Incremento continuo con KANBAN



Nelson Monzón López

KAIZEN

Mejora continua

Filosofías LEAN





Técnica de producción basada en instrucciones de trabajo mediante tarjetas (KANBAN)

Distintas zonas de producción

Instrucciones constantes en intervalos de tiempo variados para procesos sucesivos

Se produce para el cliente y no para el inventario

Just In Time (JIT)

Producir los elementos:

- 1. Que se necesitan
- 2. Cantidades que se necesitan
- 3. Momento en que se necesitan



TOYOTA

Sistema de trabajo de los supermercados

Eliminar el desperdicio

Pull System

Cualquier cosa distinta de la cantidad mínima de equipamiento, materiales, partes, espacio y tiempo, que sea absolutamente esencial para añadir valor al producto

Just In Time (JIT)

Producir los elementos:

- 1. Que se necesitan
- 2. Cantidades que se necesitan
- 3. Momento en que se necesitan



TOYOTA

Sistema de trabajo de los supermercados

Eliminar el desperdicio

Pull System

Sistema de comunicación que permite controlar la producción, sincronizar los procesos de manufactura con los requerimientos del cliente y apoyar fuertemente la programación de la producción

Just In Time (JIT)

Información para fabricar un producto en todas sus etapas

Tarjeta KANBAN

NO ES una GUIA, ES una ORDEN

Debe cumplirse

Kanban	5	Dirección almacén		
C Maquina	005	٨	2	
C Material	30299	A2		
Contenedor	Caja	Cantidad por contenedor	15	
Cantidad requerida	5	Material necesario	5	
Hora procesado	14:00	Hora entrega	19:00	
Encargado	Nelson			

Just In Time (JIT)

Tarjeta KANBAN

Reglas KANBAN

Prohibido retirar piezas sin usar KANBAN

Prohibido retirar más de lo que dice la tarjeta

Regla 1:

El proceso posterior recogerá del anterior los productos necesarios en las cantidades precisas del lugar y momento oportuno

Regla 2:

El proceso precedente deberá fabricar sus productos en las cantidades recogidas por el proceso siguiente

Regla 3:

Los productos defectuosos nunca deben pasar al proceso siguiente

Regla 4:

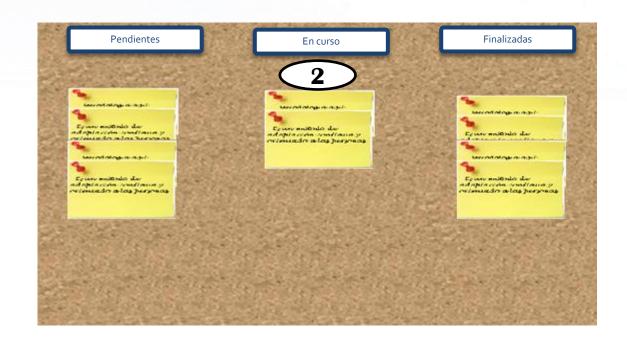
El número de KANBAN debe minimizarse

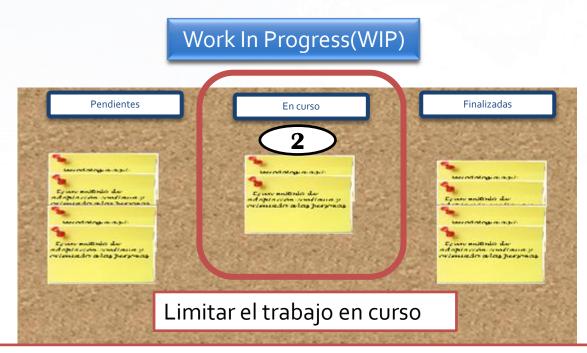
Regla 5:

El KANBAN habrá de utilizarse para lograr la adaptación a pequeñas fluctuaciones de la demanda

Regla 6:

