

Un taller de 60 minutos

Deja de empezar, empieza a terminar

Para encontrar el límite de trabajo en curso de tu equipo, con la Mosca del WIP

Felipe Fernández · mosca.deliverycraft.ai
Se puede usar y adaptar · CC BY 4.0

Para empezar · 1 minuto

Hoy salen con tres cosas escritas

1 Su límite de cosas en curso

2 Qué hacen cuando algo queda esperando

3 Una prueba de dos semanas, con fecha de revisión

Todo lo demás es para llegar ahí.

¿Cuántas cosas tienes en curso hoy?

Cuenta lo que pondrías como una tarjeta en tu tablero, por ejemplo una tarea, un requerimiento, un caso o un proyecto.

No cada correo ni cada subtarea.

A mano alzada, ¿quién tiene más de cinco?



El tablero de la mosca a las 13:30, con 9 tareas en curso.

El juego en vivo · 5 minutos

Dos días de la misma mosca, en vivo



Día 1 · 9 tareas a la vez



Día 2 · 2 tareas a la vez

Miren el estado de la mosca, los papelitos del monitor, la pila de carpetas y el cenicero.

Un día de oficina dura un minuto. Cada cigarro son ocho minutos sin trabajar.

Después del juego · 1 minuto

¿A cuál de los dos días se parece su semana?



Día 1

9 tareas a la vez



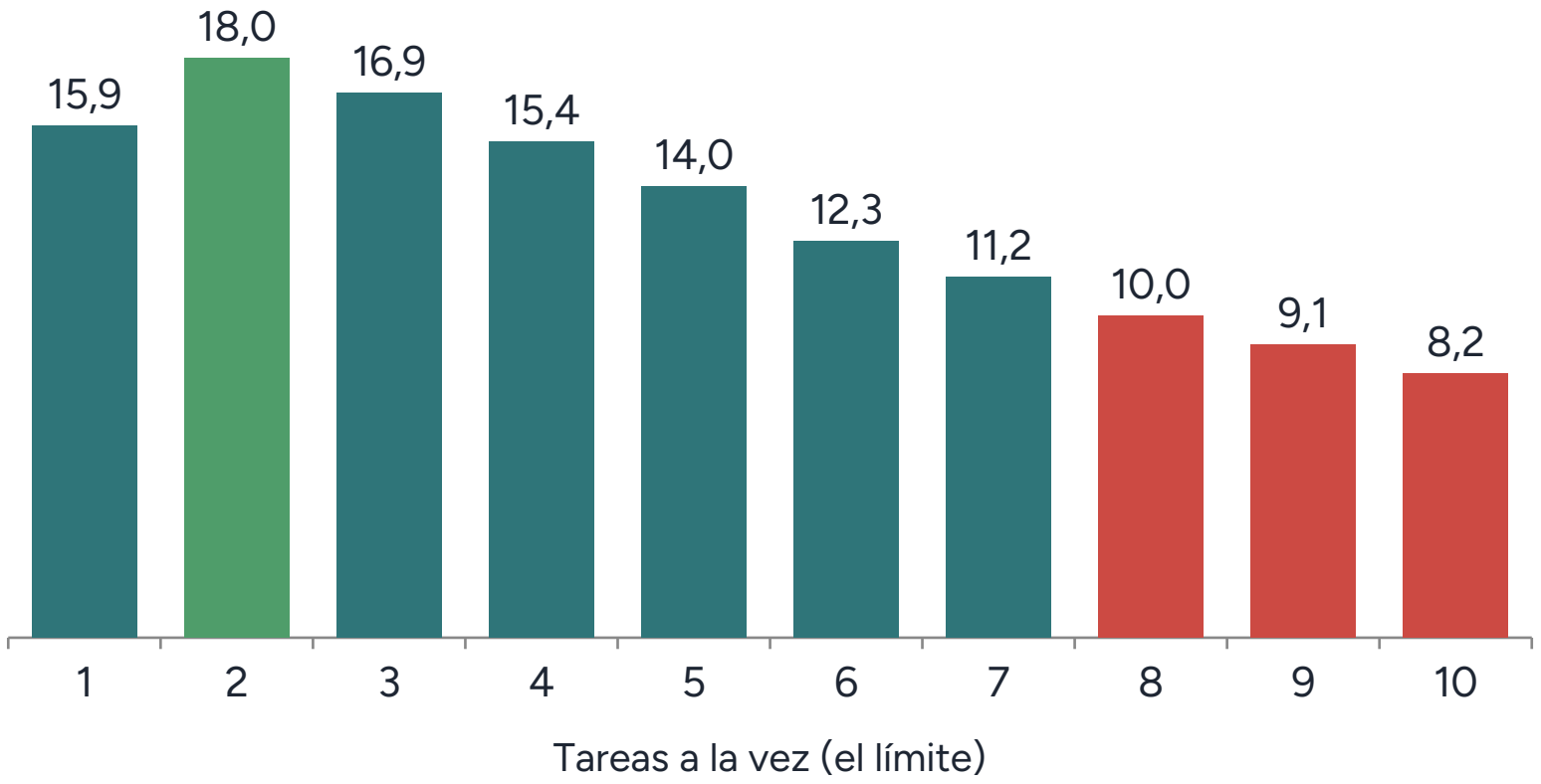
Día 2

2 tareas a la vez

Mano alzada por cada día.

