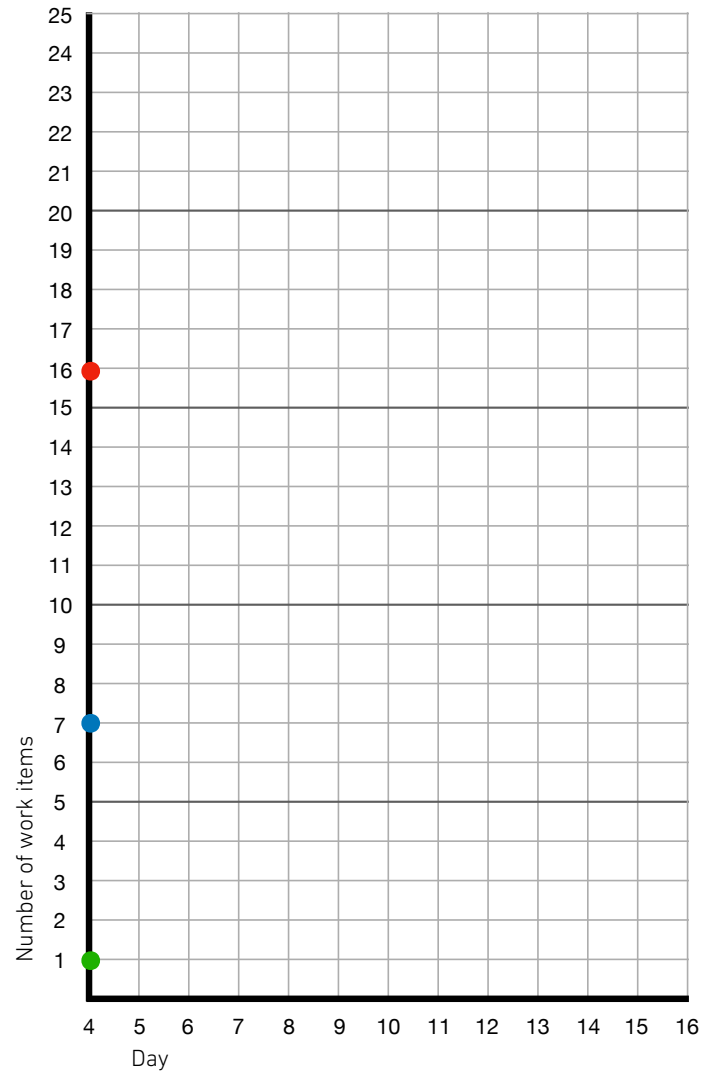


Stability CFD

● Items in DONE ● Items in +A+B ● Items in + +OPTIONS

please connect dots



Anleitung

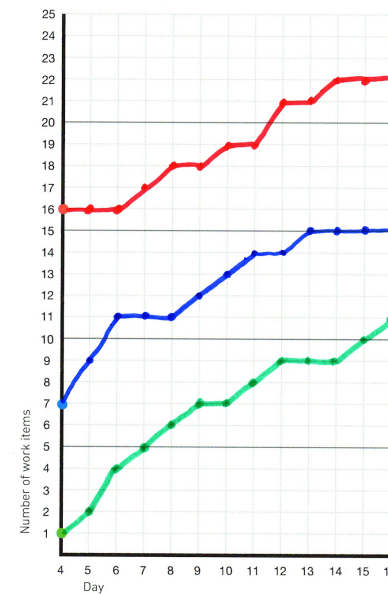
Am Ende jeden Tages, wird ein Punkt am Schnittpunkt zwischen Tag (X-Achse) und Anzahl der Tickets (Y-Achse) eingetragen. Der Wert auf der Y-Achse wird durch abzählen der Tickets in den folgenden Spalten am Board ermittelt:

Tickets in DONE

Tickets in DONE+B+A

Tickets in DONE+B+A+Options

Die Punkte werden verbunden und es ergibt sich ca. folgendes Bild:

