



Kanban Game

Manual do jogo

SOFTFOCUS

A Softfocus é uma empresa de tecnologia que, há mais de 20 anos, oferece agilidade e inovação para instituições financeiras atuantes no agronegócio.

Este material foi desenvolvido inicialmente para colaboradores e faz parte da formação interna sobre conceitos e práticas de agilidade. Através de três fases, os participantes entendem a importância do trabalho em equipe, compreendem as demandas prioritárias e os efeitos das mudanças no sistema de trabalho, além de experimentarem algumas práticas do Kanban e compreenderem seus efeitos práticos.

Neste jogo, temos personagens fictícios representando cargos nos times, utilizados apenas para fins didáticos.

Este material é gratuito, esperamos que aproveite.

Caso deseje nos enviar um feedback ou conhecer mais sobre nossa empresa, fique à vontade para entrar em contato conosco através de qualquer um dos nossos canais de comunicação: [whatsapp](#), [LinkedIn](#), [Instagram](#) ou pelo site: <https://softfocus.com.br/>

Início

Pré-requisitos (check up):

- O grupo deve ser composto entre 6 e 7 integrantes
- Deve ter uma folha (cartaz) com o board kanban (em anexo)
- Deve ter uma folha de controle de WIP e Pontuação e controle de novas atividades (em anexo)
- 3 blocos de post-its com cores diferentes (verde, vermelho e azul)
- 1 ou mais canetas esferográficas e 1 cópia deste manual
- Acesso a um aplicativo sorteador de dados ([link](#) / QRCode ao lado) e configure para sortear 5 dados de 3 lados.



Estrutura do time e do jogo

1. O grupo deve escolher quem serão os 5 trabalhadores e quem serão os capitães (podem ser 1 ou 2)
2. Os capitães serão os coordenadores das rodadas, eles quem ficarão com este manual.
 - a. **Os capitães devem ler as demais instruções para o grupo.**
3. Cada fase terá entre 15 e 20 minutos de duração, dado início a partir da primeira fase (que será definido e comunicado pelo instrutor).
4. O Objetivo do jogo é concluir o maior número de atividades (post-it's) no menor tempo possível
5. Cada atividade é representada por um post-it a ser colado no quadro
 - a. Post-it de cor **VERDE** representa uma nova funcionalidade desenvolvida
 - b. Post-it de cor **VERMELHO(ROSA)** representa um defeito a ser corrigido
 - c. Post-it de cor **AZUL** representa uma urgência (expedite) a ser atendida
6. Todas as atividades devem passar por todas as colunas, sem pular nenhuma, iniciando pelo **BACKLOG** e finalizando na coluna **CONCLUÍDO**
7. A pontuação calculada deverá ser anotada na folha de pontuação ao final de cada dia, o capitão ou Testador ficarão responsáveis por anotar a pontuação

Pontuação

1. A pontuação será de acordo com o tempo mostrado no cronômetro no exato momento que a rodada finaliza multiplicado pela quantidade de cartões finalizados no dia, de acordo com cada card.
 - a. Pontuações:
 - i. **VERDE** = Minuto mostrado no cronômetro
Ex: (Minuto 15) = **+ 15 pontos**
 - ii. **VERMELHO(ROSA)** = minuto mostrado no cronômetro - 10
Ex: (Minuto 2) - 10 = **- 8 pontos (sim, negativo mesmo)**
 - iii. **AZUL** = Minuto mostrado no cronômetro x 2
Ex: (Minuto 7) x 2 = **+ 14 pontos**
2. A cada rodada, o capitão incluirá no quadro novas atividades, de acordo com a tabela indicativa neste manual.

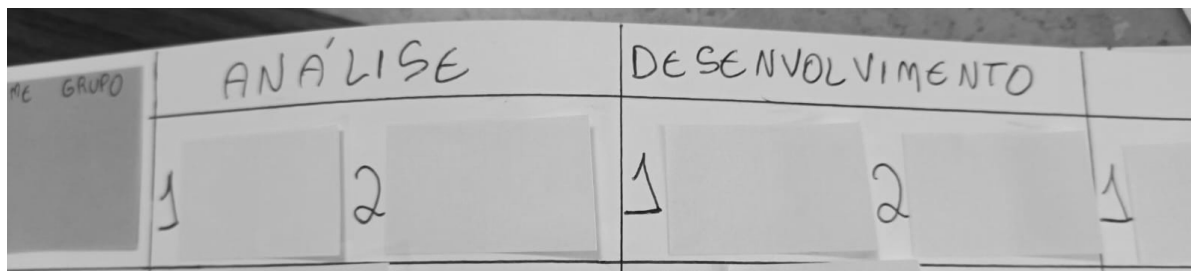
Cargos

1. Os capitães serão responsáveis por escolher 2 **ANALISTAS**, 2 **DESENVOLVEDORES** e 2 **TESTADORES**

Kanban Game (regras)

