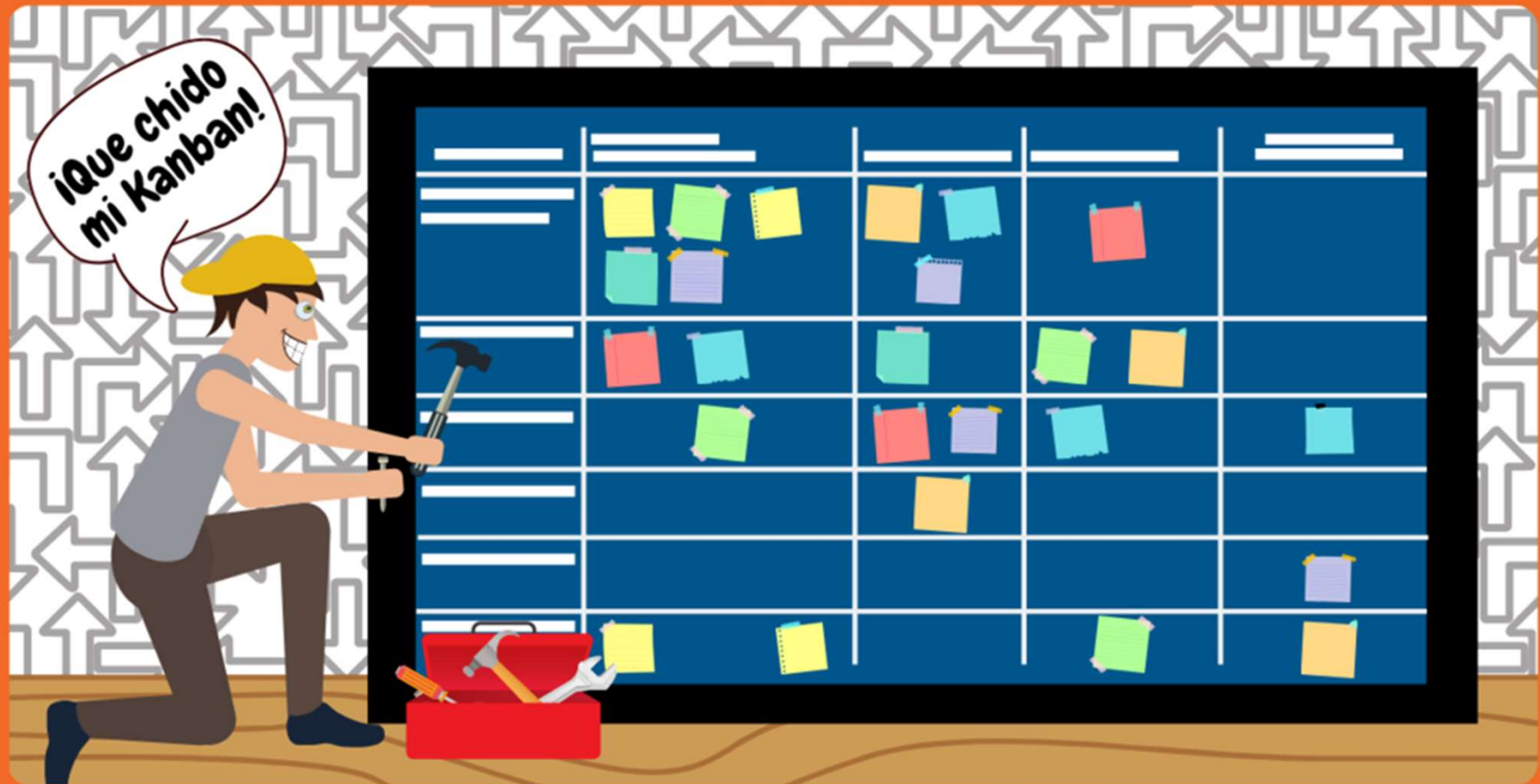




Lo que conocemos



Qué es Kanban?

- **KANBAN** = TARJETA VISUAL
- **Método flexible de gestión del trabajo visual**, que evoluciona según las necesidades del equipo
- Creado en Japón a finales de la década de 1940 por ingenieros de Toyota
- Ayuda a visualizar el trabajo para que se pueda entender mejor
- Limita el trabajo en progreso (WIP)
- Sistema pull que reemplaza solo lo que se ha consumido
- Busca la mejora continua y la evolución de las políticas para mejorar los resultados



