

ETKİYİ

ÖLÇME



OYUNU KOLAYLAŖTIR

Bu oyun, Evidence-Based Management (EBM)'e dayanmaktadır. EBM, organizasyonların (algılanan) ürün deęerini ve ürünlerini teslim etme biçimlerini ölçmelerine yardımcı olarak kullanabilecekleri deneysel bir çerçevedir. Ürün deęerini en üst düzeye çıkarmaya ve çalışma şeklini iyileştirmeye yönelik olarak ölçümler gözden geçirilebilir.

1. Scrum kolaylaştırıcısı olarak, Dört Temel Deęer Alanını (Mevcut Deęer, Pazara Çıkış Süresi, İnovasyon Yeteneęi, Gerçekleşmemiş Deęer) yere bir sıra halinde yerleştirin. Her bir Deęer Alanını katılımcılara açıklayın.
2. İki grup oluşturun ve bir gruba yeşil Temel Deęer Ölçüleri kartlarını ve dięer gruba kalan mor Temel Deęer Ölçüleri kartlarını verin.
3. Adım 1: Grupları Temel Deęer Ölçülerini tartışmaya ve doğru Temel Deęer Alanları altına koymaya davet edin.
4. Adım 2: Her iki grubu da sonuçlarını tartışmaya ve kartlarının yerlerini düzeltmeye davet edin. Bu turun sonunda Temel Deęer Ölçüleri kartlarının doğru Temel Deęer Alanları altında olduęundan emin olun.
5. Adım 3: Katılımcıları bireysel olarak Temel Deęer Ölçülerine bakmaya ve dikkatlerini çeken bir Temel Deęer Ölçüsü seçmeye davet edin. (Ayrıca EBM olmayan bir KVM, bu noktada seçilebilir)
6. Adım 4: Katılımcıları dörtlü gruplara davet edin. Her katılımcıdan neden belirli bir Temel Deęer Ölçüsü seçtięini açıklamalarını isteyin. Bunun nasıl uygulanacaęı konusunda işbirlięi yapmalarını isteyin (EBM dışı ölçümler olması durumunda, bunların boş yani değersiz metrikler olmadıęına dikkat edin ve olası tuzaklarını tartışın)



Scrum Facilitators, insanların mükemmel Scrum kolaylaştırıcıları olmalarına yardımcı olmayı misyon edinmiş Hollanda merkezli bir eğitim organizasyonudur. Bir Scrum Kolaylaştırıcısı, bir Scrum Master, Ürün Sahibi, geliştirici veya lider olabilir. Mükemmel Scrum kolaylaştırıcısı, Scrum deęerlerini ve ilkelerini anlar ve bunları takımları ve organizasyonları için Scrum'ı etkili bir şekilde uygulamada kullanır.

Scrum Facilitators, bir Scrum.org partneridir. Sınıflarımız akredite, her zaman güncel, eğlenceli, süper etkileşimlidir. Eğitimlerimiz, öğrenme hedeflerinizi en üst düzeye çıkarmak için her zaman iki eğitimden tarafından verilir. Eğitimlerimiz, çeşitli ortamlarda önemli gerçek yaşam deneyimine sahip deneyimli uzmanlar ve Scrum.org akreditasyonuna sahip Profesyonel Scrum Eğitimleridir.



Based on the 2020 EBM Guide. Learn about EvidenceBased Management (EBM) at <http://scrum.org/EBM>

The Measuring Outcome game (v2) is licensed under
CC BY-NC-SA 4.0
By Scrum Facilitators

MEVCUT DEĞER

Ürünün bugün sunduğu değer



GERÇEKLEŞMEMİŞ DEĞER

Organizasyonun tüm potansiyel müşterileri veya kullanıcılarının ihtiyaçlarını karşılaması durumunda gerçekleştirebileceği gelecekteki potansiyel değer