3

- a. Como são apenas 5 trabalhadores, uma das funções ficará desfalcada, com apenas 1 trabalhador.
2. Anotem o nome de cada analista, desenvolvedor e testador no post-it amarelo logo abaixo da coluna correspondente à sua fase (foto abaixo).



3. O número ao lado do nome corresponderá à área do quadro que a pessoa irá utilizar para executar as atividades

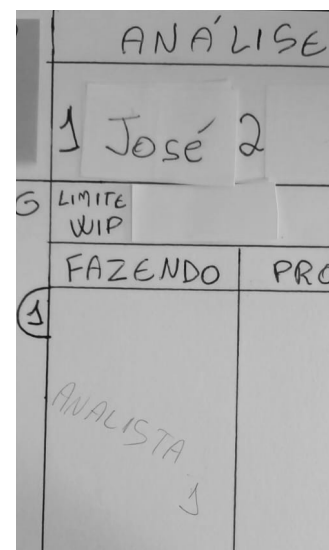
Ex: José é o Analista 1, ao iniciar uma atividade, ele deverá puxar a atividade para sua área (área 1 de análise - foto à direita)

Ao finalizar uma atividade, mova post-it para a coluna **PRONTO** que está à direita da coluna **FAZENDO** da sua área.

4. Ao iniciar uma atividade, selecione uma atividade que está logo à esquerda da coluna **FAZENDO** da sua área.

Ex: Um desenvolvedor ao iniciar nova atividade, deve puxar um cartão da coluna **PRONTO** da **ANÁLISE**

Importante: Não pule nenhuma etapa, caso não tenha nenhuma atividade lhe esperando, aguarde até a próxima rodada.



Relatórios

1. Anote na coluna referente ao dia que está jogando o número de cards que ficaram parados naquela fase ao final do dia.
 - a. Em relação aos quadros "Fazendo", some a quantidade de cards de ambos os membros daquela fase caso tenha 2 analistas, 2 desenvolvedores ou 2 testadores.
2. Some o total de cards que ficaram parados em cada etapa de trabalho e totalize na linha: TOTAL WIP (Não considerar cards no Backlog e no Concluído)

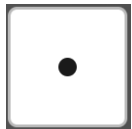
Fases	Dias	1	2	
Concluído		1		
Teste	Fazendo			
Desenvolvimento	Pronto	1		
Desenvolvimento	Fazendo	3		
Análise	Pronto	3		
Análise	Fazendo	2		
Backlog		10		
TOTAL WIP		9		
TOTAL PONTOS				

Fase 1

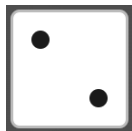
Esta fase representa um sistema de trabalho inicial, onde o comando-e-controle pairam, sigam atentamente as instruções do capitão. (O Controle de WIP não será utilizado nesta fase)

1. **Início do dia**, capitão deve incluir os post-its no quadro na coluna **BACKLOG**
(De acordo com a tabela GUIA) do Anexo 2
2. **Cada** trabalhador deverá sortear dado que vai de 1 a 3 a cada início de dia
(Dica: selecionar para sortear 5 dados de 1 só vez, distribuir os dados na ordem do quadro: dado 1 para o Analista 1, dado 2 para o analista 2, dado 3 para o desenvolvedor 1 e assim sucessivamente...)
3. Regra dos dados:

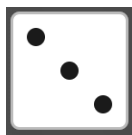
Se o trabalhador tem alguma atividade em execução:



Parabéns! Você está em um dia super produtivo! Você irá **TERMINAR** uma atividade que já estava em execução contigo!



Você continuará focado em sua atividade hoje... Aguarde até o próximo dia...



Hoje não é o seu dia de sorte, você encontrou impedimentos na sua atividade e não sabe quanto tempo vai levar para ter uma resposta...
Então: **Inicie outra atividade para não ficar sem atividades.**

Se o trabalhador não tem nenhuma atividade em execução:

Inicie uma nova atividade (puxando da coluna imediatamente anterior) - independente do número sorteado.