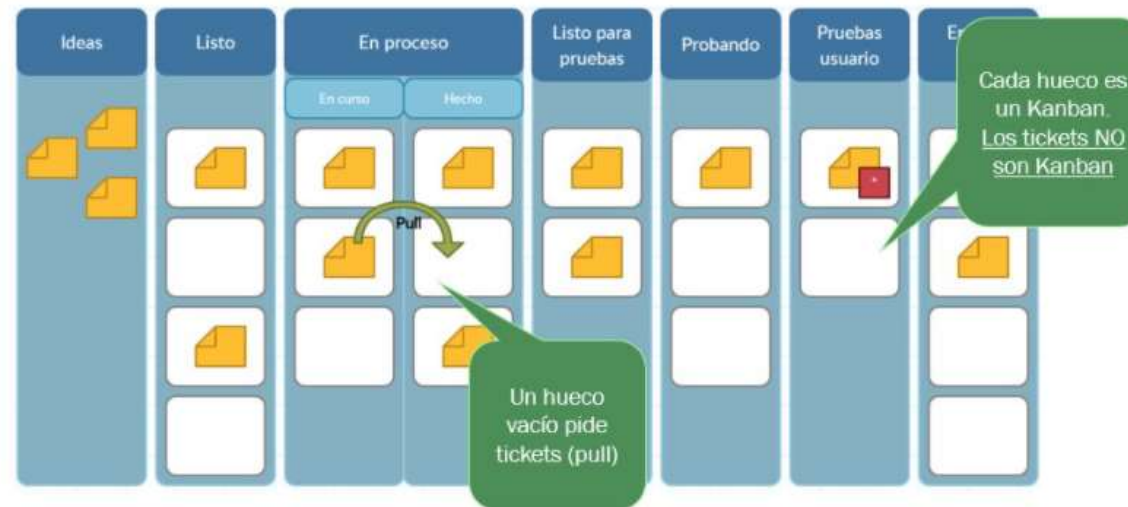


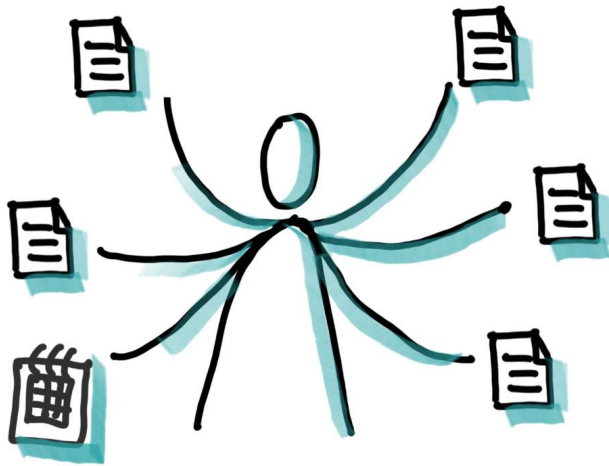
Kanban comienza en reflejar la forma actual en la que se realiza el trabajo. Luego se identifican los puntos de dolor. Se realizan pequeños cambios para abordar solo esos problemas. Pequeños cambios graduales significan un proceso suave que obtiene grandes resultados sin resistencia.

Principios de KANBAN



Limitar la cantidad de trabajo mejora el *foco* del trabajo que estamos haciendo. Nos centramos en *terminar* el trabajo empezado en lugar de seguir empezando trabajo. Mejora el *ratio* de entrega.





- Se puede cambiar en cualquier momento. Siempre que se esté persiguiendo la mejora del sistema y no una auto-trampa para eliminar una restricción que nos molesta.
- Hay que tener en cuenta la capacidad de absorción de nuestros clientes
- Es una restricción y como tal, la primera vez que lo estipulamos, es buena señal si nos duele.
- Hay que mirar (al menos) nuestras métricas de Lead Time y de Throughput para ir equilibrando entre ellas cambiando nuestro WIP si fuera necesario.
- Una vez cambiado el **WIP Limit**, el impacto no es inmediato.

Limitar el WIP

Ley de Little

<https://youtu.be/W92wG-HW8gg>

Tamaño del WIP: unidades de trabajo que se están procesando

Tasa de rendimiento (TP)= unidades que salen del sistema en un tiempo determinado

Plazo de entrega al cliente (LT)=periodo entre la entrada de una petición y su salida del sistema

$$\text{Lead time} = \frac{\overline{\text{WIP}}}{\overline{\text{Throughput}}}$$

