

## КАНАБАН-ДОСКА, КАК ИНСТРУМЕНТ ПОВЫШЕНИЯ ЭФФЕКТИВНОСТИ СТРАТЕГИЧЕСКОГО ПЛАНИРОВАНИЯ

*Приходько Александра Николаевна,*

*канд. экон. наук, доцент*

*Егорова Марина Сергеевна,*

*ассистент,*

Санкт-Петербургский государственный архитектурно-строительный университет

[an\\_prihodko@mail.ru](mailto:an_prihodko@mail.ru)

[marina-332@mail.ru](mailto:marina-332@mail.ru)

Kanban – это метод улучшения процессов разработки и часть agile-философии. В его основе лежит «Манифест гибкой разработки программного обеспечения». Целью Kanban является получение готового и качественного продукта вовремя. Kanban начинается с визуализации, чтобы процесс работы был на виду у команды. Для этого используют специальную доску и набор карточек или стикеров.

Доска – это обязательный элемент для гибкой методологии. Она есть в Scrum, есть и в Kanban. Каждый член команды получает к ней доступ в любое время и может видеть, на каком этапе находится задача. Доска может быть реальной или виртуальной: можно использовать простую пробковую или программы вроде Trello. Kanban-доска – универсальный инструмент, который можно подстроить под любой процесс и применить в любой области. Например, составить список дел.

Названия столбцов можно менять в зависимости от проекта, но важно сохранять их последовательность. Доска должна полностью отражать процесс создания ценности, который в Kanban называют потоком. Kanban-карточки – это задачи, которые команда перемещает по доске в зависимости от их состояния. Количество карточек можно менять. На карточке или стикере пишут название задачи и прикрепляют в начало доски.

С помощью kanban-доски команда может вести несколько проектов одновременно, использовать карточки разных цветов: один цвет – один проект.

В одном столбце kanban-доски одновременно находится столько задач, сколько команда реально выполняет в установленные сроки. Например, в состоянии «Проектирование» одновременно – не больше двух задач, а в графе «Тестирование» – только одна. Количество задач команда выбирает в зависимости от своих возможностей.

Важно найти баланс: выбрать темп работы, который удобен команде и не вредит срокам проекта. Для этого в Kanban учитывают время выполнения каждой задачи. Так команда понимает, что занимает больше времени, а что – меньше, и может правильно организовать работу.

На доске отражаются все процессы, а команда их анализирует и устраняет слабые места. В Kanban это называется управление потоком.

Чтобы использовать Kanban, мало просто повесить доску с карточками. Команда должна знать правила, по которым работает т.е. на виду и всем понятен результат.

Важна сплоченность, постоянное совершенствование продукта и развитие сотрудников. Команда в Kanban – единый механизм. Если кто-то не справляется, то страдает общее дело. Работу планируют на доске, весь процесс на виду, поэтому каждый может увидеть свой вклад и ценность для проекта [1].

В Kanban смешались принципы agile-методологий и lean-мышления. Здесь нет жестких правил и кардинальных перемен, но есть принципы, на которые можно опираться.

Kanban часто путают или объединяют с гибкой методологией Scrum.

## Kanban

- Нет совещаний
- Нужна отправная точка
- Могут работать узкопрофильные команды
- Последовательные и плавные перемены
- В команде нет разделения на роли

## Skrum

- Есть совещания
- Не нужна отправная точка
- Только кроссфункциональная команда
- Кардинальные перемены
- В команде есть разделение на роли

Рис. 1. Различие Kanban и Skrum

Scrum – это гибкая методология управления проектами, а Kanban — метод улучшения любой методологии.



Рис. 2. 12 принципов метода Kanban

Существует 13 причин начать использовать Kanban-доску в своей работе (рис.2).

### 1. Определение узких мест.

Kanban доска позволяет увидеть узкие места в вашем процессе, где образуются очереди. В Nagger.io с этой задачей помогают справиться WIP лимиты. Если у вас больше или меньше задач, чем нужно – колонка подсвечивается красным или желтым цветом соответственно.

