

ÍNDICE

| | |
|----------------------------|---|
| LEAN | 1 |
| PRINCIPIOS LEAN..... | 1 |
| KANBAN..... | 2 |
| Principios de kanban | 3 |
| Métricas clave | 4 |

LEAN

Filosofía cuyo origen se da en Japón, en la empresa Toyota.

PRINCIPIOS LEAN

1. Eliminar desperdicios: intenta que los procesos sean más eficientes y productivos. El foco es ver en los procesos las cosas que generan valor y considerar desperdicio aquellas que no lo hacen. Tiene relación con decir que se solo el 20% del software tiene valor y el 80% no se utiliza.
Desperdicios:
 - Características extras
 - Trabajos a medias
 - Proceso extra
 - Defectos
 - Esperas: esperar que alguien tenga lista determinada tarea para continuar.
 - Cambios de tarea: el tiempo de seteo es un problema, se desperdicia tiempo. No debemos hacer multitasking.
2. Amplificar aprendizaje: tiene relación con el trabajo en equipo, y que todos los miembros comparten su conocimiento.
3. Embeber la integridad conceptual: esta muy relacionado con que la calidad no se negocia. Todo nuestro trabajo se enfoca en la calidad. El testing no aumenta la calidad del producto, debe implementarse la calidad desde el momento cero.
4. Diferir compromisos: tiene que ver con que tomar decisiones en un momento que no tenemos suficiente información podemos cometer errores. El principio es diferir compromisos hasta el último momento responsable. No tomar decisiones es dejar las decisiones en manos de

alguien más lo cual no es lo mejor. Esto se materializa por ejemplo en no especificar todo el producto al principio sin la información suficiente, invertir tiempo en investigaciones más detalladas. No es bueno asumir decisiones para tiempo muy a futuro porque pueden cambiar cosas al medio.

5. Dar poder al equipo: tiene relación con la concepción de equipos de metodologías ágiles, gente capacitada, capaz de tomar decisiones, equipos autoorganizados. Los mejores diseños, modelos y arquitecturas sale de equipos autoorganizados.
6. Ver el todo: debemos entender que nosotros nos enfocamos en crear valor no solo software y darle este valor al cliente.
7. Entregar rápido: tiene relación también con la metodología ágil, es empírico, entrega rápida en ciclos cortos permite inspecciones en cortos periodos de tiempo.

Lean no tiene valores declarados como si lo tiene Ágil.

KANBAN

El framework que vemos para aplicar los principios LEAN se llama KANBAN, usamos el libro del autor David J. Anderson.

KANBAN escrito de esta manera significa framework de mejora (de procesos, introduciendo cambios) continua de los principios Lean, en cambio la palabra kan-ban escrita de esta manera tiene que ver con tarjeta de señal o señal de indicación de algo, y es una herramienta muy usada para lograr la visualización del trabajo.

Kanban en pocas palabras

- Just in Time: No gasto dinero en stock, almacenamiento, me asocio con proveedores para hacer controles de calidad antes de que el producto salga, y que llegue al lugar que necesito al momento que necesito (si esto pasa antes de ese momento tengo que resolver el problema de donde dejarlo y si es posterior me detiene la línea).
- Administración de colas: Un pedido o solicitud va a pasar por diferentes colas del proceso, el trabajo fluye por cada una de ellas. Debemos asegurarnos de que todo fluya y no aparezcan cuellos de botellas.

Es un framework menos restrictivo que Scrum.

Kanban no es un tablero, es la tarjeta.