Principios de KANBAN

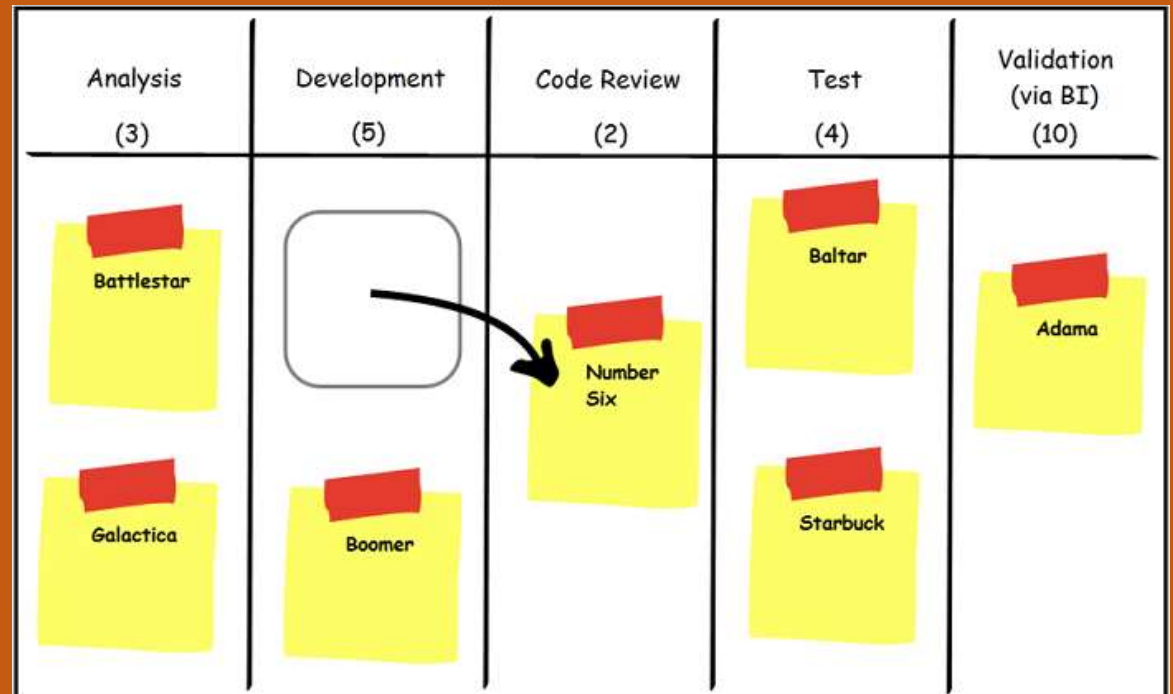


La selección de políticas debe hacerse por aquellos que son responsables de realizar el trabajo.
Son diseñadas a imagen y semejanza del proceso actual.
Pueden existir políticas por columna (Quien mueve que, como se deciden las prioridades), políticas para todo el sistema o políticas por clase de servicio.

PRINCIPIOS DE CAMBIO EN KANBAN

Los tres principios de cambio del método Kanban, que son una guía para su implementación son:

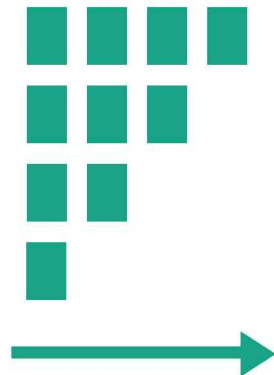
1. Empieza con lo que haces ahora
2. Entiende los procesos existentes, tal y como son actualmente
3. Respeta los títulos, roles y trabajos existentes



