

# Kanban

Agile для тех, кто не любит планирование

# История

Япония,  
1959

“Кан” – видимый  
“бан” – доска

Кайдзен –  
непрерывное  
улучшение

Toyota  
Production  
System

Точно в  
срок

# Факты и легенды

— — —

- Канбан – это «подход баланса». Его задача – сбалансировать разных специалистов внутри команды и избежать ситуации, когда дизайнеры работают сутками, а разработчики жалуются на отсутствие новых задач.
- Канбан-системы принадлежат к семейству подходов, известных как вытягивающие системы (альтернатива для «барабан-буфер-канат»)
- Первая виртуальная канбан-система для программирования внедрялась в Microsoft с 2004 года

# Закон Литтла

сложно

Долгосрочное среднее количество  $L$  заявок в стационарной системе равно долгосрочной средней интенсивности  $\lambda$  входного потока, умноженной на среднее время  $W$  пребывания заявки в системе.

Алгебраически,  $L = \lambda W$ .

— — —

# Закон Литтла

просто

Чем большее количество  
задач у вас в работе, тем  
больше времени потребуется  
на завершение каждой  
задачи

— — —

# Limit WIP

(work in progress)

мантра Kanban

**Время цикла=Работа в процессе/Пропускную способность.**

Время цикла – время, требуемое каждой задаче для прохождения процесса от начала до конца.

Работа в процессе – число задач, на которыми вы трудитесь одновременно.

Пропускная способность – среднее время на выполнение одной задачи.

— — —

# 5 СВОЙСТВ

1. Визуализация рабочего потока.
2. Ограничение количества незавершенных задач.
3. Измерения и управление потоком.
4. Формальные политики процессов.
5. Использование моделей для оценки возможностей совершенствования.



# Рецепт

Миграция на Kanban

- концентрация на качестве;
- снижение количества незавершенных задач;
- частые релизы;
- баланс требований и пропускной способности;
- приоритизация;
- борьба с источниками вариативности для улучшения предсказуемости.

