

PRÁCTICO 11 - KANBAN – Ejercicio de aplicación (Evaluable)

Unidad:	Unidad Nro. 2: Gestión Lean-Ágil de Productos de Software
Consigna:	A través de un juego y de las instrucciones comunicadas por los docentes, vivenciar los principios kanban
Objetivo:	<p>Experimentar cómo un sistema Kanban emerge de un proceso existente, como ocurre en el mundo real. Vivenciar un sistema Kanban completo, en lugar de centrarse sólo en el tablero Kanban y las mecánicas relacionadas.</p> <p>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.</p> <p>Comprender los efectos de limitar su trabajo en progreso.</p> <p>Experimentar la autoorganización y la adaptación.</p>
Propósito:	Familiarizarse la filosofía lean, internalizando los principios propuestos por Kanban, utilizando una dinámica grupal, en forma de juego.
Entradas:	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
Salida:	Mostrar los resultados de la dinámica en cada iteración.
Instrucciones:	El docente que dirige la dinámica será quién indique la consigna y el alcance de la dinámica a realizar.
Lista de materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Post-Its en tres colores: amarillo (piña), rosa (jamón) y verde (rúcula) • Papel de impresora para cortar fondos de pizza (A4 / Carta u otros tamaños) • Marcadores rojos como salsa de tomate. • Pegamento o cinta transparente (para hacer que el Post-Its se pegue mejor) • Cinta de enmascarar (también conocida como cinta de pintor) • Tijeras (una pequeña + una grande por equipo) • Cronómetro • Tarjetas de pedido - un juego por equipo • Placa de horno - una por equipo • Hojas de reglas • • Hojas de información general de Kanban

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 Story Points 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 comienzas de nuevo el ciclo