SCRUM



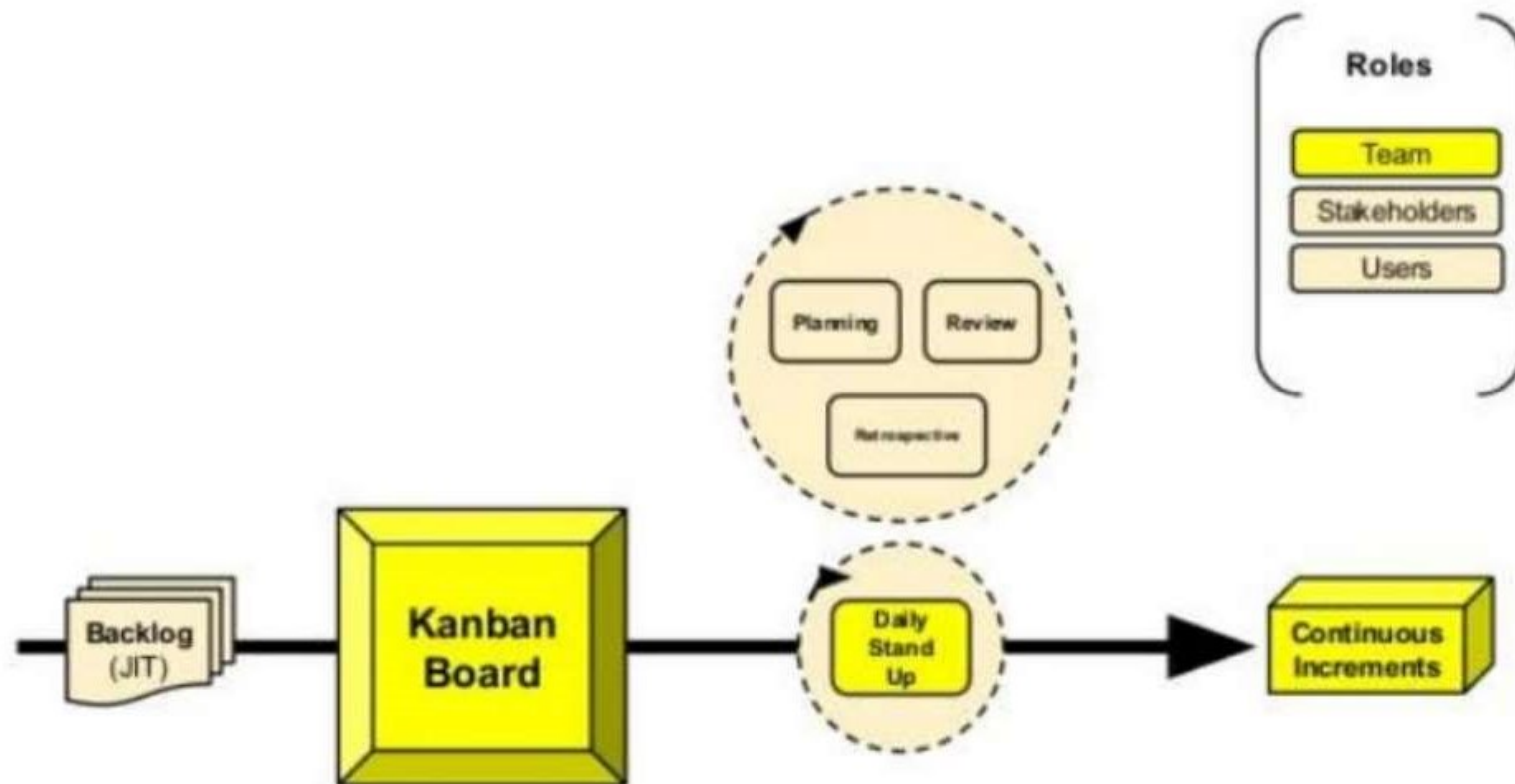
KANBAN



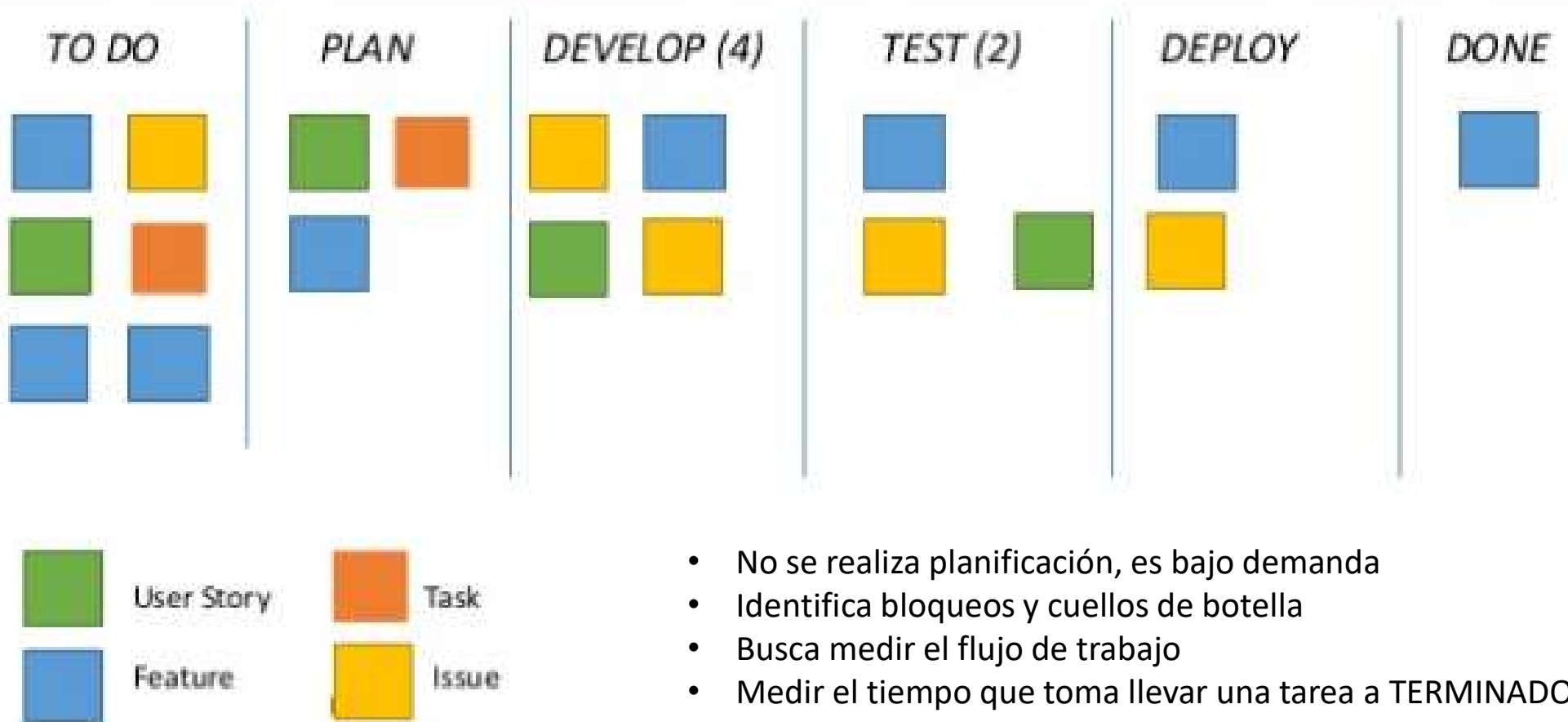
	SCRUM	KANBAN
Objetivo final	Maximizar el valor entregado	Optimizar el flujo de trabajo
Timeboxing	Si	No
Roles	Definidos	No necesariamente
Equipos	Multifuncionales	Mutifuncionales o especializados
Limita el WIP	Por sprint	Por estados
Reuniones	Definidas	Cuando sean necesarias
Línea de tiempo	Planificación de sprints/releases	No hay una línea de tiempo definida
Cambios de alcance	No durante iteración	Siempre que haya recursos disponibles
Tablero	Limpio en cada iteración	persistente
	1 por equipo	Puede ser compartido por varios equipos
Priorización	Obligatoria	Opcional
Diagramas de seguimiento	Burndown	No hay diagramas fijos



