

- Przedmowa (9)
- Wstęp (13)
- O książce (15)
- O autorach (19)
- O ilustracji na okładce (21)
- Podziękowania (23)

CZĘŚĆ I NAUKA KANBAN (25)

Rozdział 1. Początek drużyny Kanbaneros (27)

- 1.1. Zapoznanie (29)
- 1.2. Tablica (32)
- 1.3. Mapowanie przepływu pracy (35)
- 1.4. Zadania (42)
- 1.5. Przekaz grosiki (46)
- 1.6. Praca częściowa (51)
- 1.7. Pilne prace (59)
- 1.8. Wskaźniki (62)
- 1.9. Odprawa (65)
- 1.10. Podsumowanie (67)

CZĘŚĆ II ZROZUMIEĆ KANBAN (69)

Rozdział 2. Zasady kanban (71)

- 2.1. Zasady kanban (73)
- 2.2. Zaczynij natychmiast (77)
- 2.3. Podsumowanie (79)

Rozdział 3. Wizualizacja pracy (81)

- 3.1. Ustalanie jasnych zasad (83)
 - o 3.1.1. Grzejnik informacyjny (84)
- 3.2. Tablica kanban (87)
 - o 3.2.1. Tablica (87)
 - o 3.2.2. Mapowanie przepływu pracy na tablicy (90)
- 3.3. Kolejki (91)
- 3.4. Podsumowanie (93)

Rozdział 4. Pozycje zadań (95)

- 4.1. Zasady projektowe tworzenia kart (97)
 - o 4.1.1. Ułatwienie podejmowania decyzji (97)
 - o 4.1.2. Pomoc członkom zespołu w optymalizacji wyników (98)
- 4.2. Karty zadań (100)
 - o 4.2.1. Opis zadania (100)
 - o 4.2.2. Awatary (102)
 - o 4.2.3. Terminy (104)
 - o 4.2.4. Identyfikatory referencyjne (105)
 - o 4.2.5. Blokady (106)
- 4.3. Typy pracy (108)

- 4.4. Wskaźniki postępu (110)
- 4.5. Rozmiar zadania (111)
- 4.6. Zbieranie danych o przepływie (112)
 - o 4.6.1. Zbieranie wskaźników przepływu (112)
 - o 4.6.2. Zbieranie emocji (114)
- 4.7. Tworzenie swoich własnych kart zadań (115)
- 4.8. Podsumowanie (115)

Rozdział 5. Praca cząstkowa (117)

- 5.1. Zrozumieć pracę cząstkową (117)
 - o 5.1.1. Czym jest praca cząstkowa? (118)
 - o 5.1.2. Czym jest praca cząstkowa w branży tworzenia oprogramowania? (121)
- 5.2. Efekty zbyt dużej ilości WIP (124)
 - o 5.2.1. Przełączanie kontekstu (124)
 - o 5.2.2. Opóźnienia powodują dodatkową pracę (126)
 - o 5.2.3. Zwiększone ryzyko (128)
 - o 5.2.4. Więcej narzutu (129)
 - o 5.2.5. Niższa jakość (130)
 - o 5.2.6. Obniżona motywacja (131)
- 5.3. Podsumowanie (132)

Rozdział 6. Ograniczanie pracy cząstkowej (135)

- 6.1. Poszukiwanie limitów WIP (136)
 - o 6.1.1. Niższy jest lepszy niż wyższy (136)
 - o 6.1.2. Ludzie bez zajęcia albo zajęcia bez ludzi (137)
 - o 6.1.3. Brak limitu nie jest odpowiedzią (137)
- 6.2. Zasady ustalania limitów (138)
 - o 6.2.1. Przestań zaczynać, zacznij kończyć (138)
 - o 6.2.2. Jeden nie jest odpowiedzią (139)
- 6.3. Podejście "cała tablica, cały zespół" (140)
 - o 6.3.1. Weź jeden! Weź dwa! (140)
 - o 6.3.2. Zbierzcie się razem (142)
 - o 6.3.3. Na ziemię i 20 pompek (142)
 - o 6.3.4. Wybierz numer i tańcz (143)
- 6.4. Ograniczanie WIP dla kolumn (144)
 - o 6.4.1. Zacznij od wąskiego gardła (145)
 - o 6.4.2. Wybierz kolumnę, która pomoże Ci ulepszyć proces (145)
 - o 6.4.3. Ograniczenie historyjek, proszę (146)
 - o 6.4.4. Jak wizualizować limity WIP (147)
- 6.5. Ograniczanie WIP na podstawie osób (148)
 - o 6.5.1. Powszechne sposoby ograniczania WIP dla osoby (149)
- 6.6. Często zadawane pytania (151)
 - o 6.6.1. Zadania czy czynności - co ograniczasz? (151)
 - o 6.6.2. Czy powinieneś do limitu WIP wliczać kolejki? (152)
- 6.7. Ćwiczenie: ustalaj limity (153)
- 6.8. Podsumowanie (154)

