

TWiG

The WIP Game



- This is **version 1.5** of the TWiG simulation.
- French translation by Frédéric Paquet (<http://bit.ly/2Q4akcu>)
- Updates are available under www.LEANability.com/en/twig
- For discussions and questions about the simulation we use #twig* channels within the LEANability Slack community. You can sign-up here for the Slack community: www.LEANability.com/en/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>

JOUR 6



JOUR 5



JOUR 8



JOUR 7



JOUR 5

Des nouvelles du marketing: L'atelier de priorisation n'a pas seulement été l'fun, il a aussi été productif! Le marketing pense qu'il serait une amélioration considérable de livrer les items en ordre, de **A** à **P**.

JOUR 6

Les avocats sont devenus créatifs! Nous devons incorporer une fonctionnalité **Fix15** dans notre système avant le **JOUR 15**. Toutes les parties prenantes sont d'accord avec la fonctionnalité **Fix15**, car nous devons nous conformer aux nouvelles lois.

Créez une carte **Fix15** que vous devrez livrer avant le JOUR 15. N'oubliez pas d'entrer le JOUR COMMENCÉ (Start) sur la carte lorsque le travail sur l'item débutera!

JOUR 7

Une nouvelle technologie nommé **ChainBlock** se propage rapidement en ce moment. Si les promesses sont tenues, utiliser cette technologie pourrait apporter des gains d'efficacités pour nous. Nous avons décidé d'évaluer la technologie pour déterminer quels seraient les efforts nécessaires et les bénéfices de l'utiliser.

Créez une **carte ChBI**. Le travail sur l'item est important, mais pas urgent. N'oubliez pas d'entrer le JOUR COMMENCÉ (Start) sur la carte lorsque le travail sur l'item débutera!

JOUR 8

Tout est fluide?

JOUR 10



JOUR 9



JOUR 12



JOUR 11



JOUR 9

Mauvaise nouvelle: Une erreur fatale vient d'arriver! Aucun client ne peut utiliser nos services. Il est possible que ce soit une attaque d'un pirate, mais on ne peut en être certain. Réglez le problème le plus rapidement possible - la situation est très sérieuse!

Créez une carte l'ID **URGENCE** et livrez-la le plus rapidement possible. Bien sûr, vous pouvez aussi dépasser la limite de WIP avec cet item! N'oubliez pas d'entrer le JOUR COMMENCÉ (Start) sur la carte lorsque le travail sur l'item débutera! Notez sur la feuille des métriques quel jour vous avez livré l'item URGENCE.

JOUR 11

Un enjeu de sécurité a été détecté sur le premier item non-bloqué de la colonne B et nous avons besoin de l'expertise (dé) d'une personne qui travaille à l'étape A pour le régler. Placez une étiquette DÉFAUT (default) sur la carte de l'item. L'étiquette peut être retirée uniquement lorsque tous les points d'effort du défaut sont cochés. Ensuite, le travail peut continuer sur l'item.

S'il n'y a aucun item dans la colonne B, placez l'étiquette DÉFAUT (default) sur le premier item qui arrivera dans la colonne B. Dans le cas où cet item serait déjà bloqué, la carte BLOQUANT peut être remplacée par l'étiquette DÉFAUT (default).

JOUR 10

Un représentant du légal s'informe sur le travail de l'item **Fix15**, qui doit être complété avant le jour 15. Il vous rappelle que livrer après cette date n'est pas une option!

JOUR 12

Lors d'une rencontre spontanée, nous avons analysées nos graphiques et nous sommes réellement fier de nous-mêmes – notre système est stable. Cependant, nous désirons devenir encore meilleurs et c'est pourquoi nous avons décidé de limiter les travaux en cours. Effectivement, cela peut paraître étrange et nous aurons sûrement à bouger nos équipes et créer des duos, mais nous voulons l'essayer.

Descendez la limite des TRAVAUX EN COURS (wip) à 3 pour l'étape A et 2 pour l'étape B. Ne commencez aucuns travaux tant que vous n'êtes pas sous la limite des étapes A et B.

JOUR 14



JOUR 13



JOUR 16



JOUR 15



JOUR 13

Il y a eu un atelier de priorisation avec toutes les parties prenantes pour revoir les priorités.

Vous recevez les nouveaux items Q, R et S. Créez les cartes et ajoutez-les dans le système.

JOUR 14

C'est le temps de réfléchir sur comment les choses se passent. Faites une petite rétrospective de maximum 3 minutes:

- (1) Qu'est-ce qui se passent bien en ce moment?
- (2) Que devrions-nous améliorer?

Écrivez vos réflexions dans la section rétrospective de la feuille des métriques.

JOUR 15

Aujourd'hui, nous devons être conformes aux nouvelles réglementations. Écrire une note sur la feuille des métriques si vous avez réussi ou non à livrer l'item Fix15 à temps.

JOUR 16

Pour chaque item des colonnes A et B, calculez le temps du travail en cours ($16 - \text{JOUR COMMENCÉ} + 1$) et écrivez les résultats dans l'espace prévu (WIP AGE) de la feuille des métriques

Calculer les autres métriques de la section des statistiques de fin de partie.

Calculer le taux de service (Departure Rate), le taux d'arrivée (Arrival Rate), le temps moyen de réalisation (Average Realization Time) et le 90ème percentile du temps de réalisation.

Le taux de service (Departure Rate) montre combien d'items ont été complété en moyenne par jour.

Le taux d'arrivée montre combien d'items vous avez commencé en moyenne par jour - donc les items qui ont quitté la zone Options vers les colonnes A&B.