Caso não tenha nenhuma atividade na coluna anterior:

Que pena! Não tem nenhuma atividade para você hoje... Infelizmente você passará seu dia ocioso (os colegas possivelmente não curtiram isso).

3. Não joguem fora os papéis sorteados, coloque dentro do copo plástico que está na mesa
 - a. Eles serão reutilizados para as próximas rodadas
4. capitão é responsável por comunicar a troca do dia, para que todos estejam cientes que a rodada reiniciou, e que cada um deverá sortear
5. Próximo dia.

Fase 2

Esta fase representa algumas melhorias aplicando algumas práticas do Kanban.

Antes de iniciar:

- Caso você **não** tenha chegado no dia 20 na fase 1, lancem no backlog todas as atividades que faltavam até o dia 20
- Verifique quantas atividades vermelhas ficaram pendentes para serem finalizadas da fase 1 (inclusive as que estão no backlog)
 - Cada uma delas dará uma penalidade de 10 pontos.
- Remova todas as atividades da coluna **CONCLUÍDO** antes de começar (arquive-as ou reutilize os post-its caso necessário)
- Preencham o CFD da Fase 1.
 - Preencha fase-por-fase para facilitar e não se perder, principalmente se não dispor de canetas de diferentes cores.
- Discutam as novas regras e revejam para se será necessário realocar alguém de cargo, desde que mantenha o limite de 2 pessoas no mesmo cargo

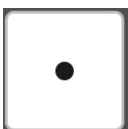
NOVAS REGRAS:

- Agora vocês poderão delimitar um limite máximo de **WORK IN PROGRESS**
- O limite deverá servir tanto para as colunas **FAZENDO** quanto **PRONTO** daquela fase
- Inicie definindo o limite de **4** atividades para cada coluna: **ANÁLISE, DESENVOLVIMENTO e TESTE**
 - Não se preocupe se no começo tiver mais atividades que o limite
 - Busquem **não** estourar o limite
- Vocês poderão delimitar um novo limite no início de cada dia, qualquer integrante do grupo poderá sugerir a mudança do limite de WIP
 - O grupo deverá ouvi-la e decidir se aceita ou não a mudança (*dêem preferência por experimentar novos limites e voltar atrás caso não tenha sido benéfico ao grupo*)
- Agora pessoas **DO MESMO CARGO** poderão se ajudar caso não possa iniciar novas atividades dado o limite do WIP ou por falta de atividade de acordo com as regras das cores abaixo.

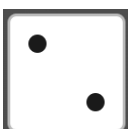
JOGO:

1. **Início do dia**, capitão deve incluir os post-its no quadro na coluna **BACKLOG**
De acordo com a mesma tabela da fase 1
2. **Cada** trabalhador deverá sortear 1 dado a cada início de dia (mesma regra da fase 1)
3. Regra das cores:

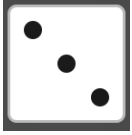
Se o trabalhador tem alguma atividade em execução:





Parabéns! Você está em um dia super produtivo! Você irá **TERMINAR** uma atividade que já estava em execução contigo!






Você continuará focado em sua atividade hoje... Aguarde até o próximo dia...



Hoje não é o seu dia de sorte, você encontrou impedimentos na sua atividade e não sabe quanto tempo vai levar para ter uma resposta... Inicie outra atividade (se tiver WIP) **OU** ajude um colega (do mesmo cargo) a concluir uma atividade **se você sortear um novo dado e sair**  **ou** 

Se o trabalhador não tem nenhuma atividade em execução:

- Se você tiver limite de WIP disponível:
 - Inicie uma nova atividade
- Se o limite WIP estiver sido atingido ou estourado:
 - Se você tirou  ou 
 - Parabéns, você era a ajuda que seu colega (do mesmo cargo) precisava para concluir a atividade! Mova um card dele para **PRONTO** (se ele tiver algum em execução).
 - Se você tirou  você até tentou ajudar, mas não obteve sucesso... Aguarde até o próximo dia

Caso não tenha nenhuma atividade na coluna anterior nem na do seu colega:

Que pena! Não tem nenhuma atividade para você hoje... Infelizmente você passará seu dia ocioso.

