

TwIG

The WIP Game



- Das ist **Version 1.5** dieser Simulation.
- Updates gibt es unter www.LEANability.com/de/twig
- Für Diskussionen und Fragen rund um die Simulation gibt es in der LEANability Slack-Community einen #twig Kanal. Hier geht es zur Community: www.LEANability.com/de/slack



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

Details here: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0> and <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode>

TAG 6



TAG 5



TAG 8



TAG 7



TAG 5

Feedback von Marketing: Der Priorisierungsworkshop mit euch war nicht nur super produktiv, sondern hat auch viel Spass gemacht. Marketing findet es eine gute Neuerung, dass ihr jetzt die Tickets in den Optionen in der Reihenfolge A bis P liefern werdet.

TAG 6

Der Gesetzgeber war kreativ. Wir müssen die Funktionalität **Fix15** bis zum Tag 15 in unser System einbauen. Alle Stakeholder sind sich einig, dass wir Fix15 umsetzen werden, da wir der gesetzlichen Richtlinie entsprechen müssen.

Erstellt ein **Ticket Fix15** und liefert es bis zum Tag 15. Nicht vergessen, die Start-Zeit einzutragen, wenn ihr mit der Arbeit an dem Ticket beginnt!

TAG 7

Eine neue Technologie namens ChainBlock verbreitet sich derzeit rasant. Wenn die Versprechen stimmen, könnte der Einsatz dieser Technologie komplett neue Geschäftsfelder für uns eröffnen. Wir haben beschlossen, ChainBlock zu evaluieren, um entscheiden zu können, was wir mit dieser Technologie zu welchen Aufwänden erreichen könnten.

Erstellt ein **Ticket ChBl**. Die Arbeit an diesem Ticket ist wichtig aber nicht dringend. Nicht vergessen, die Start-Zeit einzutragen, wenn ihr mit der Arbeit an dem Ticket beginnt!

TAG 8

Alles im Fluss?

TAG 10



TAG 9



TAG 12



TAG 11



TAG 9

Schlechte News: Ein schwerwiegender Fehler ist aufgetreten! Wir sind zur Zeit quasi **out of business**, da keine Kunden unser Service verwenden können. Es wird vermutet, dass es sich um einen Hacker-Angriff handelt, man weiß es aber noch nicht genau. Löst das Problem so schnell wie möglich - die Situation ist wirklich ernst!

Erstellt ein **Ticket** mit der ID **NOTFALL** und liefert es **so schnell wie möglich**. Ihr dürft mit dieser Arbeit natürlich auch **WiP-Limits überschreiten**! Nicht vergessen, Start-Zeit einzutragen, wenn ihr mit der Arbeit am Ticket beginnt! Vermerkt bei den "End of game stats" an welchem Tag ihr das Ticket **NOTFALL** geliefert habt.

TAG 11

Am **ersten nicht blockierten Ticket** in der **Spalte B** ist ein Qualitätsproblem aufgetreten und wir brauchen die Expertise (Würfel) aus Arbeitsschritt A, um das Problem zu lösen. Gebt einen **Defekt-Sticker** auf das Ticket. Erst wenn die Aufwandspunkte am Defekt-Sticker abgestrichen sind, kann der Sticker entfernt und die Arbeit am Ticket fortgesetzt werden.

Falls sich kein Ticket in Spalte B befindet, gebt den Defekt-Sticker auf das erste Ticket, das in die Spalte B kommt. Falls das Ticket blockiert ist, kann der Blocker durch einen Defekt-Sticker getauscht werden.

TAG 10

Ein Vertreter von Legal fragt nach, wie es mit der Arbeit an **Fix15** steht, die bis zum Tag 15 fertig sein muss. Er erinnert noch mal daran, dass nicht liefern keine Option ist!

TAG 12

In einem spontanen Team-Meeting haben wir die Charts analysiert und wir sind eigentlich echt stolz auf uns - unser System ist echt stabil. Wir wollen jedoch noch besser werden und deswegen haben wir entschieden, die **WiP-Limits** zu **reduzieren**. Ja, es wird sich komisch anfühlen und wir müssen wahrscheinlich noch mehr Pairing und Swarming betreiben, wir wollen es aber probieren.

Senkt im **Arbeitsschritt A** das **WiP-Limit** auf **3** und in **B** auf **2**. Startet so lange keine neuen Arbeiten, bis ihr innerhalb der Limits in A und B seid.

TAG 14



TAG 13



TAG 16



TAG 15



TAG 13

Es war wieder einmal Replenishment-Meeting (Priorisierungs-Meeting) und alle relevanten Stakeholder haben sich getroffen, um die Abarbeitungsreihenfolge zu aktualisieren. Es wurde festgelegt, dass die **Tickets Q, R** und **S** neu ins System kommen.

Erstellt die neuen **Tickets Q, R, S** und nehmt sie ins System auf. Nicht vergessen, die Start-Zeit einzutragen, wenn ihr mit der Arbeit an den Tickets beginnt!

TAG 14

Es ist Zeit, mal zu reflektieren, wie es läuft. Macht eine Kurz-Retrospektive, die maximal 3 Minuten dauert:

- (1) Was läuft derzeit gut?
- (2) Was solltet ihr verbessern?

Haltet eure Ergebnisse in Stichworten am Metriken-Blatt fest.

TAG 15

Heute muss die gesetzliche Regelung umgesetzt sein. Vermerkt am Metriken-Blatt, ob ihr Ticket **Fix15** geliefert habt.

TAG 16

Berechnet für alle Tickets die in den Spalten A und B sind das **WIP-Alter** (Heute - Start + 1) und tragt die Zahlen am Retrospektiven-Blatt ein.

Berechnet **Departure Rate**, **Arrival Rate**, **durchschnittliche Realiziation Time** und das **90-Prozent-Quantil** der Realiziation Time.

Die **Departure Rate** gibt Auskunft, wie viele Tickets ihr durchschnittlich pro Tag abgeschlossen habt.

Die **Arrival Rate** gibt Auskunft, wie viele Tickets ihr durchschnittlich pro Tag von den Option in den WIP-limitierten Bereich gezogen habt.

Um das **90-Prozent-Quantil** zu bestimmen, müsst ihr eine horizontale Linie auf der X-Achse finden, unter der 90 Prozent der Messpunkte liegen.