

# KPI

## Burndown-chart

### Vad:

Ett diagram som visar hur snabbt vårt team brinner igenom givna user-stories. Diagrammet har total mängd arbete på y-axeln och tid på x-axeln.

### Varför:

För att få en tydligare överblick över projektets framsteg samt:

- Hur mycket arbete som åstadkommits varje iteration. (prestation under sprinten)
- Hur mycket arbete som återstår totalt.
- Hur mycket arbete som redan genomförts.
- Hur långt innan deadline kan vi förvänta oss att vara klara med projektet. Arbeta 100 timmar i veckan, 20h/person.
- Visar hur olika beslut påverkar projektet.
- Varnar tidigt om saker inte går enligt plan.

### Hur:

Genom att uppskatta velocity/tidsåtgång för user stories samt dokumentera utfallet i till exempel Excel. Eftersom sprinterna består av 100 timmar och sträcker sig över en vecka så bör vår velocity/arbetskraft fördelas efter givna user-stories. Utöver planering och sprint bör utvärdering ingå som moment för att nå kontinuerlig förbättring under projektets gång enligt KATA/pussselföreläsningen.

## Gruppupplevelse

### Vad:

Hur väl trivs medlemmarna i teamet och hur uppfattar de gruppens prestation. Trivsel mäts både genom team-medlemmens trivsel i förhållande till andra team-medlemmar och till dess arbetsuppgifter.

### Varför:

För att kunna prestera väl i projektet och under sprintarna är trivsel en mycket viktig faktor. Hög trivsel inom kommer alltså i förlängningen även medföra att produktägaren blir nöjd. Genom att mäta trivseln och upplevd prestation blir det lättare att diskutera saker som fungerar bra och mindre bra. Diskussionerna medför förhoppningsvis genomförande av förändringar som ökar trivseln.

### Hur:

Frågor rörande trivsel förs in i ett excelark. Efter genomförd sprint får team-medlemmarna besvara frågorna genom att sätta en siffra mellan ett och fem på varje fråga. Förslagsvis kommer följande frågor användas:

- Hur upplever du din prestation den senaste sprinten? Ett innebär mycket låg prestation och fem mycket hög prestation.
- Hur upplever du gruppens prestation? Ett innebär mycket låg prestation och fem mycket hög prestation.
- Hur väl trivdes du med arbetet under senaste sprinten? Ett innebär mycket låg trivsel och fem mycket hög trivsel.
- Hur väl trivs du med övriga medlemmar i gruppen just nu? Ett innebär mycket låg trivsel och fem mycket hög trivsel.

KPI:n räknas sedan ut som ett genomsnitt av de fyra punkterna. Även om ett lågt eller högt värde på KPI:n inte säger något om vad det är mer specifikt som fungerar bra eller dåligt ger det ändå en signal som gruppupplevelsen. Om KPI:n skulle vara mycket hög eller mycket låg bör det underliggande problemet identifieras så till exempel en förbättring kan genomföras.

## Kundnöjdhet

### Vad:

Hur nöjd är produktägaren med vad gruppen har åstadkommit sen senaste träffen.

### Varför:

Eftersom produktägarna ska använda produkten i slutändan är det viktigt att ha ett KPI som mäter deras nöjdhet under projektets gång. Om produktägaren är delaktig under utvecklingen kan förändrade user stories snabbt fångas upp och produktägaren får en bättre anpassad produkt. Det är viktigt att kontinuerligt stämma av att produkten/tjänsten levererar de funktioner som produktägaren efterfrågar. Det blir även möjligt att få mindre delar av produkten utvärderade under utvecklingen och kunna göra förändringar efter produktägarens behag. Det minskar också risken för att antaganden görs som produktägarna inte accepterar.

### Hur:

Produktägaren (representant från hamnen, gärna samma person i den mån det går) får veckovis fylla i ett formulär, i vilket sprintens nya/förändrade user stories utvärderas. Detta görs på en skala 1-5.

- Funktionernas relevans/värde. Hur väl uppfylls user stories?
- Användarvänlighet. Går det att enkelt förstå och hitta i mjukvaruprodukten?
- Visuellt, är användargränssnittet tilltalande?

Poängsättning kommer visa om en user story är uppfylld eller om den kommer behöva arbetas vidare på. Produktägaren bör helst motivera sin poängsättning och vad som krävs ytterligare för att user story:n ska bli uppfylld.