

Conteúdo Programático

Curso 4 - Kanban, Da Teoria à Prática

Carga Horária Total: 12h

Aqui você vai conhecer a abordagem Kanban criado por David Anderson para gerenciamento de projetos ágeis. O método foi fortemente inspirado no Sistema Toyota de Produção. O Kanban é um método evolucionário, pois, lida com a resistência natural das pessoas a mudanças para auxiliar o gerente de projetos a ter sucesso. O método ajuda a compreender os problemas, engajar as partes envolvidas e mudar de forma gradativa o processo. O trabalho a ser feito e o em andamento fica de fácil visualização e entendimento, podendo ser melhorado continuamente. Flexibilidade do processo, redução de desperdício e aumento da produtividade são alguns dos benefícios alcançados com o uso do Kanban. Uma melhoria contínua do trabalho!

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Bloco 1

- 1.1 O que é Kanban?
- 1.2 Quando, onde surgiu o Kanban e para que serve
- 1.3 Os 7 desperdícios de Ohno
 - 1.3.2 Superprodução
 - 1.3.3 Espera
 - 1.3.4 Movimento de Pessoas
 - 1.3.5 Processo impróprio
 - 1.3.6 Estoque
 - 1.3.7 Transporte
 - 1.3.8 Defeitos e retrabalhos
- 1.4 Kanban, Kanban board e método Kanban
- 1.5 Produção empurrada e produção puxada
- 1.6 Por que Kanban?
- 1.7 Prescritivos e adaptativos
- 1.8 Scrum x Kanban
- 1.9 Curiosidades históricas

Bloco 2

2.1 Método Kanban

2.1.2 Metas do David J. Anderson

2.1.3 Princípios do Método Kanban

2.1.4 Práticas:

- . Visualizar o Fluxo
- . Limitar o WIP
- . Gerencie o Fluxo
- . Políticas Explícitas
- . Melhora Colaborativa
- . Ciclos de Feedback

2.1.5 Praticando e analisando

2.1.6 Benefícios da Adoção

Bloco 3

3.1 Por onde eu começo:

3.2 Statik

3.3 Como Fazer?

3.3.2 Mapear Insatisfações

3.3.3 Mapear o Fluxo de Trabalho

3.3.4 Limitando o Trabalho em Progresso

3.3.5 Kaizen

3.2 Diferentes tipos de Kanbans

3.2.2 Pastéis (Fast Trackings), Intruders

3.2.3 E Se: Demanda que Não está Pronta

3.3.4 Com Scrum

3.3.5 Personal Kanban

3.3.6 Kanban Board para Times de Suporte

3.3.7 Limitando o Progresso por Coluna

3.3.8 Kanban Nível de Programa

3.3.9 Kanban Nível de Portfólio

3.4 Kanban Nível de Portfólio de Projetos (Case Real)

3.5 Principais métricas do Kanban

3.6 CFD - Cumulative Flow Diagram

3.7 Lei de Little

3.8 TOC - Teoria das Restrições

3.9 Burdown

Bloco 4

4.1 Resumo: O quadro Kanban

4.2 Gestão Visual, Por que e Pra Que?

4.3 Exemplos de Cases para apoio

4.4 Dicas de Gestão Visual

- 4.5 Dicas que não estão em livros
- 4.6 Certificações
- 4.7 Dicas de livros
- 4.8 Ferramentas

SME (Subject Matter Expert):

Rafael Capra - Agile Process Manager na Coteminas

Rafael é especialista em Gestão Visual, disseminador de práticas ágeis em áreas de TI e Negócio. Atua com Coaching para Scrum Masters, Product Owners e Teams no que tange o framework Scrum, e outras práticas de frameworks e ferramentas que apoiam a cultura ágil.