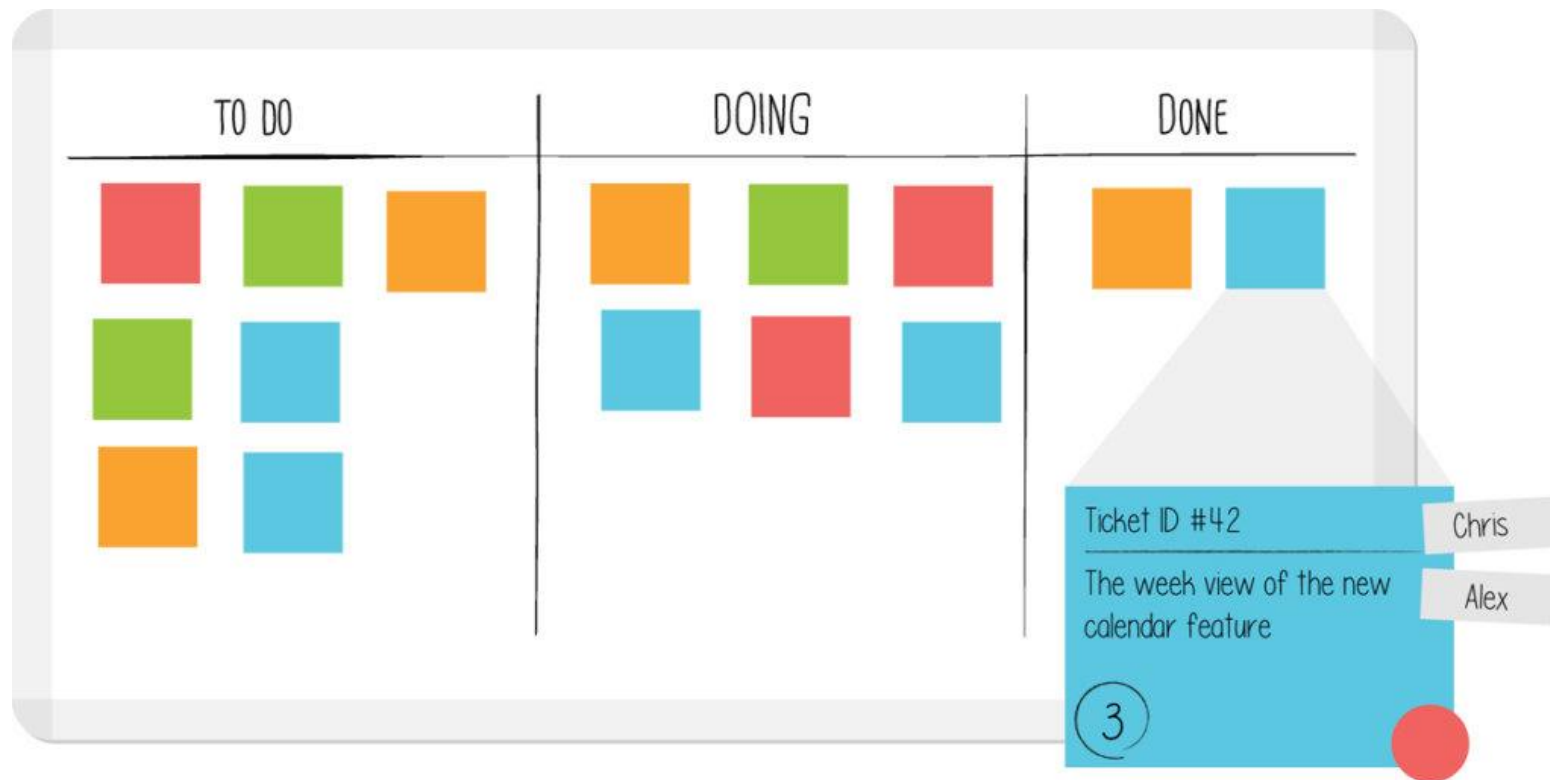




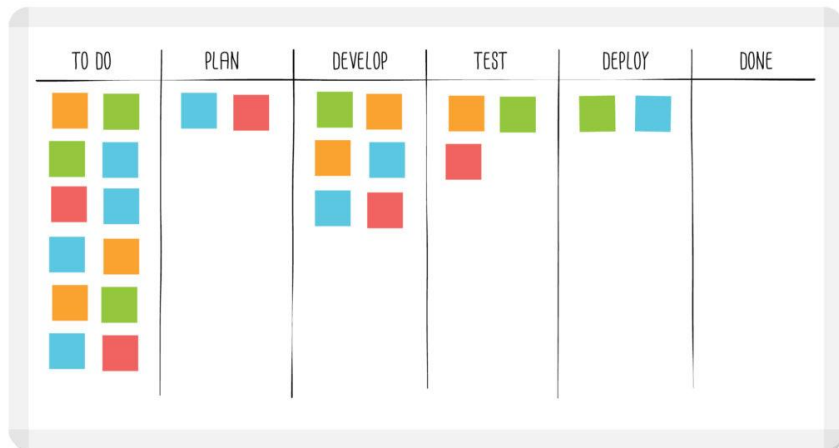
# Доски



# Доски



# Доски



Green square: User Story  
Red square: Defect  
Blue square: Task  
Orange square: Feature



# Доски

Conceptboard GmbH

## Kanban Board

Board Edit + Insert View Conference Help

Ana ▾

Share

+ ↶ ↷ 🔍 20% ▾ 🖐️ 🖱️ 🖋️ 📄 ▾ 💬 Comment Editor ⌵ ⌴

	TO DO	IN PROGRESS	DONE
Marketing	<ul style="list-style-type: none"><li>Task 1</li><li>Task 2</li><li>Task 3</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Task 4</li><li>Task 5</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Task 6</li><li>Task 7</li><li>Task 8</li></ul>
Design	<ul style="list-style-type: none"><li>Task 9</li><li>Task 10</li><li>Task 11</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Task 12</li><li>Task 13</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Task 14</li><li>Task 15</li></ul>
Development	<ul style="list-style-type: none"><li>Task 16</li><li>Task 17</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Task 18</li><li>Task 19</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Task 20</li><li>Task 21</li><li>Task 22</li></ul>

Navigation icons: 🔔, ✓, ☰, 🖱️, 🖥️, 📺, 🗣️, 🔄

# Kanban и Scrum

Нет timebox, ни на задачи,  
ни на спринты

Задачи больше и их меньше

Оценки сроков опциональны  
или отсутствуют

— — —

# Scrum vs Kanban

— — —

	SCRUM	KANBAN
График	Регулярные спринты фиксированной продолжительности (например, 2 недели)	Непрерывный процесс
Подходы к релизу	В конце каждого спринта после одобрения владельцем продукта	Поставка выполняется непрерывно или на усмотрение команды
Роли	Владелец продукта, Scrum-мастер, команда разработчиков	Ролей нет, в некоторых командах работают тренеры по agile
Ключевые показатели	Скорость команды	Продолжительность цикла
Отношение к изменениям	В ходе спринта команды стремятся избегать изменений в прогнозах спринта: изменения приведут к неверным выводам относительно оценки задач	Изменение может произойти в любой момент

# Scrumban

Из Scrum берут спринты фиксированной длительности и роли, а из Kanban — концентрацию на продолжительности цикла и лимитах незавершенной работы.



Спасибо!