

Práctica N°6

Kanban y Scrumban

Materia: Metodologías de Programación II

Profesora: Claudia Cappelletti

Alumno: Federico Almada

1) ¿Qué es el sistema Kanban? ¿En qué consiste?

Es un sistema de información que controla de modo armónico la fabricación de los productos necesarios en la cantidad y tiempo necesarios en cada uno de los procesos que tienen lugar tanto en el interior fábrica como entre distintas empresas.

Se lo conoce también como “sistema de tarjetas” porque en su implementación más sencilla utiliza tarjetas que se pegan en los contenedores de materiales y que se despegan cuando estos contenedores son utilizados, para asegurar la reposición de dichos materiales. Las tarjetas y otros métodos más modernos de visualización de flujo, actúan de testigo del proceso de producción

2) ¿En qué sistema se inspiró?

Kanban está inspirado en el Toyota Production System, desarrollado entre 1948 y 1975

3) ¿En qué principios se basa?

- A. Comenzar con lo actual: El método Kanban se inicia con las funciones y procesos que ya se tienen y estimula cambios continuos, incrementales y evolutivos al sistema.
- B. Aplicar cambios incrementales: Todos deben estar de acuerdo en que la manera de hacer mejoras en el sistema es el cambio continuo, gradual y evolutivo. Los cambios fuertes pueden parecer más eficaces, pero fracasan más debido a la resistencia y el miedo en la organización.
- C. Respetar lo establecido: Para facilitar el cambio futuro conviene respetar los roles, responsabilidades y cargos actuales, eliminando los temores iniciales. Esto permite obtener un mayor apoyo a la iniciativa Kanban.
- D. Liderazgo en todos los niveles: Kanban promueve acciones de liderazgo desde las personas de bajo rango hasta los gerentes.

4) ¿Cómo se establece el liderazgo en Kanban?

Kanban promueve acciones de liderazgo desde las personas de bajo rango hasta los gerentes.

5) ¿Cuál es su metodología de trabajo?

Kanban se base en el desarrollo incremental, dividiendo el trabajo en partes

6) ¿Por qué Kanban considera que hay que limitar el WIP (“work in progress”)?

Una de las principales ideas del Kanban es que el trabajo en curso (Work In Progress) debería estar limitado, es decir, que el número de tareas que se pueden realizar en cada fase debe ser algo conocido. Independientemente del tamaño y la complejidad de un proyecto, hay una cantidad de trabajo óptima que se puede realizar sin sacrificar eficiencia.

7) ¿Qué es el “lead time”?

Es el tiempo que se tarda en terminar cada tarea se debe medir. El “lead time” cuenta desde que se hace una petición hasta que se concreta la entrega.

8) ¿Qué es el “cycle time”?

Es otra métrica que mide el tiempo, pero desde que el comienza hasta que termina el trabajo efectivo sobre una tarea.

9) El usuario solicita una mejora al sistema el día 1. El día 5 se asigna la tarea a un equipo de análisis y programación. El día 8 el equipo comienza a trabajar en la mejora, termina el día 12, se prueba y finalmente se cierra la tarea y se entrega al usuario el día 14. ¿Cuál es el lead time y cuál es el cycle time?

Lead time: 14 días (desde el día 1 al día 14)

Cycle time: 4 días (desde el día 8 al día 12)

10) ¿Cómo son los roles en la metodología Kanban?

La metodología Kanban no prescribe roles. Tener un papel asignado y las tareas asociadas a dicho papel crean una identidad en el individuo.

11) ¿De dónde deriva la metodología Scrumban?

Scrumban es una metodología derivada de los métodos de desarrollo Scrum y Kanban.

12) ¿Qué hereda Scrumban de Scrum?

Scrumban toma de Scrum:

a) Roles: cliente, equipo (con los diferentes perfiles que se necesiten).

b) Reuniones: reunión diaria.

c) Herramientas: pizarrón.

13) ¿Qué hereda Scrumban de Kanban?

-Flujo visual.

-Hacer lo que sea necesario, cuando sea necesario y sólo la cantidad necesaria.

-Limitar el WIP.

-Optimización del proceso

14) Realice un cuadro comparativo de las metodologías XP, Scrum, Kanban y Scrumban, donde se puedan ver sus principales características: herramientas, roles, reuniones, documentación e iteraciones.

| Metodología | Herramientas | Roles | Reuniones | Documentación | Iteraciones |
|-------------|------------------------------------|---|---|-----------------------|-----------------------|
| XP | -No tiene | -Tracker -Customer -Programmer, -Coach, Manager -Tester | -Varias reuniones grupales de planificación | -Documentación escasa | Si (plan de Entregas) |
| Scrum | -Pizarrón -Backlog -Burndown | -Product Owner -Scrum Master -Equipo | -Diaria -Planificación -Retrospectiva | -No requiere | -Sí (sprints) |
| Kanban | -Pizarrón | -No prescribe roles | -Reuniones periódicas para gestionar y mejorar la prestación de servicios | -No requiere | -No (flujo continuo) |
| Scrumban | -Pizarrón | -Equipo + Otros | -Diaria | -No requiere | -No (flujo continuo) |