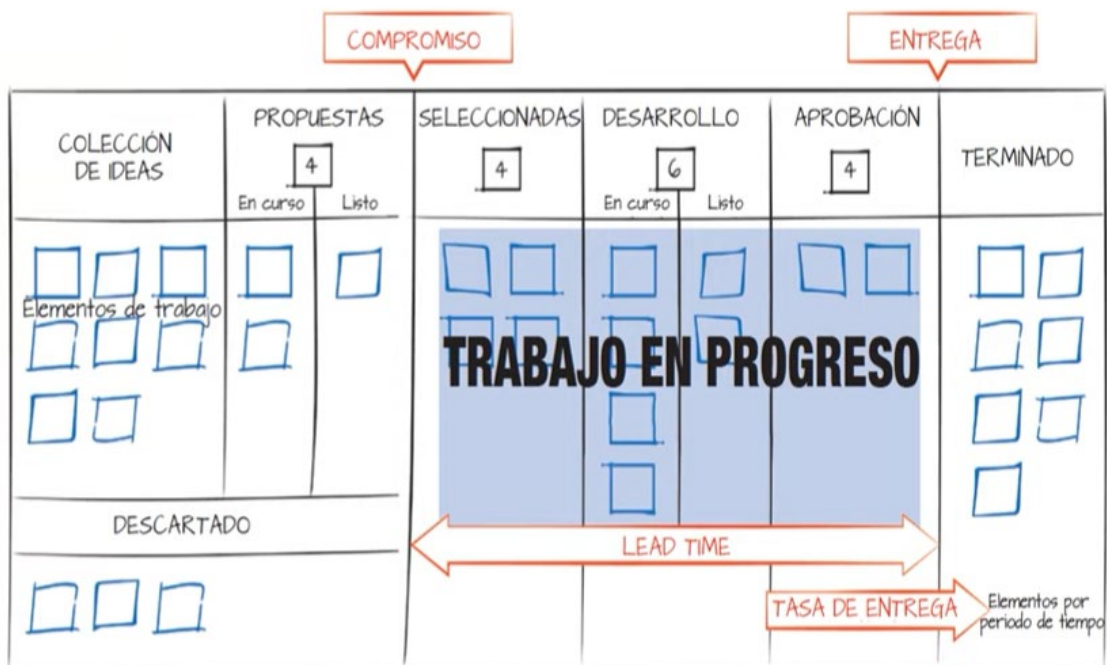
Principios de kanban

- Visualizar el flujo
- Limitar el trabajo en progreso (WIP): esto se hace para evitar los cuellos de botella.
- Administrar el flujo
- Hacer explícitas las políticas (concernientes al nivel de servicio al cliente)
- Mejorar colaborativamente

Kanban se aplica con lo que se tiene en el momento, y mejorando a partir de eso.

No hay obligación de product backlog.

Ejemplo de tablero:



Pull no push: Termino una pieza y luego elijo otro a procesar. No se debe superar el límite de work in progress.

Asignación: se pone sobre la tarea a hacer un avatar de la persona encargada a realizarla.

Se mapea el proceso teniendo en cuenta aquello que suma valor.

Definir el proceso

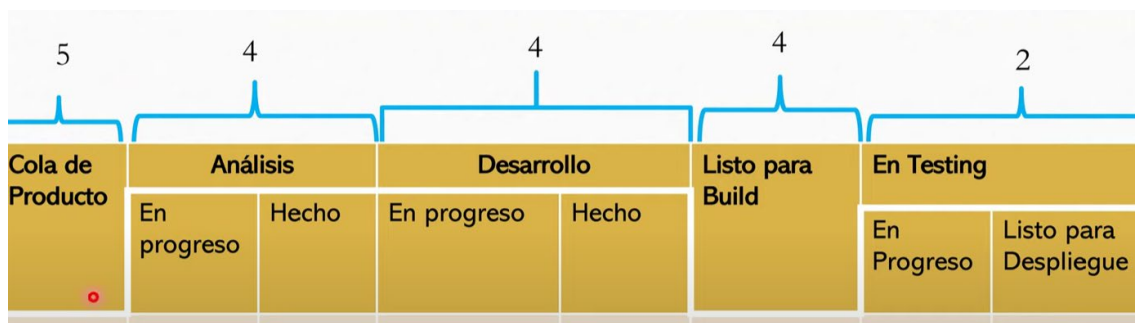
| Cola de Producto | Análisis | | Desarrollo | | Listo para Build | En Testing | | En Producción |
|------------------|-------------|-------|-------------|-------|------------------|-------------|-----------------------|---------------|
| | En progreso | Hecho | En progreso | Hecho | | En Progreso | Listo para Despliegue | |
| | | | | | | | | ● |

Definir tipos de trabajo



Se define limitar o no la cola de producto, esta decisión afecta a las métricas.

Unidades de trabajo:



Políticas explícitas para cada tipo de servicio:

* Los colores de las tarjetas son a modo de ejemplo

Expreso (color blanco): se atiende primero, como urgencia. Solo debería haber una por tablero. Riesgo tener más de una en el tablero y no saber cuál atender con más prioridad.

Fecha fija (color rosa): es el momento máximo que tenemos de entrega del producto. El riesgo de esto es que no lleguemos a tiempo por pensar que vamos a llegar a tiempo y relajarnos.

Estándar (color amarillo): es la común se adhiere al WIP definido.

Intangible (color verde): deuda técnica con la que debemos cumplir en algún momento.

Métricas clave

Lead Time (vista externa): comienza en el momento que el cliente solicita algo.

Cycle Time (vista interna): comienza en el momento en el que el equipo comienza a trabajarlo.

Touch Time: mide los tiempos en los que realmente estuvimos realizando el trabajo. Suma todos los tiempos de progreso.

Son métricas que nos ayudan a medir la eficiencia del proceso.