

TwIG The WIP Game

Порядок хода

1. Возьмите карточку из колоды ОК/Blocker за каждую

незаблокированную задачу В РАБОТЕ (Столбцы А и Б)

- 1.1. Карточки положите на задачи
- 1.2. Карточки ОК уберите вниз колоды. Красные остаются на задачах.

2. Стендап

- 2.1. Положите кубики на карточки

3. Работа

- 3.1. Бросьте кубики
- 3.2. Проанализируйте результаты, спишите очки и передвиньте карточки. Снятые блокиеры перемещаются вниз колоды.
- 3.3. Не забудьте записать на карточке день начала новой задачи

4. Для завершенных задач:

- 4.1. На карточке зафиксируйте день окончания
- 4.2. Рассчитайте время реализации: Окончание - Начало +1
- 4.3. Зафиксируйте время реализации и последовательность поставки
- 4.4. Заполните график времени реализации
- 4.5. Заполните график пропускной способности

5. Обновите Кумулятивную диаграмму потока

6. Возьмите карточку событий и прочитайте её вслух

Общие правила

1. Правила Блокеров

- 1.1. Разблокировать заблокированную задачу можно за 4 очка.
- 1.2. Если выброшено меньше 4х, задача остаётся заблокированной.
- 1.3. Если выброшено больше 4, оставшиеся очки могут быть использованы для работы над задачей. Например, если вы выбросили 6, то 4 очка пойдут на снятие блокера, а 2 могут быть списаны с карточки.
- 1.4. Если после завершения задачи ещё остались очки, они могут быть распределены между имеющимися задачами. Также может быть начата новая.

2. Работа

- 2.1. Кубики обозначают людей, а выпавшие значения – усилия, которые были приложены каждым членом команды в течении дня. Прямо как в реальной жизни 😊
- 2.2. Если сотрудник работает в зоне своей специальности (т.е. кубик бросается в столбце того же цвета, что и столбец), то с карточки списывается выпавшее на кубике значение.
- 2.3. Если после завершения задачи остались ещё очки – их можно использовать на других задачах. Можно также начать новую.
- 2.4. Если сотрудник перемещается на участок за пределами своей основной компетенции, то значение на кубике делится пополам. Логика такова: неспециалист не может дать такой же результат, что и специалист.
- 2.5. Вы можете направить несколько сотрудников на одну задачу. Если трое или больше человек трудится над одной задачей, значение третьего и последующих кубов делится пополам. Логика такова: производительность растёт не прямо пропорционально. Если над задачей трудится 20 человек – она не будет выполнена в 20 раз быстрее.
- 2.6. Карточки двигаются слева направо в любой момент, если это позволяют ограничения WiP.



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 Russian translation was done by Artemiy Antsupov (facebook.com/artemiyantsupov) and Ivan Dubrovin (twitter.com/DubrovinIS).