

Estimated work remaining

Vad?

Ett KPI för att mäta kvarvarande arbete efter var sprint.

Varför?

För att:

- Uppskatta mängden arbete kvar till:
 - Färdig produkt
 - Uppfyllnaden av funktionsmål/user stories
- Undersöka:
 - Ifall gradering av arbetsbelastning är korrekt
 - Ifall projektet är i fas
 - Ifall funktioner skall tas bort för att leverera i tid
 - Ifall funktioner skall läggas till eftersom det finns tid över

Hur?

Genom ett så kallat burn down chart. Denna visualiserar procentuellt kvarvarande arbete utefter uppskattningar som teamet utför före varje sprint. Efter en sprint markeras det nya procentuella uppfyllandet.

Velocity

Vad?

Ett KPI för att mäta mängden arbete genomfört av varje sprint

Varför?

För att:

- Få en översikt över:
 - Framgångar
 - Tempo, samt standardisera detta
- Motivera teamet genom att
 - Bestämma mål på ett mätbart sätt
 - Visualisera ett teams prestationer
- Koppla samman resultat från sprinter med KPI:et 'estimated work remaining'
- Veta hur mycket arbete som förväntas utföras under en sprint
- KPI:et kan användas för att mäta effekter av förbättringsarbete

Hur?

Poängsätt User Stories genom att använda Scrum Poker / Delphi Method.

Poängsättningen utgår från arbetsbelastningen, i relation till andra User Stories.

Fibonacci-skala används för att bestämma arbetsbelastning per user story: 1,2,3,5,8,13...

När en user story är färdig* kan teamet tillgodoräkna sig poängen till sprinten.

Teamet kommer att ha ett förbestämt värde för velocitymål för varje sprint.

Efter varje sprint utvärderas velocitymål för eventuell modifiering till nästa sprint.

* Definition of Done - när implementation adresserad till ett user case:

inte innehåller buggar, klarar av testfall, är dokumenterad, har blivit godkänd av produktägare

Trivsel

Vad:

Ett KPI för att mäta teamets samarbetsförmåga och individuell trivsel inom teamet.

Varför:

För att:

- Tidigt identifiera problem i teamet och stävja dem innan de hämmar projektet
- En trivsamt arbetssituation och en välvilja i teamet motiverar medlemmarna att prestera bättre

Hur:

Varje teammedlem kommer under ett sprint retrospective besvara frågan 'På en skala mellan 1-5, hur hög var din trivsel i den föregående sprinten?'. Detta anges tillsammans med en motivering.

Antal Buggar

Vad:

Ett KPI för att mäta projektets kvalitet.

Varför:

För att:

- Få en nulägesbild över kodens kvalitet
- Att synliggöra brister motiverar teamet att inte ge upphov till dem

Hur:

Mäta antal buggar hittade vid testning av olika user stories.

Kvalitetsförbättring

Vad:

Ett KPI för att mäta hur mycket teamet jobbar med att lösa kvalitetsproblem

Varför:

För att:

- Säkerställa att teamet jobbar med identifierade kvalitetsbrister
- Överblicka och säkerställa att gruppen jobbar mot att eliminera kvalitetsbrister i koden
- Motivera gruppen att arbeta för kvalitetsförbättring

Hur:

Mäta antal identifierade buggar som har eliminerats.

Kundnöjdhet

Vad?

Ett KPI för att mäta hur nöjd kunden är med uppnått resultat

Varför?

För att:

- Kunden ska känna sig involverad och att teamet tar hänsyn till denne
- Skapa en bild över hur kunden upplever projektet och uppmuntra till en dialog

Hur?

Kunden bedömer nöjdhet med projektet 1-5 vid varje kundträff.

Tillsammans med kunden diskuteras vid första möte hur uppnått resultat ska presenteras. Sedan sker denna presentationsmetod konsekvent för att säkerställa att konsekvens i bedömning.