ScrumBan

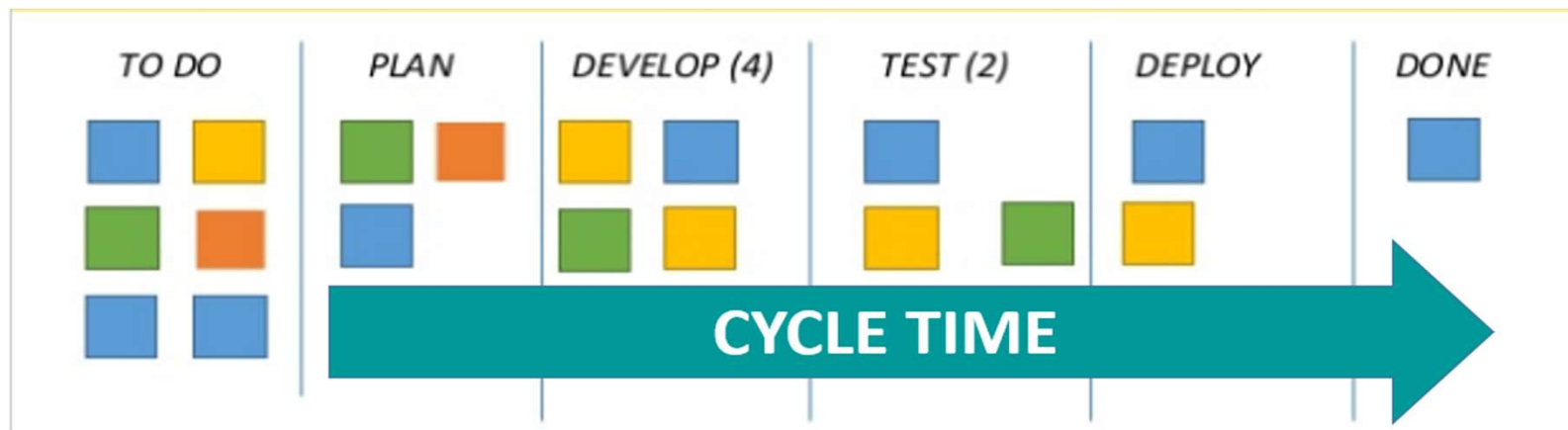


Scrum + Kanban = ScrumBan



Cycle Time

En el contexto de Kanban, el cycle time es una métrica importante que se utiliza para mejorar el flujo de trabajo y reducir los tiempos de entrega. Al medir el cycle time de cada tarea o trabajo, el equipo de Kanban puede identificar cuellos de botella y áreas de mejora en el proceso.