Rozdział 7. Zarządzanie przepływem (155)

- 7.1. Dlaczego przepływ (156)
 - o 7.1.1. Eliminowanie odpadów (157)
 - o 7.1.2. Siedem odpadów wytwarzania oprogramowania (158)
- 7.2. Pomóż pracy płynąć (159)
 - o 7.2.1. Ograniczanie pracy cząstkowej (159)
 - o 7.2.2. Skrócenie czasu oczekiwania (160)
 - o 7.2.3. Usuwanie blokad (162)
 - o 7.2.4. Unikanie powtórnej pracy (165)
 - o 7.2.5. Zespół wielofunkcyjny (167)
 - o 7.2.6. Docelowy SLA lub czas dostarczenia (168)
- 7.3. Codzienne spotkania (168)
 - o 7.3.1. Dobre praktyki związane z codziennymi spotkaniami (169)
 - o 7.3.2. Praktyki kanban związane z codziennymi spotkaniami (171)
 - o 7.3.3. Wyciągnij jak najwięcej ze spotkania (174)
 - o 7.3.4. Skalowanie spotkań (176)
- 7.4. Czym powinienem się zająć teraz? (179)
- 7.5. Zarządzanie wąskimi gardłami (183)
 - o 7.5.1. Teoria ograniczeń: krótkie wprowadzenie (185)
- 7.6. Podsumowanie (188)

CZĘŚĆ III ZAAWANSOWANY KANBAN (191)

Rozdział 8. Klasy usług (193)

- 8.1. Pilny przypadek (194)
- 8.2. Czym jest klasa usług? (196)
 - o 8.2.1. Aspekty, które należy brać pod uwagę podczas tworzenia klasy usług (196)
 - o 8.2.2. Powszechne klasy usług (197)
 - o 8.2.3. Wykorzystanie klas usług (202)
- 8.3. Zarządzanie klasami usług (206)
- 8.4. Ćwiczenie: sklasyfikuj to! (209)
- 8.5. Podsumowanie (209)

Rozdział 9. Planowanie i szacowanie (211)

- 9.1. Harmonogramowanie planowania: kiedy powinieneś planować? (213)
 - o 9.1.1. Planowanie dokładnie na czas (214)
 - o 9.1.2. Punkt zamówienia (215)
 - o 9.1.3. Filtr priorytetów: wizualizuj to, co jest ważne (216)
 - o 9.1.4. Czasy oczekiwania Disneylandu (219)
- 9.2. Szacowanie prac (mówiąc ogólnie) (221)
 - o 9.2.1. Punkty (222)
 - o 9.2.2. Rozmiary koszulek (224)
- 9.3. Techniki szacowania (226)
 - o 9.3.1. Linia kart (226)
 - o 9.3.2. Planning Poker (227)
 - o 9.3.3. Złotowłosa (231)
- 9.4. Kadencja (232)
- 9.5. Planowanie w stylu kanban: mniej bólu, więcej korzyści (235)
 - o 9.5.1. Potrzeba słabnie (235)

- o 9.5.2. Logiczna dyskusja: apel do klienta (236)
- o 9.5.3. #NoEstimates - poradzisz sobie bez szacunków? (237)
- 9.6. Podsumowanie (239)

Rozdział 10. Ulepszanie procesu (241)

- 10.1. Retrospektywy (242)
 - o 10.1.1. Co to jest retrospektywa? (243)
 - o 10.1.2. Jak to działa? (244)
- 10.2. Analiza źródła (247)
 - o 10.2.1. Jak to działa? (248)
- 10.3. Kanban kata (253)
 - o 10.3.1. Czym jest kanban kata? (255)
 - o 10.3.2. Co się stało? (259)
 - o 10.3.3. Dlaczego to działa? (260)
- 10.4. Podsumowanie (260)

Rozdział 11. Wykorzystanie wskaźników do sprawdzania ulepszeń (263)