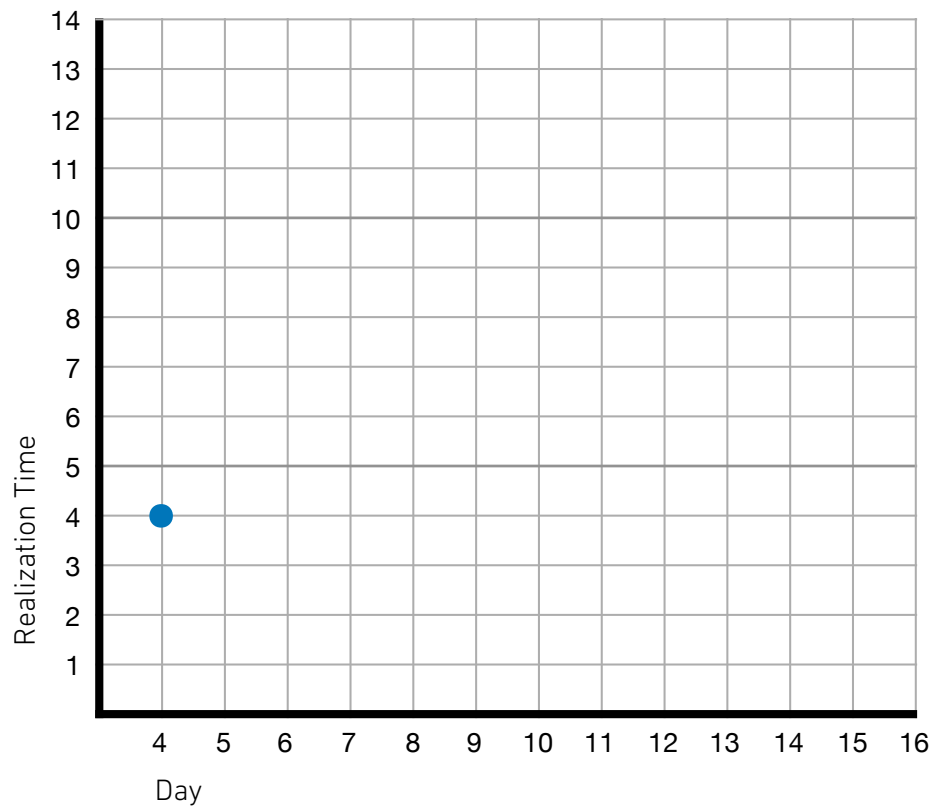


In diesem Beispiel waren am Tag 7 5 Tickets in DONE, 11 Tickets in DONE+B+A und 17 Tickets in DONE+B+A+Options



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License. Details here: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0> and <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode>

Realization Time Scatterplot (do NOT connect dots)

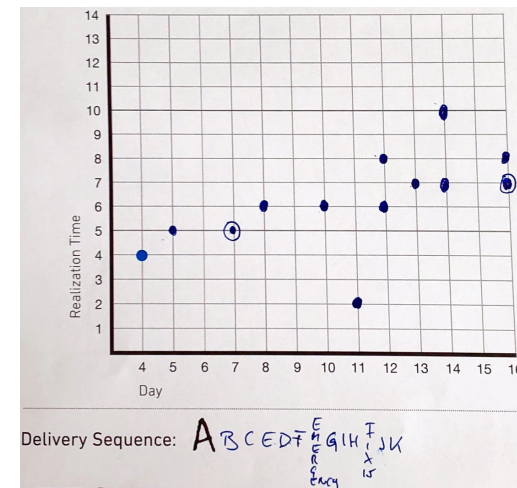


Delivery Sequence: **A**

Anleitung

Chart. Für jedes abgeschlossene Ticket wird ein Punkt am Schnittpunkt zwischen **Tag** und **Realisierungszeit** am Chart eingetragen. Wenn mehr als ein Ticket fertig wird, wird der Punkt "größer". Die Punkte werden nicht verbunden.

Delivery Sequence. Ist eine Liste von Ticket-IDs basierend auf ihrer Fertigstellungsreihenfolge.