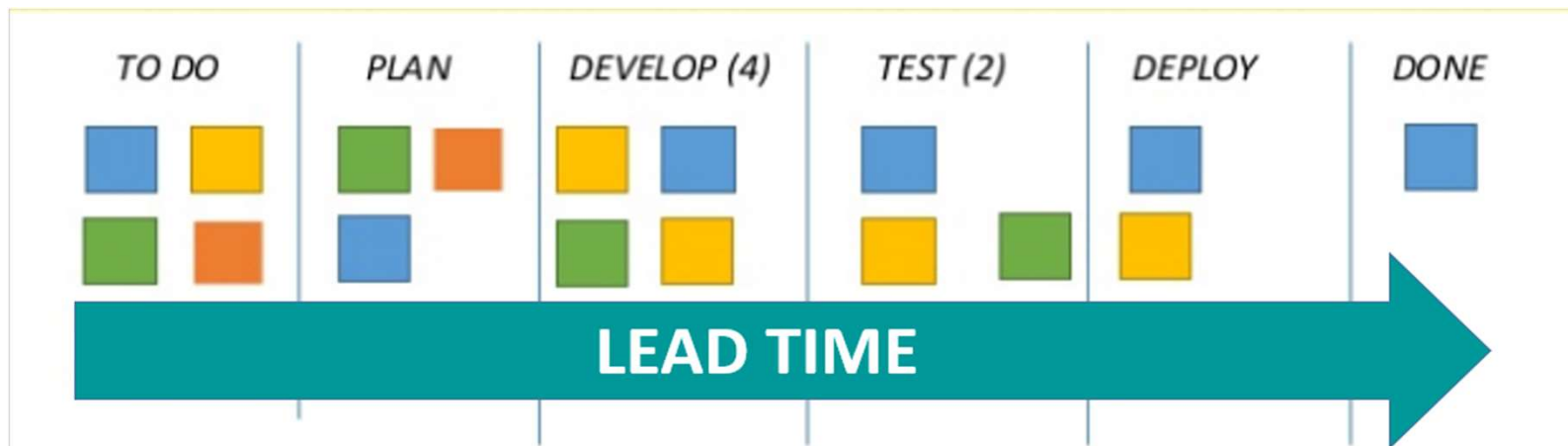


El cycle time en Kanban se refiere al tiempo que tarda una tarea o un trabajo en completarse, desde que se inicia hasta que se entrega al cliente o usuario final. El cycle time se mide en términos de unidades de tiempo, por ejemplo, horas, días o semanas.

El cycle time es una de las medidas más difíciles de medir en un equipo de trabajo debido a que hay muchos factores en juego. Estos factores incluyen la cantidad de trabajo realizado, la complejidad del trabajo, el nivel de habilidad de los miembros del equipo, la cantidad de recursos disponibles, la cantidad de información disponible, el nivel de comunicación, el nivel de colaboración, el nivel de motivación, el grado de compromiso, el nivel de compromiso con el trabajo y otros factores. La medición precisa de estos factores es complicada, por lo que la medición del cycle time es extremadamente difícil.

Lead Time

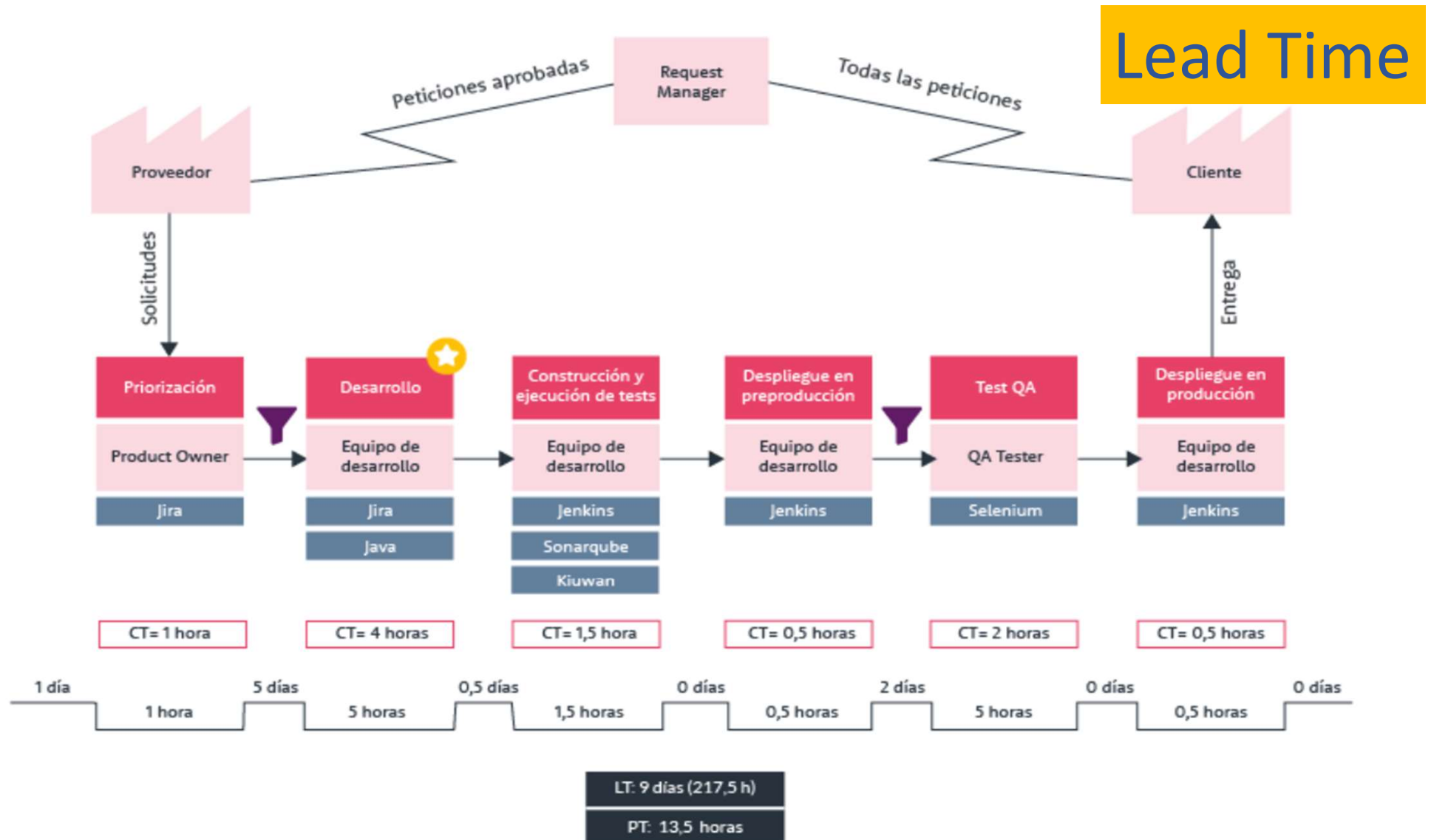
El Lead Time en Kanban se refiere al tiempo total que tarda un trabajo en ser completado, desde que se solicita hasta que se entrega al cliente o usuario final. El Lead Time incluye tanto el tiempo que lleva completar la tarea o el trabajo en sí mismo, como también el tiempo que lleva esperando en la cola antes de ser procesado.



