

# *Introdução a Kanban*

*Teresa Maciel*

*Adaptado de:*

*"Using Kanban Techniques to Control Incremental Development," Jeff Patton.*

*Kanban literalmente significa "cartão visual" e sua ideia foi originalmente criada pela Toyota.*

*É uma ferramenta de controle visual para acompanhar o trabalho durante seu desenvolvimento, através da visibilidade da fluência deste trabalho através de várias etapas do processo.*

Tem como base os princípios do Lean, dando visibilidade ao fluxo de valor definido e ao sistema puxado.

Diabiliza o cálculo de Lead Time e Cycle Time.

Adota o fluxo contínuo, através do qual flui cada requisito.

Como estabelecer  
um quadro Kanban  
simples para um  
time de  
desenvolvimento.

Como estabelecer um  
quadro Kanban  
simples para um time  
de desenvolvimento.

Defina o fluxo de valor  
referente ao  
desenvolvimento do  
produto, identificando a  
ordem lógica das etapas.

FILA

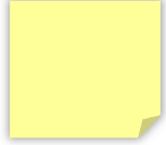
ANÁLISE

DESENVOLVI-  
MENTO

TESTE

BUILD

PRONTO



FILA

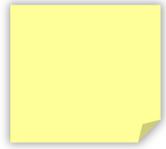
ANÁLISE

DESENVOLVI-  
MENTO

TESTE

BUILD

PRONTO



*Etapas de  
produção.*

*Requisitos,  
funcionalidades  
ou pacotes de  
produto.*

Estabeleça um limite  
para o "work in progress"  
para cada uma das  
etapas.

FILA

ANÁLISE

4

DESENVOLVI-  
MENTO

5

TESTE

5

BUILD

3

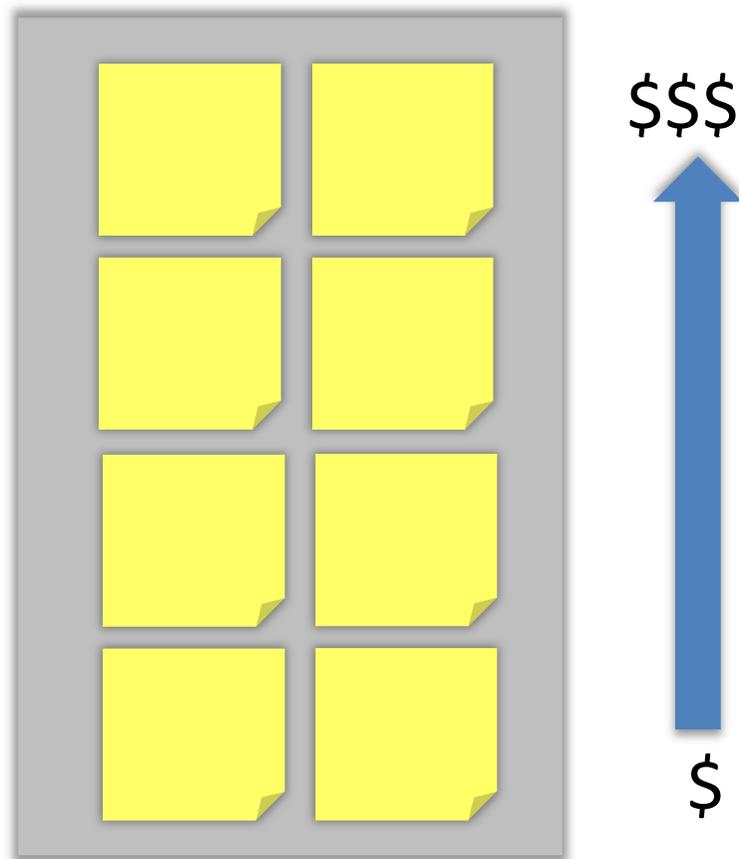
PRONTO



*Relacione as requisitos a serem desenvolvidos e incorporados ao seu produto.*



*Levante com o cliente o valor de negócio referente a cada requisito.*



*Estime a esforço relativa de  
cada item.*

**\* PLANNING POKER**

Coloque as estórias de usuários relativas às funcionalidade, requisitos ou pacotes, na coluna de "fila".

Não momenta em que a estória  
for selecionada para o  
desenvolvimento, registre a  
data (data inicial) no cartão  
equivalente.

Movimente os cartões com as  
estórias ao longo das colunas,  
de acordo com o fluxo real  
da atividade, respeitando os  
limites da wip.



*Adicione uma coluna para registrar os resultados esperados para o software (objetivos)*

*GOALS*

*FILA*



A medida em que os cartões estiverem na coluna "feito" pode ser calculado o tempo de ciclo (data final - data inicial).

Analise o número de itens  
completado versus o  
esperado.

Analise o tempo de ciclo ao  
longo do desenvolvimento.

Calcule o tempo médio para  
que um item seja completado.

## *Gerencie o Tempo de Ciclo:*

- Identifique formas de reduzir o tempo.*
- Identifique e resolva os gargalos.*
- Procure reduzir o tamanho dos itens de desenvolvimento.*
- Analise alternativas de realocação de pessoas e necessidade de treinamento.*

*Melhore seu processo  
utilizando um  
pensamento Lean-Agile.*

Exemplos de  
quadras Karbar

# PRODUCT OWNER

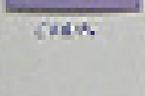
# DESIGN MOCK/MARK UP

# ENGINEERING

# QUALITY ASSURANCE

# CONFIGURATION MANAGEMENT

Task  
Assigned  
Due Date  
12/15/18  
10:00 AM

Backlog <sup>6</sup>	ANALYSIS <sup>4</sup>	WORK-IN-PROGRESS		QA <sup>5</sup>		DEPLOYMENT	
		DEVELOPMENT <sup>3</sup>	TEST <sup>2</sup>	ACCEPTANCE <sup>6</sup>			
		<u>CODE</u>	<u>REVIEW</u>		<u>DEMO</u>	<u>BETA</u>	
#1							
#2							
#3							
#4							
#5							
#6							



# referências

- *Kanban in Action:*  
<http://www.agilemanagement.net/Articles/Weblog/KanbaninAction.html>
- *Kanban Applied to Software Development: from Agile to Lean:*  
<http://www.infoq.com/articles/hiranabe-lean-agile-kanban>
- *Ladas, Scrumban - Essays on Kanban Systems for Lean Software Development:*  
<http://www.lulu.com/content/3864767>
- *Naked Planning, Kanban Simplified:*  
<http://joearnold.com/2008/03/naked-planning-kanban-simplified/>
- *Using Kanban Techniques to Control Incremental Development,*  
Jeff Patton