

Spis treści

<i>Przedmowa</i>	9
<i>Wstęp</i>	13
<i>O książce</i>	15
<i>O autorach</i>	19
<i>O ilustracji na okładce</i>	21
<i>Podziękowania</i>	23

CZĘŚĆ I NAUKA KANBAN 25

Rozdział 1. Początek drużyny Kanbaneros 27

1.1.	Zapoznanie	29
1.2.	Tablica	32
1.3.	Mapowanie przepływu pracy	35
1.4.	Zadania	42
1.5.	Przekaz grosiki	46
1.6.	Praca częściowa	51
1.7.	Pilne prace	59
1.8.	Wskaźniki	62
1.9.	Odprawa	65
1.10.	Podsumowanie	67

CZĘŚĆ II ZROZUMIEĆ KANBAN 69

Rozdział 2. Zasady kanban 71

2.1.	Zasady kanban	73
2.2.	Zacznij natychmiast	77
2.3.	Podsumowanie	79

Rozdział 3. Wizualizacja pracy 81

3.1.	Ustalanie jasnych zasad	83
3.1.1.	Grzejnik informacyjny	84
3.2.	Tablica kanban	87
3.2.1.	Tablica	87
3.2.2.	Mapowanie przepływu pracy na tablicy	90
3.3.	Kolejki	91
3.4.	Podsumowanie	93

Rozdział 4. Pozycje zadań 95

- 4.1. Zasady projektowe tworzenia kart 97
 - 4.1.1. Ułatwienie podejmowania decyzji 97
 - 4.1.2. Pomoc członkom zespołu w optymalizacji wyników 98
- 4.2. Karty zadań 100
 - 4.2.1. Opis zadania 100
 - 4.2.2. Asortary 102
 - 4.2.3. Terminy 104
 - 4.2.4. Identyfikatory referencyjne 105
 - 4.2.5. Blokady 106
- 4.3. Typy pracy 108
- 4.4. Wskaźniki postępu 110
- 4.5. Rozmiar zadania 111
- 4.6. Zbieranie danych o przepływie 112
 - 4.6.1. Zbieranie wskaźników przepływu 112
 - 4.6.2. Zbieranie emocji 114
- 4.7. Tworzenie swoich własnych kart zadań 115
- 4.8. Podsumowanie 115

Rozdział 5. Praca częstkowa 117

- 5.1. Zrozumieć pracę częstkową 117
 - 5.1.1. Czym jest praca częstkowa? 118
 - 5.1.2. Czym jest praca częstkowa w branży tworzenia oprogramowania? 121
- 5.2. Efekty zbyt dużej ilości WIP 124
 - 5.2.1. Przelęczenie kontekstu 124
 - 5.2.2. Opóźnienia powodują dodatkową pracę 126
 - 5.2.3. Zwiększone ryzyko 128
 - 5.2.4. Więcej narzutu 129
 - 5.2.5. Niższa jakość 130
 - 5.2.6. Obniżona motywacja 131
- 5.3. Podsumowanie 132

Rozdział 6. Ograniczanie pracy częstkowej 135

- 6.1. Poszukiwanie limitów WIP 136
 - 6.1.1. Niższy jest lepszy niż wyższy 136
 - 6.1.2. Ludzie bez zajęcia albo zajęcia bez ludzi 137
 - 6.1.3. Brak limitu nie jest odpowiedzią 137
- 6.2. Zasady ustalania limitów 138
 - 6.2.1. Przestań zaczynać, zacznij kończyć 138
 - 6.2.2. Jeden nie jest odpowiedzią 139
- 6.3. Podejście „cała tablica, cały zespół” 140
 - 6.3.1. Weź jeden! Weź dwa! 140
 - 6.3.2. Zbierzcie się razem 142
 - 6.3.3. Na ziemię i 20 pompek 142
 - 6.3.4. Wybierz numer i tańcz 143

