

Casino Game

La limitation du WIP (Work In Process) à chaque étape du système ne diminue pas la productivité d'une équipe

1. But du jeu

Simulation d'un Casino à l'aide d'un kanban pour voir comment améliorer le flux de production d'une équipe en limitant les tâches qui s'empilent dans ce flux et donc en éliminant les goulots d'étranglement.

2. Les étapes

Itération 1 : Clarifier le système

Le kanban n'est pas en place, les joueurs sont assis et dispersés dans la salle. Le contrôleur est alors chargé de faire passer les cartes d'un joueur à l'autre.

- Identifier les problèmes : manque de visibilité de la chaîne complète, communication difficile entre les différents éléments du système, pas de fluidité dans le système
- Identifier le goulot d'étranglement : le contrôleur

Itération 2 : Mise en place du kanban

- Modéliser et rendre visible le système entier
- Rendre la chaîne de production plus fluide en identifiant le travail à faire et celui réalisé à chaque étape : notion de « pull » vs « push »
- Mettre en avant la notion de WIP (Work In Progress) ou TAF (Travail A Faire)
- Identifier le nouveau goulot d'étranglement : le joueur, le travail s'empile pour lui et les joueurs en aval n'ont parfois rien à faire

→ La productivité est largement améliorée mais il y a un goulot d'étranglement et le nombre de tâches en cours est grand

Itération 3 : Limitation du WIP ou TAF

- Éliminer le goulot d'étranglement en réduisant le TAF (par exemple 2 par personnages)
- Attention à ne pas créer de « rupture de flux » en réduisant trop le TAF : joueurs inoccupés par moment

→ La productivité reste la même malgré la limitation du TAF ! Le nombre de tâches en cours a diminué

Itération 4 : Comment améliorer encore le système ?

- Ajuster le TAF pour trouver la bonne valeur
- Encourager les joueurs « inoccupés » à aider les autres (en lançant leurs dés avec eux ou par d'autres moyens ...) mais en instaurant une pénalité : chaque déplacement coûte 1 jet de dé (le retour à sa place est gratuit)
- Le contrôleur peut aider à identifier les personnes qui ont besoin d'aide

→ La productivité est à son maximum, le nombre de tâches en cours au minimum,
→ L'équipe est auto-organisée et le contrôleur n'a plus lieu d'être,
→ On a mis en œuvre tout ce que l'on peut dans le temps imparti pour optimiser le système,
→ Mais il reste sûrement des choses à faire pour continuer à améliorer le système !

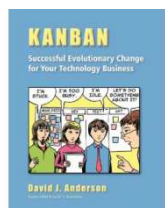
3. Conclusion

- Le Kanban est un outil visuel qui permet de modéliser le système, de le rendre visible par tous et d'identifier très rapidement les problèmes rencontrés,
- Il faut trouver la meilleure valeur du TAF à chaque étape du système : pas trop grand pour ne pas générer de goulot d'étranglement, pas trop petit pour ne pas provoquer de « rupture de flux »,
- La recherche d'amélioration du Kanban doit être continue et décidée par l'équipe, par exemple lors des réunions collectives de rétrospective,
- La productivité d'un système est régie par l'optimisation du flux de travail (TAF, élimination des gaspillages, identification des goulots d'étranglement ...) et l'amélioration continue du système.

Pour en savoir plus :



**Lean Software Development
: An Agile Toolkit**
Mary et Tom Poppendieck



KANBAN
David J. Anderson



**Kanban and Scrum : making
the most of both**
Henrik Kniberg

<p>Alexandre Boutin a.boutin@agiletoyou.com</p>	<p>Coach et Formateur Agile Spécialiste des Jeux Agiles Blogueur : http://www.agilex.fr</p>
<p>AGILETOYOU http://www.agiletoyou.com</p>	