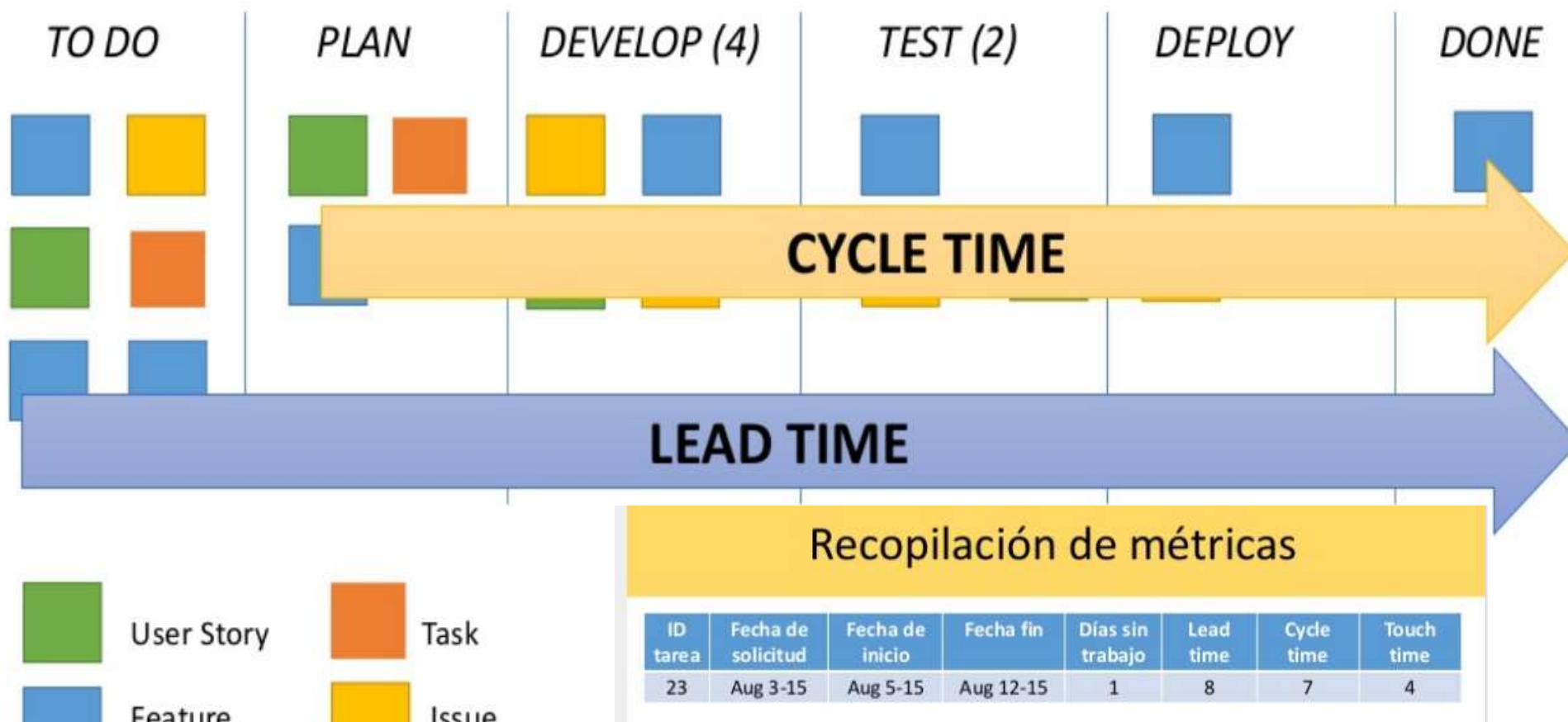
El Lead Time es una métrica importante en Kanban ya que permite a los equipos predecir cuánto tiempo tomará completar un trabajo desde el momento en que se solicita hasta que se entrega. Esta información es útil para la planificación y gestión del trabajo, ya que permite a los equipos identificar cuellos de botella y áreas de mejora en el proceso.