En el juego, en promedio · 3 minutos

Con 2 tareas a la vez termina 18. Con 9, la mitad.



Terminadas en el día, promedio de 200 días del juego por cada límite.

El verde es el límite con el que termina más. Con los rojos termina el día colapsada.

Pregunta para la sala

¿Dónde pondrían a su equipo, del 1 al 10?

Idea 1 · 3 minutos

WIP es trabajo en curso, lo que ya empezaste y no has terminado

Un límite de WIP es un número que dice cuántas cosas pueden estar en curso a la vez.

Al llegar al número, no se empieza otra hasta terminar una.

Es lo que le pusimos a la mosca.

Pregunta para la sala

¿Cuántas tarjetas hay hoy en su columna En curso?



Idea 2 · 3 minutos

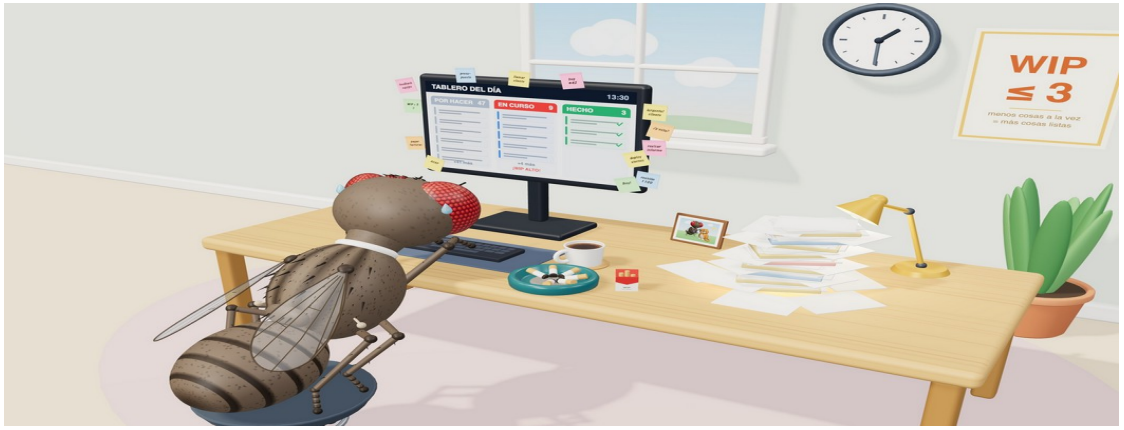
Estar ocupado no es lo mismo que avanzar



2 tareas a la vez

avanza espera

Cada tarea avanza el 47 % de su tiempo y tarda una hora.