4. Capitão é responsável por comunicar a troca do dia, para que todos estejam cientes que a rodada reiniciou, e que cada um deverá sortear
5. Próximo dia.



Fase 3

Esta fase representa um sistema de trabalho totalmente colaborativo, onde será descoberto o valor das atividades para o cliente dentro da fase de análise, além disso todos podem ter influência na eficiência do grupo independente da sua especialidade (cargo).

Antes de iniciar:

- Caso você **não** tenha chegado no dia 20 na fase 1, lancem no backlog todas as atividades que faltavam até o dia 20
- Verifique quantas atividades vermelhas ficaram pendentes para serem finalizadas da fase 1 (inclusive as que estão no backlog)
 - Cada uma delas dará uma penalidade de 10 pontos.
- Remova todas as atividades da coluna **CONCLUÍDO** antes de começar
- Preencha o CFD da Fase 2
 - Preencha as lacunas da esquerda o nome da fase referente a linha que está iniciando
 - Preencha o CFD fase-por-fase para facilitar e não se perder, principalmente se não dispor de canetas de diferentes cores.
- Discutam as novas regras e revejam para se será necessário realocar alguém de cargo, desde que mantenha o limite de 2 pessoas no mesmo cargo
- O time poderá realocar alguém de cargo, desde que mantenha o limite de 2 pessoas no mesmo cargo

NOVAS REGRAS:

- Agora o limite máximo de **WORK IN PROGRESS** serve para o fluxo inteiro
 - **Não mais individualizado**
 - **Ele cobrirá das fases de Análise até no Teste (ou seja, apenas não cobrirá Backlog e Concluído)**
- Inicie definindo o limite de **6** atividades para o **FLUXO**
- Não se preocupe se no começo tiver mais atividades que o limite e busquem **não** estourar o limite
- O grupo, em consenso (e por experimentação) poderá delimitar um novo limite no início de cada dia
- Agora pessoas **DE CARGOS DIFERENTES** poderão se ajudar caso não possam iniciar novas atividades dado o limite do WIP ou por falta de atividade de acordo com as regras dos dados abaixo:
 - Desenvolvedor pode ajudar desenvolvedor, analista e testador
 - Analista pode ajudar analista, desenvolvedor e testador
 - Testador poderá ajudar testador, analista e desenvolvedor
- **A partir dessa rodada começamos a medir o valor das demandas no ato da entrega pelo impacto no negócio, isso influenciará na pontuação de cada card entregue:**
 - Essa medição será dada por sorteio após o card passar pela fase de análise
 - Anote o valor do card em cima do post-it com o multiplicador correspondente.
 - 0x = Baixo/Nenhum valor
 - Descarte a demanda, ela não contará nenhum ponto, inclusive os bugs
 - 1x = Médio valor do negócio
 - O card tem o valor padrão, sem alterações, poderá ser descartado também caso a equipe entenda que seja necessário
 - 2x = Alto valor do negócio
 - O card tem a pontuação dobrada, inclusive os bugs, que pode ser muito ruim

- Card Azul, na prática terá a pontuação quadruplicada, pois ele já tinha pontuação dobrada
- Os cards que já se encontram no quadro nas fases de Análise (Pronto), Desenvolvimento e Teste que não tiveram sua pontuação medida na análise poderão ser descartadas (se desejado) ou caso o time escolha avançar até o final, deverá realizar a descoberta da pontuação no ato da entrega **após mover para a coluna Concluído.**

Exemplos

- Cronômetro do time mostra 5 minutos

Multiplicador 0 x - Demanda com Baixo/Nenhum valor para o negócio

- VERDE = 0 pontos**
- VERMELHO(ROSA) = 0 pontos**
- AZUL = 0 pontos**

Multiplicador 1 x - Demanda com Médio valor para o negócio

- VERDE = 5 pontos**
- VERMELHO(ROSA) = -5 pontos**
- AZUL = 10 pontos**

Multiplicador 2 x - Demanda com Alto valor para o negócio

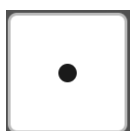
- VERDE = 10 pontos**
- VERMELHO(ROSA) = -10 pontos**
- AZUL = 20 pontos**

- É esperado que nessa fase tenha muita discussão e muito alinhamento.
Anote em um Post-it grande os acordos que forem surgindo informalmente, apenas para registrar e não esquecer de seguir estes acordos.