Process Time en Kanban es la duración de una tarea desde que se asigna a un equipo de trabajo hasta que se completa. Esta métrica se puede usar para medir la eficiencia del proceso y para informar a los gerentes sobre los plazos de entrega. El proceso de tiempo de Kanban también se puede usar para identificar los cuellos de botella en el flujo de trabajo y para determinar cuáles tareas están causando retrasos en la entrega..

Lead Time



Métricas

[Clip slide](#)


Reuniones

Reunión diaria

- Alguien está trabajando en algo que no está en el tablero?
- Qué necesitamos para terminar lo pendiente?
- Tengo algún impedimento?

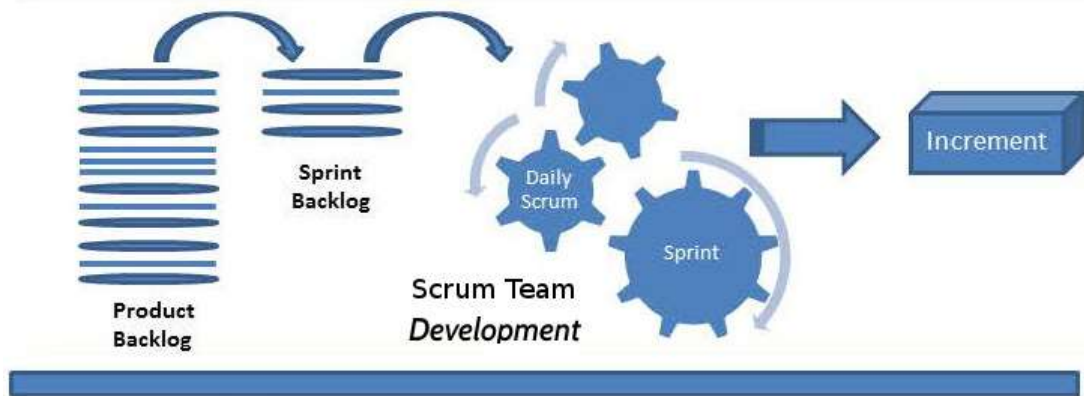
Retrospectiva

- Hay trabajos ocultos (fuera del tablero)?
- Cada tarea tiene el nivel correcto de detalle?
- Existen frenos que no están visibles en el tablero?
- Cómo nos hemos sentido como equipo?
- Qué hicimos bien?
- Qué hicimos mal?

**¿ESTE ES EL MEJOR
TRABAJO QUE PUEDO
HACER?**

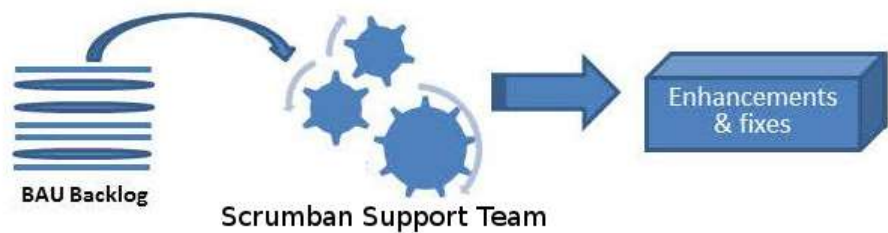
SCRUM

Evolutivo



SCRUMBAN

Mantenimiento



Mantenimiento

- ✓ Tablero
- ✓ Roles
- ✓ Reunión diaria
- ✓ Reunión de retrospectiva cada 2 semanas
- ☐ Establecer tiempo estimado a tareas una vez que se toman
- ☐ Indicadores mensuales: Leadteam, Cycle Time
- ☐ Establecer límite del WIP