9 tareas a la vez

avanza espera

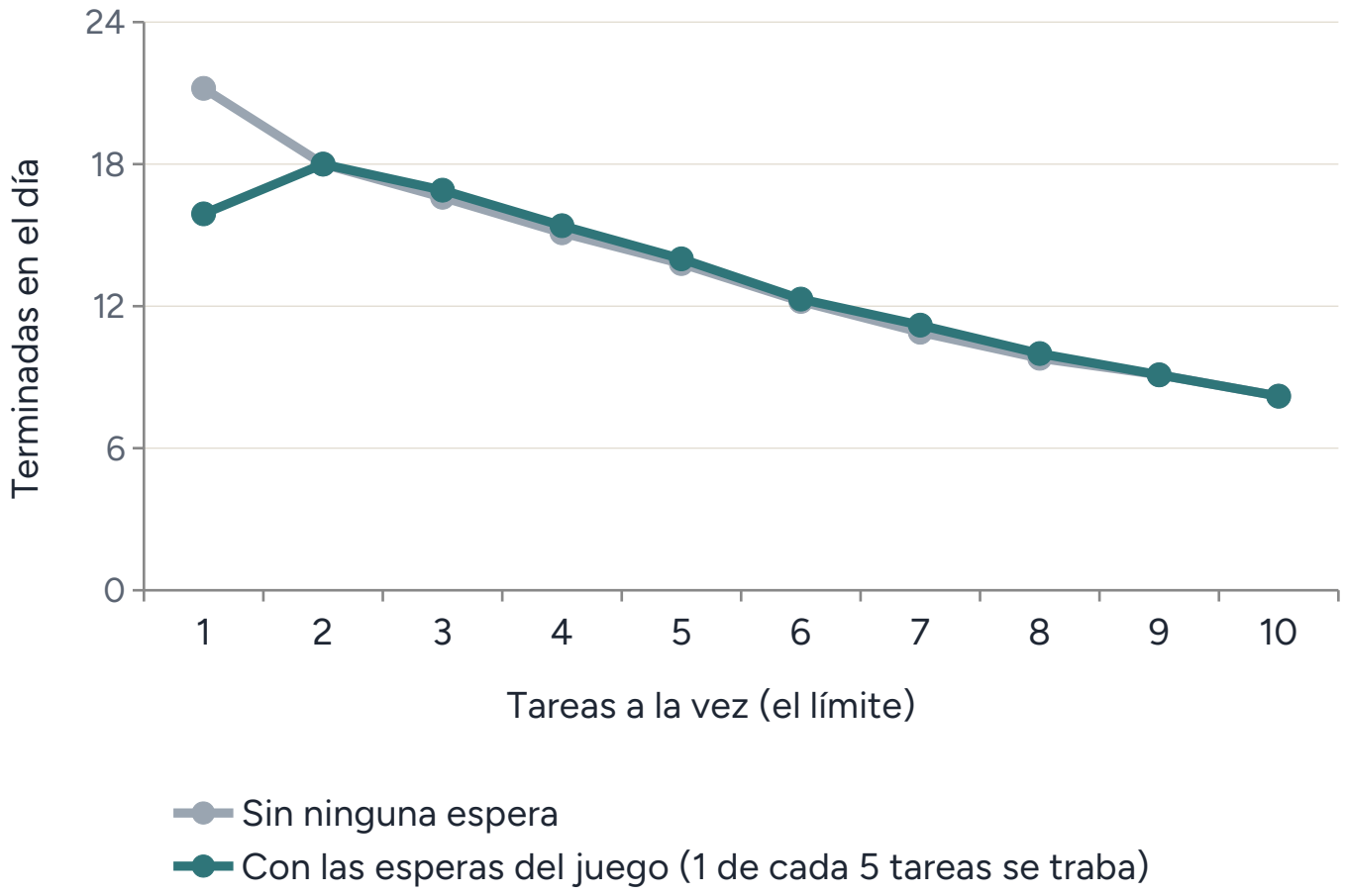
Cada tarea avanza el 9 % de su tiempo y tarda casi nueve horas.

Pregunta para la sala

¿Qué parte de su trabajo está esperando hoy?

Idea 3 · 3 minutos

El límite depende de las esperas



En el juego, una de cada cinco tareas se traba entre 30 y 60 minutos esperando a otra persona. Por eso el mejor límite no es 1.

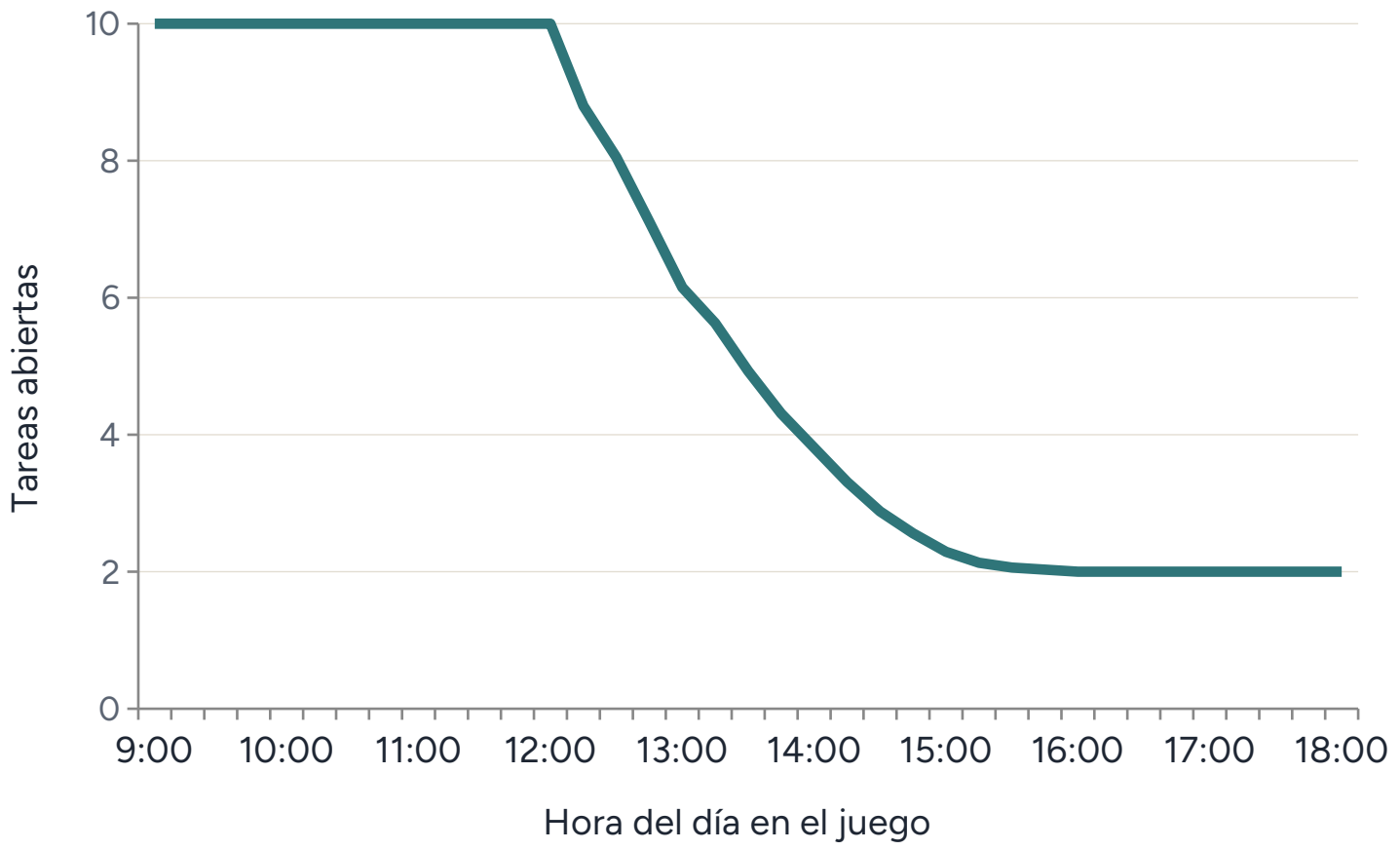
Reducir las esperas permite bajar el límite. Subir el límite no reduce las esperas.