PAZARA ÇIKIŞ SÜRESİ

Organizasyonun yeni özellikleri, hizmetleri
veya ürünleri piyasaya hızlı bir
şekilde sunma yeteneği



İNOVASYON YETENEĞİ

Bir organizasyonun müşteri ihtiyaçlarını daha
iyi karşılayabilecek yeni özellikler sunma
etkililiği



Müşteri Memnuniyeti

Customer Satisfaction





Hata Trendi

Defect Trends





Ürün Maliyet Oranı

Product Cost Ratio





Başarısız Değişim Oranı

Change Failure Rate





Yüklü Versiyon Endeksi

Installed Version Index





İstenilen Müşteri Deneyimi veya Memnuniyeti

Desired Customer Experience or Satisfaction





Engel Kaldırma Süresi

Time to Remove Impediment





Derleme ve Entegrasyon Sıklığı

Build and Integration Frequency





Pivot Süresi

Time to Pivot





Üretim Vaka Sayısı

Production Incident Count





Sürüm Stabilizasyon Periyodu

Release Stabilization Period





Değişiklikler için Akış Süresi

Lead Time for Changes





Pazar Payı

Market Share





Müşteri Döngü Süresi

Customer Cycle Time





Öğrenme Süresi

Time-to-Learn





Çalışan Memnuniyeti

Employee Satisfaction





Müşteri Kullanım Endeksi

Customer Usage Index





Çalışan Başına Gelir

Revenue per Employee





Sürüm Frekansı

Release Frequency





Ortalama Onarım Süresi

Mean Time to Repair





Akış Süresi

Lead Time





inovasyon

Oranı

Innovation Rate





Ürün Üzerinde Çalışma Endeksi

On-Product Index





Dağıtım Sıklığı

Deployment Frequency





Teknik Borç

Technical Debt





Hizmet Geri Yükleme Süresi

Time to Restore Service





Aktif Ürün(Kod) Dalları

Active (Product) Code Branches





Dallar Arası Kod Birleştirmede Harcanan Süre

Time Spent Merging Code Between Branches





Bağlam Değişimine Harcanan Süre

Time Spent Context-Switching





Müşteri veya Kullanıcı Memnuniyet Farkı

Customer or User Satisfaction Gap





**Çıktıyı ölçmeyin.
Etkiyi Ölçün.**



**Konu metriklerle
ilgili değil,
iletişimle ilgili**



Evidence Based Management (EBM)

hakkında bilgi için:

<http://scrum.org/EBM>



EBM Örnek Temel Değer Ölçümleri

Mevcut Değer: Current Value (CV)

KVM	Ölçüm
Çalışan Başına Gelir	Oran (brüt gelir / çalışan sayısı) bir sektördeki önemli bir rekabet göstergesidir. Bu, sektöre göre önemli ölçüde değişir.
Revenue per Employee	
Ürün Maliyet Oranı	Gelire kıyasla operasyonel maliyetler de dahil olmak üzere, ölçülen ürün (ler) / sistem (ler) için toplam gider ve maliyetler.
Product Cost Ratio	
Çalışan Memnuniyeti	Çalışan bağlılığını, enerjisini ve coşkusunu ölçmeye yardımcı olacak bir tür duygu analizi.
Employee Satisfaction	
Müşteri Memnuniyeti	Ürünle müşteri katılımını ve mutluluğunu ölçmeye yardımcı olacak bir tür duyarlılık analizi.
Customer Satisfaction	
Müşteri Kullanım Endeksi	Müşterilerin ürünü ne kadar yararlı bulduğunu ve gerçek kullanımın, kullanıcıların bir özelliği kullanma süresinin gerçeğe onların bu konudaki beklentisini karşılayıp karşılamadığını anlamaya yardımcı olmak için özelliğe göre kullanım ölçümü.
Customer Usage Index	

Gerçekleşmemiş Değer: Unrealized Value (UV)

