

Inhouse Trainings

Kanban Grundlagen

Zielgruppe: Projektleiter, Produkt-Manager, IT-Manager, Software-Entwickler

Dauer: 2 Tage

Abstract

Agile. Lean. WIP-Limits. Kanban ist unter den agilen Methoden zur Software-Entwicklung das „New Kid on the Block“, erfreut sich aber einer immer größeren Beliebtheit in Entwicklungs- und Operationsteams.

Dieses Training stellt zunächst die Grundlagen von Kanban vor. Und zwar nicht nur in der Theorie, sondern auch in der direkten Anwendung: im Rahmen eines Brettspiels müssen die Teilnehmer ein Softwareentwicklungsunternehmen mit Hilfe von Kanban managen – und zwar vom Bugfix bis zur Quartalsbilanz.

Neben den Grundlagen werden auch einige weiterführende Aspekte diskutiert: die Teilnehmer lernen, wie sie den eigenen Prozess mit Hilfe eines Kanbanboards abbilden können und wie die Einführung von „Service Klassen“ und „SLAs“ eine langfristige Planung ermöglicht.

Agenda:

- Kanban Level 1
 - o Das Pull Prinzip
 - o Kanban Boards
 - o „Work in Progress“ (WIP) Limits
 - o Cycle Time
- Kanban erleben mit dem Brettspiel „GetKanban“

- Geschichte von Kanban
- Kanban Level 2
 - o Serviceklassen
 - o agile Planung mit SLAs
 - o entkoppelte Planungs-, Entwicklungs- und Release-Rhythmen
- Value-Stream-Analyse
- Effect Mapping