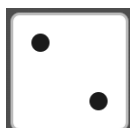
JOGO:

1. **Início do dia**, capitão deve incluir os post-its no quadro na coluna **BACKLOG**
(De acordo com a tabela GUIA) do Anexo 2
2. **Cada** trabalhador deverá sortear dado que vai de 1 a 3 a cada início de dia
(Dica: selecionar para sortear 5 dados de 1 só vez, distribuir os dados na ordem do quadro: dado 1 para o Analista 1, dado 2 para o analista 2, dado 3 para o desenvolvedor 1 e assim sucessivamente...)
3. Regra dos dados:

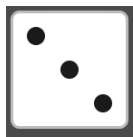
Se o trabalhador tem alguma atividade em execução:



Parabéns! Você está em um dia super produtivo! Você irá **TERMINAR** uma atividade que já estava em execução contigo!






Você continuará focado em sua atividade hoje... Aguarde até o próximo dia...



Hoje não é o seu dia de sorte, você encontrou impedimentos na sua atividade e não sabe quanto tempo vai levar para ter uma resposta... Inicie outra atividade (se tiver WIP)
OU ajude um colega nos seguintes passos:

1. Primeiro passo: Escolha o colega que queira ajudar

2. Segundo Passo: Verifique

- Se ele for do mesmo cargo que o seu: Sorteie um novo dado, **se sair**  **ou**  **você poderá ajudá-lo a finalizar a atividade.**
- Se ele for de cargo distinto: Sorteie um novo papel, APENAS **se sair**  **você poderá ajudá-lo a finalizar a atividade, senão aguarde até o próximo dia.**




PS: **NÃO** rode os dados **ANTES** escolher o colega que quer ajudar

Se o trabalhador não tem nenhuma atividade em execução:

- Se você tiver limite de WIP disponível:
 - Inicie uma nova atividade
- Se o limite WIP estiver sido atingido ou estourado:
 - Siga os passos:

1. Primeiro passo: Escolha o colega que queira ajudar

2. Segundo Passo: Verifique

- Se ele for do mesmo cargo que o seu: Sorteie um novo dado, **se sair**  **ou**  **você poderá ajudá-lo a finalizar a atividade.**
- Se ele for de cargo distinto: Sorteie um novo papel, APENAS **se sair**  **você poderá ajudá-lo a finalizar a atividade, senão aguarde até o próximo dia.**

Caso não tenha nenhuma atividade na coluna anterior nem nenhum colega precisando ser ajudado:

Que pena! Não tem nenhuma atividade para você hoje... Infelizmente você passará seu dia ocioso (a equipe toda está sem trabalho? Não deixe o chefe saber...).

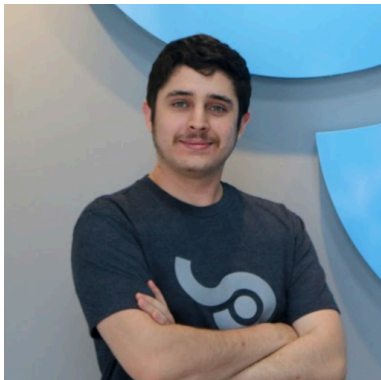
3. Capitão é responsável por comunicar a troca do dia, para que todos estejam cientes que a fase reiniciou, e que cada um deverá sortear
4. Próximo dia.

Final

Discuta no seu grupo quais foram as mudanças percebidas entre as fase 1, 2 e 3:

- Quais foram os ganhos?
- Quais foram as perdas?
- O que poderia ter sido feito diferente?
- A participação do capitão nas fases foi diminuindo ou aumentando conforme o jogo foi avançando? Por quê?
- Surgiu algum tipo de discussão sobre a prioridade das atividades durante as rodadas? Qual fase teve mais discussão?
- Houve acordos firmados (nem que seja informalmente) durante as rodadas sobre essas prioridades?
- O que poderia ser feito para limpar o backlog e simplificar a gestão de prioridades?
- Discutam os maiores aprendizados pela realização desta dinâmica.

Sobre o Instrutor:



Olá! Sou Alexandre De Carli e foi um prazer ministrar este workshop de Kanban com vocês!