KVM	Ölçüm:
Pazar Payı	Pazarın göreceli yüzdesi ürün kontrolünde değildir; müşteri ihtiyaçlarının daha iyi karşılanması durumunda ürünün elde edilebileceği potansiyel pazar paydır.
Market Share	
Müşteri veya Kullanıcı Memnuniyeti Açığı	Bir müşteri veya kullanıcının istediği deneyim ile mevcut deneyimi arasındaki fark.
Customer or User Satisfaction Gap	
İstenilen Müşteri Deneyimi veya Memnuniyeti	Müşterinin sahip olmak isteyeceği deneyimi gösteren ölçüm.
Desired Customer Experience or Satisfaction	

Pazara Çıkış Hızı: Time-to-Market (T2M)

KVM	Ölçüm:
Derleme ve Entegrasyon Sıklığı	Dönem başına entegre ve test edilmiş derlemelerin sayısı. Sık sık veya sürekli olarak yayın yapan bir ekip için, bu ölçümün yeri ni gerçek sürüm ölçümleri alır.
Build and Integration Frequency	
Sürüm Frekansı	Zaman periyodu başına yayın sayısı, ör. sürekli, günlük, haftalık, aylık, üç aylık vb. Bu, yeni ve rekabetçi ürünlerle müşteri ni memnun etmek için gereken süre ni yansıtmaya yardımcı dur.
Release Frequency	
Sürüm Dayanıklılaştırma Periyodu	Geliştiricilerin ürünün piyasaya sürülme ye hazır olduğunu söylediği nokta ile müşterilere gerçekten sunulduğu nokta arasındaki ürün sorunlarını düzeltmek için harcanan zaman. Bu, kütü geliştirme pratikleri ve altında yatan tasarım ve kaynak kod etkisini temsil etmeye yardımcı olur.
Release Stabilization Period	
Ortalama Bakım Süresi	Bir hatanın tespit edildiği ve düzeltildiği andan itibaren geçen ortalama süre. Bu, organizasyonun bir hatayı düzeltme etkinliğini ortaya çıkarmaya yardımcı olur.
Mean Time to Repair	
Müşteri Döngü Süresi	Bir sürümde çalışmanın başladığı andan gerçeğe yayınlandığı ana kadar geçen süre. Bu ölçü, organizasyonun müşterisine ulaşma yeteneğini yansıtmaya yardımcı olur.
Customer Cycle Time	
Akış Süresi	Bir fikrin önerildiği veya bir hipotezin oluşturulduğu andan müşterinin bu fikirden yararlandığı ana kadar geçen süre. Bu ölçü, müşteri ve ürüne göre değişebilir. Müşteri memnuniyeti için katkıda bulunan bir faktördür.
Lead Time	
Değişiklikler için Akış Süresi	Kodun teslim edildiği andan canlı ortamda kodun başarıyla çalıştırılmasına kadar geçen süre. Daha fazla bilgi için bkz. DORA 2019 report .
Lead Time for Changes	
Dağıtım Sıklığı	Organizasyonun, ürünün yeni sürümünü müşterilere / kullanıcılara dağıtma (yayınlama) sayısı. Daha fazla bilgi için bkz. DORA 2019 report .
Deployment Frequency	
Hizmet Eski Haline Getirme Süresi	Hizmet kesintisinin bağlanması ve hizmetin tekrar tamamen geri yüklenmesi arasındaki süre. Daha fazla bilgi için bkz. DORA 2019 report .
Time to Restore Service	
Öğrenme Süresi	Bir fikri veya iyileştirmeyi çizmek, geliştirmek, kullanıcılara sunmak ve kullanıcı ni deneyiminden öğrenmek için gereken toplam süre.
Time-to-Learn	
Engel Kaldırma Süresi	Engelin ortaya çıktığı andan çözüldüğü ana kadar geçen ortalama süre. Teslim süresine ve çalışan memnuniyetine katkıda sağlayan bir faktördür.
Time to Remove Impediment	
Pivot Süresi	Organizasyonun geri bildirim veya yeni bilgi alması ile bu geri bildirimde yanıt vermesi arasında geçen zamanı gösteren gerçek iş çevikliğinin bir ölçümü; örneğin, bir rakibin pazara kazandırdığı yeni bir özellik sunduğuna fark etmesi ile organizasyonun, müşteri deneyimini ölçülebilir şekilde iyileştiren yeni yeteneklerle eşleşen veya daha ileriye götüren yeni yeteneklerle yanıt vermesi arasındaki zaman.
Time to Pivot	

İnovasyon Yeteneği: Ability to Innovate (A2I)

KVM	Measuring:
İnovasyon Oranı	Yeni ürün yeteneklerine harcanan çaba veya maliyetin toplam ürün eforuna veya maliyetine bölünmüür. Bu, organizasyonun yeni ürün yetenekleri sunma kapasitesi hakkında fikir verir.
Innovation Rate	
Arıza Trendi	Son ölçümden bu yana arızaların değişim ölçümü. Arıza, ürünün değerini bir müşteriye, kullanıcıya veya kuruluşun kendisine indirgeyen herhangi bir şeydir. Arızalar genellikle amaçlandığı gibi çalışmayan şeylerdir.
Defect Trends	
Ürün Üzerinde Çalışma Endeksi	Ekiplerin ürün ve değer üzerinde çalışmak için harcadığı sürenin yüzdesi.
On-Product Index	
Yükü Version Endeksi	Mevcutta destek verilen ürünün sürümünün sayısı. Bu, organizasyonun eski yazılım sürümlerini desteklemek ve sürdürmek için harcadığı çabayı yansıtır.
Installed Version Index	
Teknik Borç	"Hızlı ve kırıtlı" çözümlerin daha sonra iyileştirmelere ihtiyaç duymasından kaynaklı ekstra geliştirme ve test çalışmaları yansıtan bir programlama kavramı. Değer teslimi üzerinde istenmeyen bir etki ve atık ve riskte önlenabilir bir artış yaratır. Değer teslimi esasında istenmeyen etkiler ve kaçınılmaz bir ısraf ve risk artışı oluşturur.
Technical Debt	
Üretim Hata Sayısı	Belirli bir dönem için, Geliştirme Ekibinin yanında olan üründeki bir sorunu düzeltmek için bölünmüdü say. Üretim Hatalarının sayısı ve sıklığı, ürünün istikrarını göstermeye yardımcı olabilir.
Production Incident Count	
Aktif Ürün (Kod) Dallarımları	Bir ürün veya hizmetin farklı sürümünün (veya çeşitlerinin) sayısı. Değişimin potansiyel etkisine ve sonuçta ortaya çıkan için karmaşıklığına ilişkin içgörü sağlar.
Active Product (Code) Branches	
Dallarımlar arası Kod Birleştirilme Harcanan Zaman	Bir ürün veya hizmetin farklı sürümünde değişiklikleri uygulamak için harcanan süre. Değişimin potansiyel etkisine ve sonuçta ortaya çıkan için karmaşıklığına ilişkin içgörü sağlar.
Time Spent Merging Code Between Branches	
Bağlam Değişimine Harcanan Süre	Örnekler arasında: toplantılar veya aramaların neden olduğu kesintilerde kaybedilen zaman, görevler arasındaki geçişte harcanan zaman ve ekip dışındaki kişilerin sorunun büyüklüğüne dair bastır bir fikir vermesine yardımcı olmak için ekip üyelerinin kesintie uğradığı zaman kaybedilen süreden sayılabilir.
Time Spent Context-Switching	
Hata Oran Değişimi	Hizmetin kalitesizliği ile sonuçlanan ve düzeltilmesi gereken (ör. Düzeltme, geri alma, yama) yayımlanan ürün değişikliklerinin yüzdesi. Daha fazla bilgi için bkz. DORA 2019 report .
Change Failure Rate	