Balancear la producción



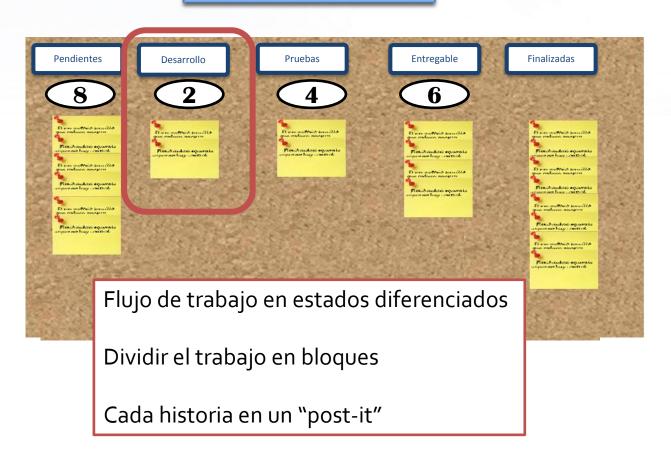


Las tarjetas indican que tareas podemos incluir en el flujo de trabajo

Sólo se añaden tareas si nuestro WIP acordado lo permite

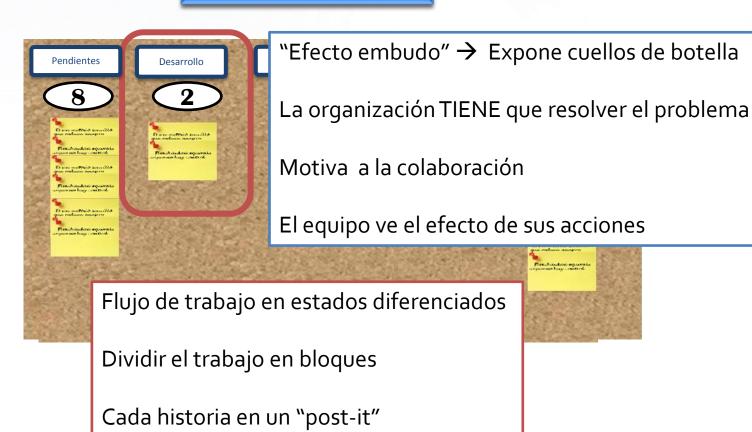
Work In Progress(WIP)

Flujo de trabajo



Work In Progress(WIP)

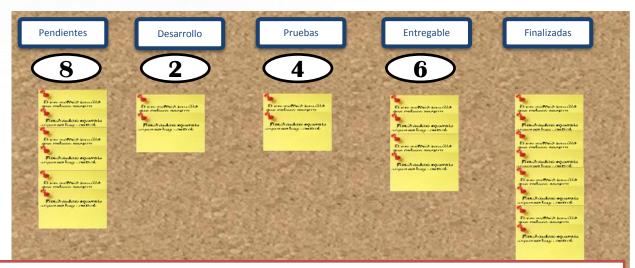
Flujo de trabajo



Work In Progress(WIP)

Flujo de trabajo

Lead time



Tiempo medio para completar un elemento

KANBAN optimiza el lead time hasta hacerlo predecible

Nos permite comprender el flujo de trabajo actual

Propicia una evolución incremental de los procesos

Limita del WIP en cada fase → Compromiso de entrega

El trabajo se mueve (pull system) a través del sistema a partir de señales KANBAN

Muestra el avance del trabajo (flujo) lo que hace visible las deficiencias del proceso

Especificar el valor desde la perspectiva del cliente (Historias priorizadas)

El flujo de trabajo centrado en la demanda del cliente

Permite mejora y adaptación continua

Evita la ley de Parkinson

¿Cómo se mide el flujo de trabajo?

Límite bajo

Gente ociosa

Caída de la productividad

Descontento del cliente

Reiterados cuellos de botella

Limita al equipo de trabajo

Límite alto

Exceso de demanda

Mal tiempo de respuesta

Dificulta el cuello de botella

Poco efecto visual



¿Qué tienen en común?

Herramientas de gestión

Métodos ligeros

Siguen políticas JIT

La mejora se obtiene de visualizar el proceso

Entrega temprana y continua

Respuesta al cambio antes que seguir un plan

Posible implicación del cliente

¿Qué tienen en común?