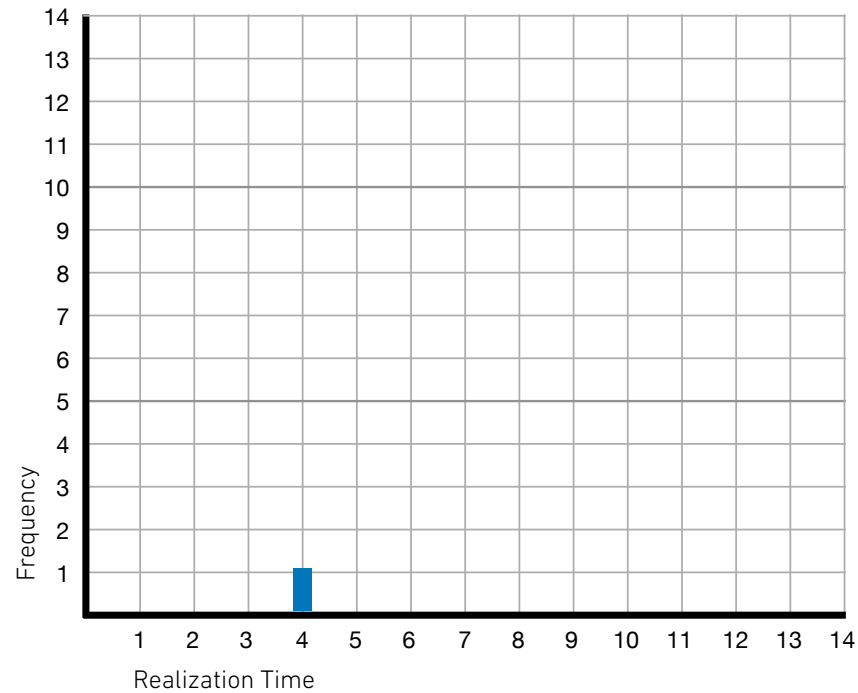


In diesem Beispiel wurde am Tag 5 ein Ticket fertig mit der Realisierungszeit von 5 Tagen, am Tag 6 wurde kein Ticket fertig und am Tag 7 wurden zwei Tickets mit einer Realisierungszeit von 5 Tagen fertig.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.
Details here: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0> and <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode>

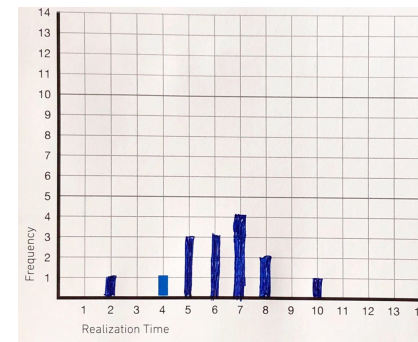
Realization Time Histogram (draw vertical bars)



Anleitung

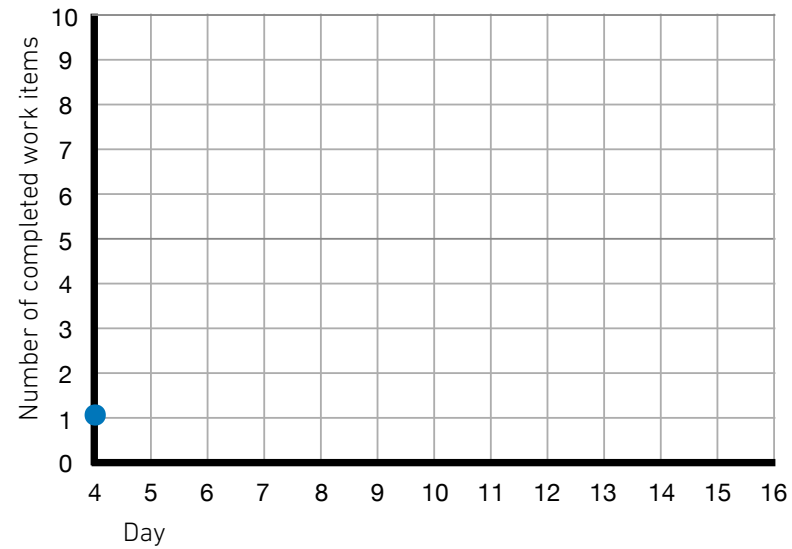
Es wird getrackt, wie häufig die Durchlaufzeiten vorkommen. Auf der X-Achse ist die Realisation Time und auf der Y-Achse, die Häufigkeit der Realisation Time. Jedesmal wenn ein Ticket fertig wird, wächst der Balken bei der Realisation Time. Das Chart wird ein Balkendiagramm.

In dem folgenden Beispiel kam die Realization Time 2 einmal vor und die Realization Time 6 dreimal.



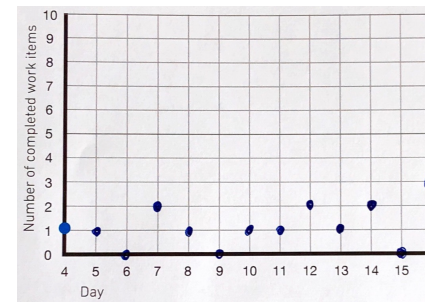
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.
Details here: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0> and <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode>

Throughput Scatterplot (do NOT connect dots)



Anleitung

Mit diesem Chart wird getrackt, wie viele Tickets pro Tag fertig werden. Jedesmal wenn ein Ticket fertig wird, wird am Schnittpunkt zwischen Tag (X-Achse) und Anzahl der fertigen Tickets (Y-Achse) ein Punkt gemacht. Die Punkte werden nicht verbunden.



In diesem Beispiel wurde am Tag 8 ein Ticket fertig und am Tag 9 wurde kein Ticket fertig.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.
Details here: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0> and <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode>

Retrospective results

(1) What went well?

(2) What should you improve?

End of game stats Your day 16 card will explain how to calculate this

EMERGENCY delivered on day

Average arrival rate day 4 to 16

Fix15 delivered on day

Average departure rate, day 4 to 16

WIP Age:



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.
Details here: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0> and <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode>