Ocupado todo el día. ¿Y qué terminaste?

Mosca del WIP es un juego de un minuto. Tú eliges cuántas tareas puede tener empezadas a la vez una mosca oficinista, de 1 a 10, y miras su día de trabajo frente al tablero. Ese número es su límite de trabajo en curso, o WIP por su sigla en inglés.

Por dentro hay un experimento en el computador, con el mapa real del cerebro de una mosca de la fruta y reglas de oficina inspiradas en estudios con personas. El computador jugó 200 días con cada límite y sacamos el promedio.

¿Qué ganó la mosca al limitar su WIP?



En el juego, promedio de 200 días jugados.

Lo que encontramos

Una sola tarea a la vez no fue lo mejor

En el juego, con 1 tarea a la vez la mosca termina 15,9 al día, menos que con 2. Si esa tarea queda esperando a alguien, no tiene nada que hacer. Hasta con 3 cierra el día Tranquila, y ese es su límite sostenible.

Lo empezado no desaparece

En el juego, la mosca parte con 10 tareas a la vez y a las 12:00 su límite baja a 2. No toma tareas nuevas, y recién a las 14:35 vuelve a tener 2 abiertas. Bajar el límite no la calma de inmediato.

Cada urgencia costó una tarea normal

En la simulación, a la mosca le llegan urgencias que pasan por encima del límite. Con límite 2, cada urgencia al día le cuesta cerca de una tarea normal. El 2 sigue siendo el límite con que más termina.

Los estudios con personas apuntan en la misma dirección y ninguno da un número. El de tu equipo sale de su propia prueba, y los cuatro pasos para hacerla están en la página 2.

Qué dicen los estudios con personas

En Italia, los jueces que por sorteo recibieron más causas a la vez tardaron más en cerrarlas, y la calidad de sus fallos no cambió (Coviello, Ichino y Persico, 2014). Con reclutadores, un poco de trabajo en paralelo ayudó a terminar más, y pasado un punto terminaron menos (Aral, Brynjolfsson y Van Alstyne, 2012). Las encuestas de DORA a equipos de software dicen que limitar el trabajo en curso ayuda, sobre todo con un tablero visible. Ninguno midió cuántas cosas conviene tener abiertas.

Qué es del juego y qué no

El juego es una mosca sola en un solo día, sin compañeros a quienes pasarles trabajo, y no mide personas ni equipos. La ley de Little, que es matemática, dice que, al mismo ritmo de salida, cada tarea tarda más cuando hay más abiertas. En cambio, que con 9 termine la mitad depende de dos reglas nuestras, lo que cuesta cambiar de tarea y los cigarros, y que el estrés suba es un supuesto nuestro. Su cerebro es real, pero no decide nada.

Lo que se lleva tu equipo

Es lo que queda a la vista después de probar un límite dos semanas. Cuánto gana tu equipo, lo dice su prueba.



Cuatro pasos para probar un límite con tu equipo

El juego no dice cuál es el número de tu equipo. Estos cuatro pasos sirven para encontrarlo.

1 Pongan el trabajo a la vista
Tres columnas bastan, por hacer, en curso y hecho. Lo que no se ve no se puede limitar.

2 Cuenten lo abierto y pónganle un límite
Cuenten cuántas cosas tiene abiertas cada persona hoy. Acuerden un límite bajo, escríbanlo en el tablero y respétenlo. Con esperas inevitables, no una.

3 Cuando alguien queda esperando, ataquen la espera
No abran otra cosa para "aprovechar el tiempo", ayuden a destrabar lo que espera. Con menos esperas, el límite puede bajar.

4 Prueben dos semanas y midan
En cada tarjeta anoten el día que empezó y el día que terminó. A las dos semanas comparen cuántas terminaron y cuánto tardó cada una.

Un límite sostenible, no una cosa a la vez.

El juego, la guía del límite WIP, el informe y el kit del taller están gratis en **mosca.deliverycraft.ai**.

Puedes compartir este resumen tal cual, citando al autor. Los datos del cerebro son del Male CNS v1.0, con licencia CC BY 4.0.