

TwIG The WIP Game



Instrukcja na każdy dzień

1. Pobierzcie karty OK/Blocker dla każdego zadania w kolumnach A i B

- 1.1. Połóżcie karty odpowiednio na każdym zadaniu
- 1.2. Odtóńcie karty OK na dno stosu kart OK/Blocker
- 1.3. Karty Blocker pozostają na zadaniach

2. Codzienne zabranie:

- 2.1. Połóżcie kości na zadaniach

3. Praca:

- 3.1. Rzućcie kośćmi
- 3.2. Przeanalizujcie wynik, przyznajcie punkty zadaniom i przesuniecie je odpowiednio
- 3.3. UWAGA: nie zapomnijcie zanotować Dnia Startu dla nowo rozpoczętych zadań

4. Dla ukończonych zadań:

- 4.1. Zanotujcie datę Dnia Końca pracy na zadaniach
- 4.2. Obliczcie Czas Realizacji = Data Końca – Data Startu + 1
- 4.3. Uzupełnijcie Czasy Realizacji i Sekwencję Dostarczenia
- 4.4. Uzupełnijcie Histogram Czasów Realizacji
- 4.5. Uzupełnijcie Wykres Punktowy Przepustowości (Throughput)

5. Wypełnijcie Zakumulowany Diagram Przepływu CFD

6. Jedna osoba odczytuje na głos Kartę Wydarzenia

Zasady ogólne

1. Najważniejsza zasada: Kiedy masz pytanie o zasady, zadaj sobie pytanie: „Co byś zrobił(a) w prawdziwym życiu?”

2. Zasady dotyczące blokowania:

- 2.1. Do odblokowania zadania potrzebne są 4 punkty.
- 2.2. Jeśli wyrzucisz mniej niż 4 punkty zadanie pozostaje zablokowane.
- 2.3. Jeśli wyrzucisz więcej niż 4 punkty zadanie zostaje odblokowane a pozostałe punkty mogą być użyte do pracy nad nim.
- 2.4. Jeśli zadanie jest ukończone a nadal masz do dyspozycji punkty z rzutu kością możesz użyć ich do wykonania pracy nad innymi zadaniami, lub rozpoczęcia nowego zadania.

3. Praca nad zadaniem:

- 3.1. Kości reprezentują ludzi pracujących nad zadaniem, a wyrzucone liczby reprezentują ilość pracy jaką możemy nad nimi wykonać danego dnia. Jak w rzeczywistości - nasze dni nie są równie produktywne.
- 3.2. Jeśli rzucasz kością w obszarze swojej specjalizacji A lub B (ten sam kolor kości i kolumny) po rzucie wykreślasz z zadania tyle punktów ile wyrzuciłeś/aś.
- 3.3. Jeśli masz pozostałe punkty możesz użyć ich do realizacji innych zadań, albo rozpoczęcia nowego zadania.
- 3.4. Jeśli rzucasz kością poza obszarem swojej specjalizacji wynik dzielisz na pół i zaokrąglasz w górę. Dzieje się tak ponieważ jako specjalista z innego obszaru nie jesteś tak samo produktywny/a. Przykład: Wyrzucasz 5. Połowa z tego to 2,5, co daje to 3 punkty.
- 3.5. Możesz użyć kilku kości do pracy nad jednym zadaniem. Jeśli jednak użyjesz 3 lub więcej kości punkty z 3-ciej i kolejnych dzielisz na pół i zaokrąglasz w górę. Dlaczego? Praca w parze nad jednym zadaniem (2 kości) daje dużo wartości, ale angażowanie kolejnych osób nie pomaga. Przykład: 20 osób nie zrobi jednego zadania 20 razy szybciej. Ich koordynacja będzie wymagała dużo wysiłku.
- 3.6. Karty zadań mogą być przeciągane z lewej do prawej jeśli pozwalają na to limity pracy w toku (WIP limits).



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>

TWiG is a community product!

Thank you to all the people who translated TWiG into another language, who built things into it and of course all those who use TWiG and give constant feedback to improve the simulation. THANKS!!

If you have questions about the simulation or if you want to actively participate in the further development of TWiG, then visit our website www.LEANability.com/en/twig and register with our slack community.

The Polish translation was done by Radek Orszewski (@orszewski orszewski.com).