Pregunta para la sala

¿A quién o a qué esperan más?

Idea 4 · 3 minutos

Lo empezado no desaparece



A las 12:00 la mosca baja el límite de 10 a 2. Recién a las 14:35 queda con 2 abiertas.

En un equipo pueden ser días. La primera semana con un límite se siente más lenta.

Simulación, promedio de 200 días.

Pregunta para la sala

¿Qué tendrían que terminar antes de empezar algo nuevo?

Tres preguntas y una fecha

1 Hoy tenemos _____ cosas en curso, contadas como tarjetas del tablero.

2 Nuestro límite para partir es _____

3 Cuando algo quede esperando, en vez de empezar otra cosa, vamos a _____

4 Lo probamos 2 semanas y lo revisamos el _____

Después de hoy · 2 minutos

La prueba vive en su tablero de siempre

1

El límite en la columna En curso

Escrito arriba de la columna, a la vista de todos.

En curso límite 3

2

Las fechas en cada tarjeta

El día que empezó y el día que terminó.

Empezó el lunes
Terminó el jueves

3

A las dos semanas, decidir

Cuentan cuántas terminaron y miran cuánto tardó cada una.

Mantener **Bajar** **Subir**

Sin reuniones nuevas. Todo queda en su tablero, con Por hacer, En curso y Hecho, igual que en el juego.

Para cerrar · 8 minutos

La hoja en voz alta.
Una frase por persona.
La fecha al calendario.

¿Qué vas a hacer distinto mañana? Una frase cada uno, sin explicar.

Foto a la hoja y la revisión al calendario, antes de salir de la sala.

Para saber más · mientras se van

El juego y el informe

El juego

Un día de oficina en un minuto. Gratis, sin registro, en el computador, el celular o la tablet.

mosca.deliverycraft.ai/jugar/

El informe

De dónde sale cada número, los estudios con personas y cuatro pasos para probar un límite. Se lee en diez minutos.

mosca.deliverycraft.ai, botón “Descargar el informe”

El taller “Deja de empezar, empieza a terminar” es de Felipe Fernández, con licencia CC BY 4.0. Puedes usar y adaptar este taller, también en talleres pagados, citando a Felipe Fernández (mosca.deliverycraft.ai).

Las cuatro partes de la sesión vienen de Sharon L. Bowman, Training from the BACK of the Room! 65 Ways to Step Aside and Let Them Learn (Pfeiffer, 2009).

Los números del juego son el promedio de 200 días por cada límite, con la misma mosca y las mismas reglas. El juego no mide personas ni equipos. El número de tu equipo lo mide tu equipo.

Las neuronas del juego vienen del Male CNS v1.0 (FlyEM de HHMI Janelia, la Universidad de Cambridge, el MRC Laboratory of Molecular Biology y Google Research), con licencia CC BY 4.0. La actividad que se ve es simulada.

Si facilitas el taller y quieres contar cómo te fue, escríbeme por LinkedIn, en linkedin.com/in/felipefernandezandrade