- 6.4. Ograniczanie WIP dla kolumn 144
 - 6.4.1. Zaczynj od wąskiego gardła 145
 - 6.4.2. Wybierz kolumnę, która pomoże Ci ulepszyć proces 145
 - 6.4.3. Ograniczenie historyjek, proszę 146
 - 6.4.4. Jak wizualizować limity WIP 147
- 6.5. Ograniczanie WIP na podstawie osób 148
 - 6.5.1. Powszechne sposoby ograniczania WIP dla osoby 149
- 6.6. Często zadawane pytania 151
 - 6.6.1. Zadania czy czynności — co ograniczasz? 151
 - 6.6.2. Czy powinienem do limitu WIP wliczać kolejki? 152
- 6.7. Ćwiczenie: ustalaj limity 153
- 6.8. Podsumowanie 154

Rozdział 7. Zarządzanie przepływem 155

- 7.1. Dlaczego przepływ 156
 - 7.1.1. Eliminowanie odpadów 157
 - 7.1.2. Siedem odpadów wytwarzania oprogramowania 158
- 7.2. Pomóż pracy płynąć 159
 - 7.2.1. Ograniczanie pracy cząstkowej 159
 - 7.2.2. Skrócenie czasu oczekiwania 160
 - 7.2.3. Usuwanie blokad 162
 - 7.2.4. Unikanie powtórnej pracy 165
 - 7.2.5. Zespół wielofunkcyjny 167
 - 7.2.6. Docelowcy SLA lub czas dostarczenia 168
- 7.3. Codzienne spotkania 168
 - 7.3.1. Dobre praktyki zaciągane z codziennymi spotkaniami 169
 - 7.3.2. Praktyki kanban zaciągane z codziennymi spotkaniami 171
 - 7.3.3. Wyciągnij jak najwięcej ze spotkania 174
 - 7.3.4. Skalowanie spotkań 176
- 7.4. Czym powinienem się zająć teraz? 179
- 7.5. Zarządzanie wąskimi gardłami 183
 - 7.5.1. Teoria ograniczeń: krótkie wprowadzenie 185
- 7.6. Podsumowanie 188

CZĘŚĆ III ZAAWANSOWANY KANBAN 191

Rozdział 8. Klasy usług 193

- 8.1. Pilny przypadek 194
- 8.2. Czym jest klasa usług? 196
 - 8.2.1. Aspekty, które należy brać pod uwagę podczas tworzenia klasy usług 196
 - 8.2.2. Powszechne klasy usług 197
 - 8.2.3. Wykorzystanie klas usług 202
- 8.3. Zarządzanie klasami usług 206
- 8.4. Ćwiczenie: sklasyfikuj to! 209
- 8.5. Podsumowanie 209

Rozdział 9. Planowanie i szacowanie 211

- 9.1. Harmonogramowanie planowania: kiedy powinienś planować? 213
 - 9.1.1. Planowanie dokładnie na czas 214
 - 9.1.2. Punkt zamówienia 215
 - 9.1.3. Filtr priorytetów: wizualizuj to, co jest ważne 216
 - 9.1.4. Czasy oczekiwania Disneylandu 219
- 9.2. Szacowanie prac (mówiąc ogólnie) 221
 - 9.2.1. Punkty 222
 - 9.2.2. Rozmiary koszulek 224
- 9.3. Techniki szacowania 226
 - 9.3.1. Linia kart 226
 - 9.3.2. Planning Poker 227
 - 9.3.3. Złotouchosa 231
- 9.4. Kadencja 232
- 9.5. Planowanie w stylu kanban: mniej bólu, więcej korzyści 235
 - 9.5.1. Potrzeba słabnie 235
 - 9.5.2. Logiczna dyskusja: apel do klienta 236
 - 9.5.3. #NoEstimates — poradzisz sobie bez szacunków? 237
- 9.6. Podsumowanie 239

Rozdział 10. Ulepszanie procesu 241

- 10.1. Retrospektywy 242
 - 10.1.1. Co to jest retrospektywa? 243
 - 10.1.2. Jak to działa? 244
- 10.2. Analiza źródła 247
 - 10.2.1. Jak to działa? 248
- 10.3. Kanban kata 253
 - 10.3.1. Czym jest kanban kata? 255
 - 10.3.2. Co się stało? 259
 - 10.3.3. Dlaczego to działa? 260
- 10.4. Podsumowanie 260

