

## KPI:er

1.

Vad? Velocity

Varför? För att kunna utvärdera vad som presterats i förhållande till planering, möjliggöra historisk överblick över gruppens prestation och prognosticera nästa sprints velocity.

Hur? Mäta velocity för varje sprint och jämföra med den velocity som är satt för gruppen.

Detta plottas in i ett diagram/en tabell över tid.

2.

Vad? Upplevd stress inom gruppen

Varför? Genom att undersöka gruppens stress kan vi bilda oss en uppfattning av hur vi ligger till. Har vi låg stress känner vi antagligen att vi har koll på läget: Vet vad som skall göras och känner att vi kommer hinna med det. Har vi hög stress kan det tyda på att vi har för mycket att göra eller att vi inte är säkra på hur vi skall gå vidare. Vi kan då snabbt reagera på det och undersöka anledning till stress och vidta åtgärder. Man kan under retrospective även återkoppla till förra veckan och utvärdera hur vi har hanterat eventuell stress.

Hur? Under scrummöten har vi en diskussion och försöker individuellt kvantifiera stressen på en skala (typ 1–5 eller 1–10) inför vad vi har att göra, och en skala för den stress man upplevt under arbetet i veckan. Ett snitt kommer användas för att utvärdera gruppen som helhet.

3.

Vad? Kommunikerbarhet mot produktägare

Varför? Genom att ha ett KPI som anknyter till produktägaren kan gruppen få konkret respons från produktägaren kontinuerligt under projektets gång. Detta kommer driva gruppen till att arbeta närmre produktägaren för att anpassa sig till deras önskemål.

Gruppen får då möjlighet att i retrospective utvärdera och inför varje sprint implementera förändringar för att förbättra interaktionen med produktägaren.

Hur? Produktägaren får vid varje möte utvärdera hur de upplever interaktionen med gruppen. Upplever produktägaren att de har förståelse för delarna som finns i product backlog och varför de finns där och deras möjligheter att påverka.