### 2. Точный порядок выпуска фич.

Часто большое значение имеет порядок выпуска новых функций. В списках, построенных на приоритетах, тяжело точно управлять порядком. Если у программиста будет одновременно пять задач с главным приоритетом, ему будет сложно сориентироваться, какую из этих задач взять в работу первой.

Kanban доска как раз предлагает выход из ситуации, когда порядок имеет значение. Это визуальное решение – вертикальная колонка с задачами. Чем выше задача, тем она важнее.

### **3. Приоритет главным задачам.**

Kanban учит отдавать главное внимание главным вещам. Blockers – задачи которые надо править в режиме реального времени. Tasks and Bugs – обычные текущие задачи и ошибки. Someday – задачи, которые потеряли актуальность по той или иной причине.

Система схожа с квадрантом Эйзенхауэра. Важные и срочные вопросы – это Blockers. Важные, но несрочные – Tasks and Bugs. Неважные и срочные, а также неважные и несрочные – это Someday. К слову, отсутствие горизонтальных колонок – один из факторов, подтверждающих чего не хватает Trello для Agile разработки.

### **4. Концентрация на работе.**

Программист должен быть сконцентрирован на своей работе. Поэтому хорошо, когда он получает очередь задач и ему не нужно думать, что делать дальше, об этом уже подумал менеджер. Просто нужно брать в работу следующую задачу или ошибку.

Иногда Kanban предполагает самостоятельный выбор программистами любых задач сверху. Тогда профессиональный уровень всех людей должен быть равным, чтобы не получилось, что самая сложная задача «падает» на junior специалиста.

### **5. Панорамный вид.**

Перед вашими глазами – вся картина по проекту. Открыв доску, можно оперативно получить ответы на важные вопросы:

### **6. Гибкость.**

Kanban помогает стать более гибкими. Это особенно нужно, когда продукт выходит «в свет» и получает много полезной обратной связи.

Scrum забирает много времени на оценку новой функции перед стартом тестирования. С Kanban потребности в оценке нет. Когда сделаем, тогда и будет сделано.

### **8. Больше дела.**

Scrum предполагает много коммуникации. Начало задачи сопровождается планированием: анализом и оценкой задач. Каждую неделю обязательны стенд-апы. После окончания задачи проводится ретроспектива. По итогу, вся коммуникация отнимает около 30 % времени.

### **9. Командный дух**

С Kanban команда начинает работать более согласованно. Сейчас тестирующий проверяет новую функцию практически сразу после того, как ее сделал программист. Аналогично и в других областях: у дизайнеров, UX, редакторов, сейлзов.

### **10. Ошибаться раньше – быстрее находить решение.**

В Scrum вносятся новые функции на production только в конце задачи. Примерно раз в 3 недели. В Kanban – практически сразу после приемки тестирующим. Раз в несколько дней. Так быстрее распознается, понравилась ли новая функция пользователям или нет. Если нет – где-то произошла ошибка. Но если узнать об ошибке первым, то и первыми принимать решения о нейтрализации проблемы.

### **11. Больше потока**

Возможность определения степени готовности проекта на всех его уровнях..

### **12. Больше знаний – лучше для проекта.**

Возможность зайти на доску и посмотреть, что делают коллеги. Такая информация нужна им для координации совместных усилий на проекте.

### **13. Концентрация на одной задаче.**

WIP лимиты и панорамный вид ограничивают программиста: он не может делать более одной задачи сразу. Опыт Nygger позволяет утверждать: Scrum хорошо подходит на старте разработки продукта, а Kanban – когда продукт уже вышел на арену [2].

Kanban – не является спасением для любого бизнеса. Если вы приставили лестницу не к той стене, то как бы круто вы не поднимались по ней, вы все равно окажетесь не там,

где нужно. Поэтому Kanban – необходимое, но не достаточное условие для успеха продукта или проекта.

### **Литература**

1. Семь новых инструментов управления качеством – URL: [https://bstudy.net/609856/ekonomika/sem\\_novyh\\_instrumentov\\_kontrolya\\_kachestva](https://bstudy.net/609856/ekonomika/sem_novyh_instrumentov_kontrolya_kachestva) (Дата обращения: 21.11.2020)

2. Kanaban URL: URL: <https://todoist.com/templates/education> (дата обращения: 02.12.2020).