Rozdział 11. Wykorzystanie wskaźników do sprawdzania ulepszeń 263

- 11.1. Powszechne wskaźniki 264
 - 11.1.1. Czasy cyklu i dostarczenia 264
 - 11.1.2. Przepustowość 269
 - 11.1.3. Problemy i zablokowane zadania 271
 - 11.1.4. Dotrzymywanie terminów 273
 - 11.1.5. Jakość 274
 - 11.1.6. Popyt na wartość i popyt kłęski 277
 - 11.1.7. Porzucone i zaniechane pomysły 278
- 11.2. Dwie rozbudowane wizualizacje 279
 - 11.2.1. Kontrola statystyczna procesu 280
 - 11.2.2. Kumulacyjny diagram przepływu 285
- 11.3. Wskaźniki jako przewodnicy po ulepszeniach 289
- 11.4. Ćwiczenie: zmierz to! 294
- 11.5. Podsumowanie 295

Rozdział 12. Pułapki kanban 297

- 12.1. Nie samą pracą żyje człowiek 298
 - 12.1.1. Tworzenie kadencji dla świętowania 300
- 12.2. Ramy czasowe są dla Ciebie dobre 302
- 12.3. Niezbędna rewolucja 306
- 12.4. Nie pozwól, aby kanban był wymówką do bycia leniwym 308
- 12.5. Podsumowanie 311

Część IV NAUCZANIE KANBAN 313**Rozdział 13. Nauka kanban poprzez gry 315**

- 13.1. Przekaż grosiki 316
 - 13.1.1. Czego potrzebujesz do gry 317
 - 13.1.2. Jak grać 317
 - 13.1.3. Pytania do dyskusji 319
 - 13.1.4. Główne wnioski 319
 - 13.1.5. Wskazówki i warianty 319
- 13.2. Wielozadaniowa gra liczb 320
 - 13.2.1. Czego potrzebujesz do gry 320
 - 13.2.2. Jak grać 320
 - 13.2.3. Pytania do dyskusji 322
 - 13.2.4. Główne wnioski 323
- 13.3. Gra kropek 323
 - 13.3.1. Czego potrzebujesz do gry 324
 - 13.3.2. Jak grać 324
 - 13.3.3. Pierwsza iteracja 325
 - 13.3.4. Druga iteracja 328
 - 13.3.5. Trzecia (i ostatnia) iteracja 328
 - 13.3.6. Główne wnioski 329
 - 13.3.7. Wskazówki i warianty 330
- 13.4. Gra w wąskie gardło 330
 - 13.4.1. Czego potrzebujesz do gry 331
 - 13.4.2. Jak grać 331
 - 13.4.3. Pytania do dyskusji 332
 - 13.4.4. Główne wnioski 332
- 13.5. getKanban 332
 - 13.5.1. Czego potrzebujesz do gry 333
 - 13.5.2. Jak grać 333
 - 13.5.3. Pytania do dyskusji 334
 - 13.5.4. Wskazówki i warianty 334
 - 13.5.5. Najważniejsze wnioski 334
- 13.6. Kanban Pizza 335
 - 13.6.1. Czego potrzebujesz do gry 335
 - 13.6.2. Jak grać 335
 - 13.6.3. Pytania do dyskusji 336
 - 13.6.4. Najważniejsze wnioski 336
- 13.7. Podsumowanie 337

DODATKI339***Dodatek A. Rekomendowane lektury i inne zasoby 341***

- A.1. Książki na temat lean i kanban 341
- A.2. Książki na temat agile 342
- A.3. Książki na temat tworzenia oprogramowania 343
- A.4. Książki o biznesie i zmianach w zarządzaniu 343
- A.5. Inne zasoby 344
 - A.5.1. Interesujące blogi 345
 - A.5.2. Interesujące konta Twittera 345

Dodatek B. Narzędzia kanban 347

- B.1. Samodzielne narzędzia 348
 - B.1.1. LeanKit Kanban 348
 - B.1.2. AgileZen 348
 - B.1.3. Trello 349
 - B.1.4. KanbanFlow 349
 - B.1.5. Kanbanize 350
 - B.1.6. Kanbanery 350
- B.2. Narzędzia w narzędziach 351
 - B.2.1. JIRA Agile 351
 - B.2.2. Kanban w Team Foundation Service 351
 - B.2.3. HuBoard 352

Skorowidz 353