Herramientas de gestión

Métodos ligeros

Muy adaptables

Adaptados al modelo de negocio

Mecanismos simples

No fijan un plan preestablecido

Se adaptan a las circunstancias

SCRUM es más restrictivo

¿Qué tienen en común?

Herramientas de gestión

Métodos ligeros

Muy adaptables

Limites WIP

Límite del trabajo en curso

KANBAN limita el flujo de trabajo directamente

SCRUM limita el flujo de trabajo implícitamente

- 1. Pila de Sprint
- 2. Pila de Producto

¿Qué tienen en común?

Herramientas de gestión

Métodos ligeros

Muy adaptables

Limites WIP

Empíricos

Miden el rendimiento del equipo

SCRUM usa la velocidad de trabajo

KANBAN usa el lead time

¿Qué tienen en común?

Herramientas de gestión

Métodos ligeros

Muy adaptables

Limites WIP

Empíricos

Experimentación

El equipo se adapta a las circunstancias

Velocidad/Lead time variables

Entregas basadas en el rendimiento

Adaptación continua

¿Qué tienen en común?

Herramientas de gestión

Métodos ligeros

Muy adaptables

Limites WIP

Empíricos

Experimentación

Equipos auto-organizados

Trabajo distribuido

El equipo escoge que trabaja

Posible acuerdo del WIP entre cliente y equipo

¿Qué tienen en común?

Herramientas de gestión

Métodos ligeros

Muy adaptables

Limites WIP

Empíricos

Experimentación

Equipos auto-organizados

Trabajo distribuido

El equipo escoge que trabaja

Posible acuerdo del WIP entre cliente y equipo

No son excluyentes

Se pueden combinar

¿Qué los diferencia?

Iteraciones

SCRUM

KANBAN

La duración se establece antes de comenzar

El rendimiento se mide por Sprint

Seguimiento del Sprint

Estimación de las historias

Cada Sprint implica un nuevo tablón

La priorización es obligatoria

La duración no tiene que ser preestablecida

El rendimiento se mide por tarea finalizada

No obliga a usar etapas

Estimación opcional

No es necesario borrar el tablón

La priorización es opcional

Equipo

SCRUM

KANBAN

El equipo establece un compromiso

El equipo debe ser multifuncional

Cada equipo tiene su tablón

Diferenciación por roles

El compromiso es opcional

El equipo puede ser especializado

El tablón puede ser multiequipo

No hay diferenciación preestablecida

No son excluyentes

Se pueden combinar

¿Cómo obtener lo mejor de ambos?