- 11.1. Powszechne wskaźniki (264)
 - o 11.1.1. Czasy cyklu i dostarczenia (264)
 - o 11.1.2. Przepustowość (269)
 - o 11.1.3. Problemy i zablokowane zadania (271)
 - o 11.1.4. Dotrzymywanie terminów (273)
 - o 11.1.5. Jakość (274)
 - o 11.1.6. Popyt na wartość i popyt klęski (277)
 - o 11.1.7. Porzucone i zaniechane pomysły (278)
- 11.2. Dwie rozbudowane wizualizacje (279)
 - o 11.2.1. Kontrola statystyczna procesu (280)
 - o 11.2.2. Kumulacyjny diagram przepływu (285)
- 11.3. Wskaźniki jako przewodnicy po ulepszeniach (289)
- 11.4. Ćwiczenie: zmierz to! (294)
- 11.5. Podsumowanie (295)

Rozdział 12. Pułapki kanban (297)

- 12.1. Nie samą pracą żyje człowiek (298)
 - o 12.1.1. Tworzenie kadencji dla świętowania (300)
- 12.2. Ramy czasowe są dla Ciebie dobre (302)
- 12.3. Niezbędna rewolucja (306)
- 12.4. Nie pozwól, aby kanban był wymówką do bycia leniwym (308)
- 12.5. Podsumowanie (311)

CZĘŚĆ IV NAUCZANIE KANBAN (313)

Rozdział 13. Nauka kanban poprzez gry (315)

- 13.1. Przekaż grosiki (316)
 - o 13.1.1. Czego potrzebujesz do gry (317)
 - o 13.1.2. Jak grać (317)
 - o 13.1.3. Pytania do dyskusji (319)

- o 13.1.4. Główne wnioski (319)
 - o 13.1.5. Wskazówki i warianty (319)
- 13.2. Wielozadaniowa gra liczb (320)
 - o 13.2.1. Czego potrzebujesz do gry (320)
 - o 13.2.2. Jak grać (320)
 - o 13.2.3. Pytania do dyskusji (322)
 - o 13.2.4. Główne wnioski (323)
- 13.3. Gra kropek (323)
 - o 13.3.1. Czego potrzebujesz do gry (324)
 - o 13.3.2. Jak grać (324)
 - o 13.3.3. Pierwsza iteracja (325)
 - o 13.3.4. Druga iteracja (328)
 - o 13.3.5. Trzecia (i ostatnia) iteracja (328)
 - o 13.3.6. Główne wnioski (329)
 - o 13.3.7. Wskazówki i warianty (330)
- 13.4. Gra w wąskie gardło (330)
 - o 13.4.1. Czego potrzebujesz do gry (331)
 - o 13.4.2. Jak grać (331)
 - o 13.4.3. Pytania do dyskusji (332)
 - o 13.4.4. Główne wnioski (332)
- 13.5. getKanban (332)
 - o 13.5.1. Czego potrzebujesz do gry (333)
 - o 13.5.2. Jak grać (333)
 - o 13.5.3. Pytania do dyskusji (334)
 - o 13.5.4. Wskazówki i warianty (334)
 - o 13.5.5. Najważniejsze wnioski (334)
- 13.6. Kanban Pizza (335)
 - o 13.6.1. Czego potrzebujesz do gry (335)
 - o 13.6.2. Jak grać (335)
 - o 13.6.3. Pytania do dyskusji (336)
 - o 13.6.4. Najważniejsze wnioski (336)
- 13.7. Podsumowanie (337)

Dodatki (339)

Dodatek A. Rekomendowane lektury i inne zasoby (341)

- A.1. Książki na temat lean i kanban (341)
- A.2. Książki na temat agile (342)
- A.3. Książki na temat tworzenia oprogramowania (343)
- A.4. Książki o biznesie i zmianach w zarządzaniu (343)
- A.5. Inne zasoby (344)
 - o A.5.1. Interesujące blogi (345)
 - o A.5.2. Interesujące konta Twittera (345)

Dodatek B. Narzędzia kanban (347)

- B.1. Samodzielne narzędzia (348)
 - o B.1.1. LeanKit Kanban (348)
 - o B.1.2. AgileZen (348)
 - o B.1.3. Trello (349)

- o B.1.4. KanbanFlow (349)
 - o B.1.5. Kanbanize (350)
 - o B.1.6. Kanbanery (350)
- B.2. Narzędzia w narzędziach (351)
 - o B.2.1. JIRA Agile (351)
 - o B.2.2. Kanban w Team Foundation Service (351)
 - o B.2.3. HuBoard (352)

Skorowidz (353)