Conecte-se comigo no LinkedIn no QR-Code

Também siga a [@softfocusBR](https://softfocus.com.br/) nas redes sociais! <https://softfocus.com.br/>



Sobre o Conteúdo:

Este workshop foi feito em plataforma Open-source, então conecte-se ao github para baixar este conteúdo e a contribuir para melhorá-lo ainda mais:

<https://github.com/AlexandreDeCarli/WorkshopKanban>



ANEXO 1 – Quadro Kanban do Jogo (MODELO)

<div>Nome grupo</div>	Análise		Desenvolvimento		Teste		Concluído
	1 <div>Nome do Analista 1</div>	2 <div>Nome do Analista 2</div>	1 <div>Nome do Dev 1</div>	2 <div>Nome do Dev 2</div>	1 <div>Nome do Testador 1</div>	2 <div>Nome do Testador 2</div>	
Backlog	Limite de WIP <div></div>		Limite de WIP <div></div>		Limite de WIP <div></div>		
	Fazendo	Pronto	Fazendo	Pronto	Fazendo		
1	Analista 1		1	Desenvolvedor 1	1	Testador 1	
2			2		2		Políticas do quadro
							Total do Time ____ pontos

ANEXO 2 – Tabela de Pontuações e Novos cards

[illegible][illegible]

ANEXO 2 - Tabela de Pontuações e Novos cards

Fases	Dias	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
Concluído																					
Teste	Fazendo																				
Desenvolvimento	Pronto																				
Desenvolvimento	Fazendo																				
Análise	Pronto																				
Análise	Fazendo																				
Backlog																					
Descartado																					
TOTAL WIP																					
TOTAL PONTOS																					

Tabela de inclusão de novos cards no backlog (serve para todas as fases)

Dia	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Novos Bugs reportados (Post-it VERMELHO)	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
Novas funcionalidades solicitadas (Post-it VERDE)	3	3	3	1	0	0	1	0	1	1	2	0	1	3	0	1	2	1	2	1
Novas urgências (Post-it AZUL)	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0

Anexo 3 - CFD Fase 1

Dias																						Fase							
Qtd Tarefas		-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20				
	60	60		
	59	59	_____	
	58	58	_____	
	57	57	_____	
	56	56	_____	
	55	55	_____	
	54	54	_____	
	53	53	_____	
	52	52	_____	
	51	51	_____	
	50	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	50	_____	
	49	49	_____
	48	48	_____
	47	47	_____
	46	46	_____
	45	45	_____
	44	44	_____
	43	43	_____
	42	42	_____
	41	41	_____
	40	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	40	_____
	39	39	_____
	38	38	_____
	37	37	_____
	36	36	_____
	35	35	_____
	34	34	_____
	33	33	_____
	32	32	_____
	31	31	_____
	30	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	30	_____
	29	29	_____
	28	28	_____
	27	27	_____
	26	26	_____
	25	25	_____
	24	24	_____
	23	23	_____
	22	22	_____
	21</																	

Anexo 4 - CFD Fase 2

Dias Qtd tarefas																					Fase
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
60																					60
59																					59
58																					58
57																					57
56																					56
55																					55
54																					54
53																					53
52																					52
51																					51
50																					50
49																					49
48																					48
47																					47
46																					46
45																					45
44																					44
43																					43
42																					42
41																					41
40																					40
39																					39
38																					38
37																					37
36																					36
35																					35
34																					34
33																					33
32																					32
31																					31
30																					30
29																					29
28																					28
27																					27
26																					26
25																					25
24																					24
23																					23
22																					22
21																					21
20																					20
19																					19
18																					18
17																					17
16																					16
15																					15
14																					14
13																					13
12																					12
11																					11
10																					10
9																					9
8																					8
7																					7
6																					6
5																					5
4																					4
3																					3
2																					2
1																					1
Dias	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	

Anexo 5 - CFD Fase 3

Dias Qtd tarefas																					Fase
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
60																					60
59																					59
58																					58
57																					57
56																					56
55																					55
54																					54
53																					53
52																					52
51																					51
50																					50
49																					49
48																					48
47																					47
46																					46
45																					45
44																					44
43																					43
42																					42
41																					41
40																					40
39																					39
38																					38
37																					37
36																					36
35																					35
34																					34
33																					33
32																					32
31																					31
30																					30
29																					29
28																					28
27																					27
26																					26
25																					25
24																					24
23																					23
22																					22
21																					21
20																					20
19																					19
18																					18
17																					17
16																					16
15																					15
14																					14
13																					13
12																					12
11																					11
10																					10
9																					9
8																					8
7																					7
6																					6
5																					5
4																					4
3																					3
2																					2
1																					1
Dias	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	