Utilizar la filosofía SCRUMBAN

Establecer periodos de entrega

Cálculo de velocidades

Comunicación ágil

Usar los roles que plantea SCRUM

Añadir el concepto de WIP a nuestro tablón de SCRUM

Utilizar la pila de producto

Plantearnos si nos interesa la pila de Sprints

Sector IT













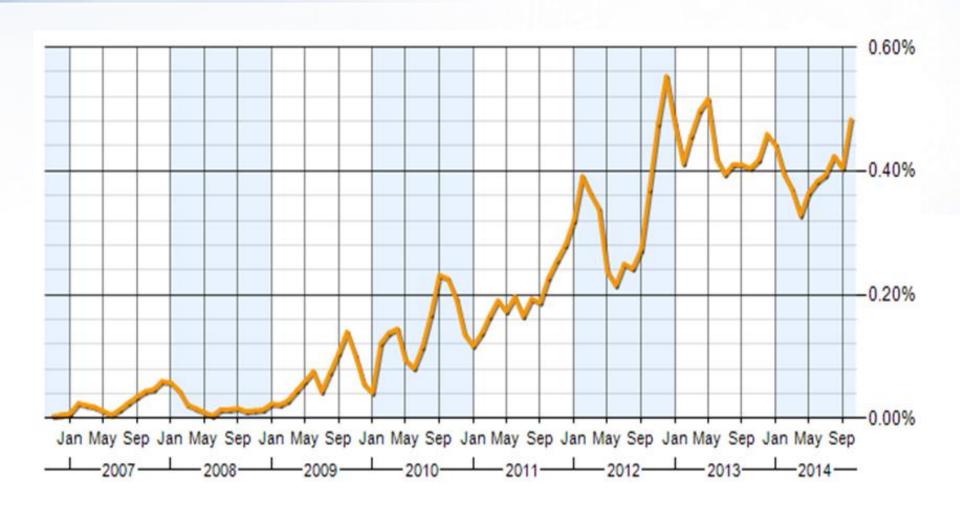








Demanda de conocimientos

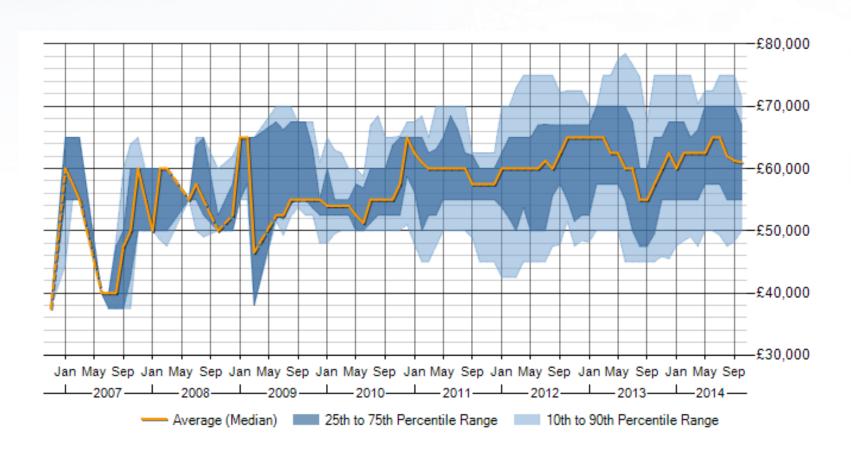


Demanda de conocimientos

1	369 (100.00%)	Scrum	1	15	37 (10.03%)	Degree
2	347 (94.04%)	Agile Software Development	1	15	37 (10.03%)	Law
3	102 (27.64%)	TDD	1	16	36 (9.76%)	C#
4	88 (23.85%)	E-Commerce		17	34 (9.21%)	Android
5	77 (20.87%)	Project Management	1	18	33 (8.94%)	Apple iOS
6	74 (20.05%)	Kanban	1	19	31 (8.40%)	User Experience
7	72 (19.51%)	BDD		20	30 (8.13%)	Continuous Improvement
8	71 (19.24%)	Finance		20	30 (8.13%)	Continuous Integration
9	67 (18.16%)	Velocity		21	28 (7.59%)	JIRA
10	64 (17.34%)	Coaching		22	26 (7.05%)	Web Development
11	63 (17.07%)	Java		22	26 (7.05%)	JavaScript
12	48 (13.01%)	Mentoring		22	26 (7.05%)	Mobile Application Development
13	45 (12.20%)	Retail	:	22	26 (7.05%)	User Stories
14	44 (11.92%)	.NET	:	23	25 (6.78%)	Marketing
14	44 (11.92%)	Mobile App	:	23	25 (6.78%)	Software Engineering

http://www.itjobswatch.co.uk/jobs/london/scrummaster.do

Salario medio



<u>Ofertas en Londres</u>

Certificación Scrum Manager

Curso y certificación Scrum Manager.

Información del curso | Opiniones de alumnos

País	Ciudad	Fechas
Argentina	Córdoba	14 y 15 de mayo
Chile	Santiago de Chile	25 a 29 de mayo (tardes)
Chile	Santiago de Chile	4 y 5 de junio
España	Barcelona	Desde el 11 de mayo lunes y miércoles tardes
España	Madrid	20 y 21 de abril
España	Las Palmas de Gran Canaria	1 a 4 de Junio
España	Madrid	20 y 21 de Mayo
España	Madrid	22 y 23 de junio
España	Valencia	Desde el 17 de abril, viernes tarde y sábados mañana
México	Monterrey, NL	14 y 15 de mayo
México	México, DF	4 y 5 de junio
Rep. Dominicana	Santo Domingo	15 y 16 de mayo

Enlace Curso

Enlace Examen

KANBAN Style



Gracias!!

Nelson Monzón López

nmonzon@ctim.es profesor scrum@institutoidte.es





