiza alguma entrega de valor, por mais simples que seja. O Scrum Master deve sempre deixar evidente o trabalho do time, independente dos conflitos e pontos a melhorar, até porque, quem acha que não tem o que melhorar, está piorando.

Esta dinâmica representa o Time numa jornada até o objetivo. Funciona assim: as pedras desenhadas entre os integrantes do time, representam os pontos negativos que o time deve identificar durante a dinâmica; já as pedras que estão atrás do time, significam as lutas vencidas, as vitórias, conquistas, etc; Dessa forma, o time percebe que venceu muitos desafios, evitando assim a síndrome do patinho feio. A britadeira desenhada abaixo, representa o plano de ação para quebrar as rochas (problemas).

**Dica 4: Reunir dados;**

Como a reunião de retrospectiva é o último evento no Scrum, não são todos os participantes que recordam os ocorridos nos primeiros dias de sprint. É muito importante neste caso que o Scrum Master não realize apenas uma dinâmica que inspire o time, mas também apresente ao time as decisões definidas em reuniões anteriores, métricas, velocidade do time, gráfico burndown, número de bugs, adoção de tecnologias, etc.; ou seja, tudo que o time vem trabalhando e que pode ser melhorado nesta ocasião.

Como em qualquer retrospectiva, foi dado o briefing para o time, e é importante deixar visível em algum ponto da sala esses itens. Depois de deixar todo mundo na mesma página, foi aplicada uma dinâmica inspirada no diagrama de Ishikawa, onde para cada espinha do peixe, foi inserido os problemas prioritários e realizado um brainstorming levantando os pontos positivos e negativos de cada item.

**Dica 5: Pensar o impossível… E por que não?**

Esta técnica é muito legal de aplicar quando o time está desmotivado no ambiente de trabalho. Pedimos aos participantes que pensem algo impossível, por exemplo: “Meu sonho é tirar 40 dias de férias para viajar com a minha família” Ou “Gostaria de ocupar o cargo XPTO”. Com isso, o time tem a responsabilidade de se questionar “E porque não? ” com a intenção de viabilizar esse desejo, que na maioria das vezes é bem viável concretizar.

Nesta ocasião, iniciamos com a seguinte questão: O que cada integrante do time gostaria de realizar na fase atual do projeto pensando o impossível? Isso fez o time ficar eufórico, pois a dinâmica é baseada em sentimentos. Solicitamos para o time escrever o sentimento de cada um referente a sprint e também ao projeto como um todo (Ex.: Sentimento de vitória, de conquista, de cansaço, etc). Após todos sentimentos agrupados, mapeamos as ações que levaram o time a chegar nesses sentimentos. Sobre os desejos impossíveis mapeados no início, o Scrum Master deve ir em busca de soluções e respostas para cada um deles.

**Dica 6: Parking lot;**

Esse conceito tem o objetivo de auxiliar o facilitador durante a realização do evento. Toda vez que algum assunto se estender ou fugir do objetivo, esse item deve ser registrado em um post-it e colocado no estacionamento para ser tratado em outro momento. É de responsabilidade do Scrum Master reunir, após a reunião, os interessados pelo assunto para discutir sobre os itens estacionados, pois tudo que é dito durante a reunião pelo Time Scrum é de extrema importância.

Dinâmica fazendo a analogia à história dos três porquinhos, onde a casa de palha remete a fragilidade, a casa de madeira significa itens que estão legais, mas que podem melhorar, e a casa de tijolos remete a itens bons e consolidados. Todos itens sempre focados em pessoas, processos, ferramentas e comportamentos. Aplicando a dica: Em local visível, desenhe um estacionamento e em cada discussão, os participantes que identificarem que o assunto não faz sentido no momento, levanta a mão e fala “Parking lot”. Quando isso ocorrer, a discussão deve ser interrompida e o item registrado no estacionamento.

**Dica 7: Alternar o facilitador;**

Uma boa estratégia para capacitar o time, é alternar o facilitador da retrospectiva para que todos possam ter a oportunidade de facilitar a reunião. Além de encorajar o time a melhorar para a próxima sprint, é uma forma de treinar o time para conduzir esse evento sozinho.

Esta foi a última retrospectiva aplicada nesta fase do projeto, para este momento pensamos em uma dinâmica que ilustra o local de trabalho. Instigamos o time se realmente queriam continuar neste ambiente, e para isso foi ilustrado a trajetória e os resultados obtidos no percurso. Além do desenho da geografia do local, foi inserido fotos do time em momentos importantes do projeto. A facilitação foi feita por um dos integrantes do Time de Desenvolvimento.

**Dica 8: Como acompanhar os itens após a retrospectiva?**

É muito difícil melhorar um item em 100%. É mais fácil melhorar 100 itens em 1% para obter o mesmo efeito. Seguindo essa teoria, independente da prioridade e capacidade que o time tem para solucionar problemas mapeados, eles devem ser evidenciados e expostos. Pois, além do time perceber as melhorias aplicadas, evidencia o trabalho do Scrum Master.

Eu costumo utilizar o padrão abaixo para registrar os itens mapeados na retrospectiva e que devem ser trabalhados nas sprints subsequentes. No nosso Projeto, essa informação é mantida junto ao quadro Kanban do time, onde realizamos as reuniões diárias. A cada 1 ou 2 dias, é realizada a conferência do progresso dos itens.

Dica final do autor

Estas são as minhas dicas com exemplos e modelos de retrospectivas diferentes. Mas a dica final é: não se limite! Você pode (e deve!) Se inspirar em novas atuações, dinâmicas, novos projetos e criar seu próprio modelo de trabalho. Compartilhe conosco nos comentários e lembre-se que pessoas de sucesso estão sempre em movimento, colocando em prática tudo que aprendem no dia a dia.

**Por Cristian Rocha Pereira, Scrum Master na DBC.**

**cristian.pereira@dbccompany.com.br**

**Quer saber mais? Fique ligado que logo tem artigo novo no Blog DBC.**

**E quer fazer parte do nosso time? #VemPraDBC**

**Confira nossas vagas em: https://dbc.compleo.com.br/**

**#DBCCompany #ConstruindoUmFuturoDigital #VagasTi**