

## PRÁCTICO 11 - Kanban – Ejercicio de aplicación (Evaluable)

<b>Unidad:</b>	Unidad Nro. 4: Aseguramiento de Calidad de Proceso y de Producto
<b>Consigna:</b>	A través de un juego y de las instrucciones comunicadas por los docentes, vivenciar los principios kanban
<b>Objetivo:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Experimentar cómo un sistema Kanban emerge de un proceso existente, como ocurre en el mundo real</li> <li>• Vivenciar un sistema Kanban completo, en lugar de centrarse sólo en el tablero Kanban y las mecánicas relacionadas</li> <li>• Comprender que los tableros dependen del contexto: para cualquier proceso dado hay muchos diseños de tableros diferentes que son adecuados y útiles, pero el tablero perfecto no necesariamente existe</li> <li>• Comprender los efectos de limitar su trabajo en progreso</li> <li>• Experimentar la autoorganización y la adaptación.</li> </ul>
<b>Propósito:</b>	Familiarizarse la filosofía lean, internalizando los principios propuestos por Kanban, utilizando una dinámica grupal, en forma de juego.
<b>Entradas:</b>	Conceptos teóricos sobre el tema, desarrollados en clase. Bibliografía referenciada sobre el tema. Instrucciones del juego. Materiales necesarios que deben ser llevado por los estudiantes.
<b>Salida:</b>	Mostrar los resultados de la dinámica en cada iteración.
<b>Instrucciones:</b>	El docente que dirige la dinámica será quién indique la consigna y el alcance de la dinámica a realizar.
<b>Lista de materiales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Post-Its en tres colores: amarillo (piña), rosa (jamón) y verde (rúcula)</li> <li>• Papel de impresora para cortar fondos de pizza (A4 / Carta u otros tamaños)</li> <li>• Marcadores rojos como salsa de tomate.</li> <li>• Pegamento o cinta transparente (para hacer que el Post-Its se pegue mejor)</li> <li>• Cinta de enmascarar (también conocida como cinta de pintor)</li> <li>• Tijeras (una pequeña + una grande por equipo)</li> <li>• Cronómetro</li> <li>• Tarjetas de pedido - un juego por equipo</li> <li>• Placa de horno - una por equipo</li> <li>• Hojas de reglas</li> <li>• Hojas de información general de Kanban</li> </ul>

### Los principios de Kanban

- Visualizar el flujo de trabajo: Normalmente está escondido de alguna manera, se trata de hacerlo explícito y visible por todos
- Limitar el WIP: Limitamos el trabajo en curso. Se limita para evitar cuellos de botella, y para garantizar que solo entran elementos nuevos cuando hay capacidad de completarlos (no se produce por encima del cuello de botella)
- Gestionar y medir el flujo: Medir para ver si se mejora o no, y decidir en consecuencia. Podría ser número de tareas completas en el Sprint, o número de StoryPoints completados, el Lead Time, el tiempo de ciclo, etc...
- Implementar ciclos de feedback: En el mundo ágil se corresponden con las retrospectivas. La idea de Kanban va más allá y define que se debe recibir el feedback en todos los niveles (del equipo, del cliente, del PO, stakeholders...)
- Explicitar políticas y procedimientos: Por ejemplo los "Definition of Done", "Definition of Ready", valores y principios
- Mejorar continuamente mediante la colaboración: Usando modelos y experimentando científicamente. Muchas veces es lo que falla de las retrospectivas, se decide algo y después no se sigue ni se mide la consecuencia de aplicarlo. Kanban propone algo más científico, definir una hipótesis, implementar un experimento y medir las consecuencias. Si funciona se sigue y si no comienza de nuevo el ciclo