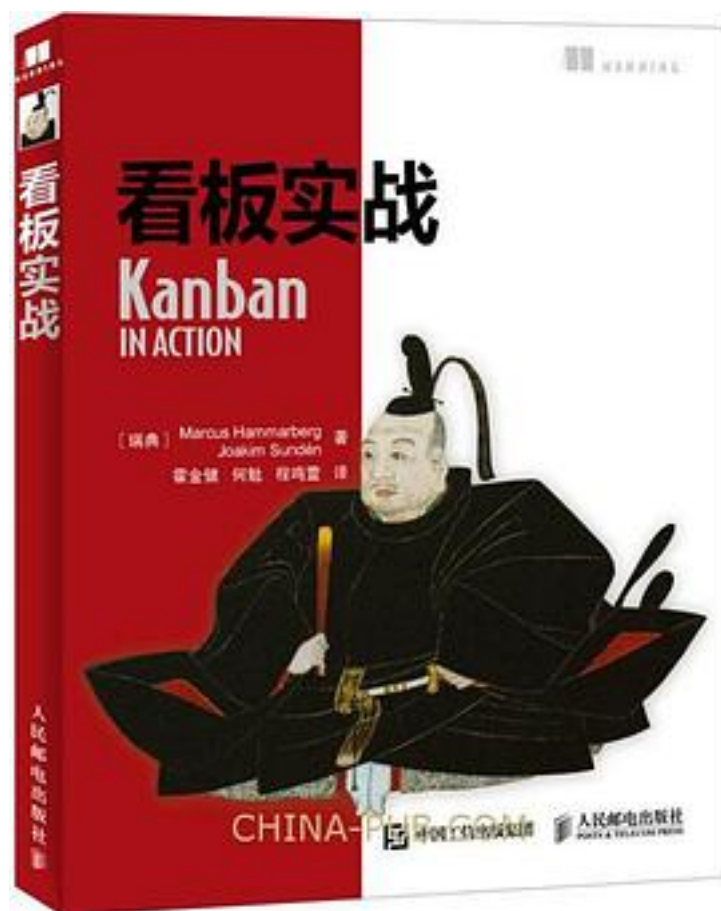


看板实战



[看板实战_下载链接1_](#)

著者:马库斯·哈马伯格 (Marcus Hammarberg)

出版者:人民邮电出版社

出版时间:2016

装帧:

isbn:9787115405340

看板方法是移动互联时代引领组织变革和改进团队开发过程的强大武器，也是平稳地落实精益和敏捷开发实践的工具。本书是带领读者进入看板世界的当然之选，它既提供了完备的理论体系，又有大量来源于实践的操作细节的支持。每一个新概念的引入，都会辅以简单易懂的实践，是一本名副其实的实战书籍。

全书共分为三个部分。第一部分，作者以一个虚构的软件团队实施看板方法的历程为线索，介绍了看板方法的概貌——主要实践，为什么选择这些实践以及带来的收益；第二部分则全面细致地介绍了看板方法的原则、实践及其背后的原理，如可视化方法，为什么要及如何限制在制品数量，如何有效管理工作流动等；第三部分是看板的高级实践，如基于看板的计划和估算，精益度量 and 持续改进等，并用专门的一章探讨了看板方法本身的不足之处，以及如何弥补。

作者介绍:

Joakim

Sunden是一位思想家，他对关于精益、敏捷和丰田生产系统各个方面都有深厚的理论，而且他对于遵循理论去实践同样有很多经验。他在欧洲成立的看板用户组担任敏捷教练。 Marcus

Hammarberg是从开发者的角度认识精益和看板社区的。他是看板教练，也是具有在BDD、TDD、实例化需求、Scrum和XP经验的软件开发开发者。

目录: 第一部分 学习看板

第1章 Kanbaneros团队开始看板之旅 2

1.1 简介 4

1.2 白板 7

1.3 工作流映射 10

1.4 工作项 16

1.5 便士传递游戏 20

1.6 在制品 25

1.7 紧急工作 32

1.8 度量 35

1.9 告别 38

1.10 小结 40

第二部分 理解看板

第2章 看板原则 42

2.1 看板原则 44

2.2 马上开始 47

2.3 小结 49

第3章 工作可视化 50

3.1 规则显式化 51

3.2 看板墙 56

3.2.1 看板墙 57

3.2.2 将工作流映射到看板墙上 59

3.3 队列 60

3.4 小结 62

第4章 工作项 63

4.1 创建卡片的设计原则 65

4.1.1 促进决策制定 65

4.1.2 助力团队成员优化结果 65

4.2 工作项卡片 67

4.2.1 工作项描述 67

4.2.2 头像 70

4.2.3 截止日期 71

4.2.4 跟踪标识 72

4.2.5 阻塞事项 73

4.3 工作类型 75

4.4 进度指示器 76

- 4.5 工作项的大小 77
- 4.6 收集工作流数据 78
 - 4.6.1 收集工作流程的度量数据 78
 - 4.6.2 收集情感数据 79
- 4.7 创建工作项卡片 80
- 4.8 小结 81
- 第5章 在制品 82
 - 5.1 了解在制品 83
 - 5.1.1 什么是在制品 83
 - 5.1.2 软件开发中的在制品是什么 85
 - 5.2 在制品过多的影响 88
 - 5.2.1 上下文切换 88
 - 5.2.2 延迟带来额外的工作 90
 - 5.2.3 加风险 91
 - 5.2.4 更多开销 92
 - 5.2.5 质量下降 93
 - 5.2.6 缺少动力 94
 - 5.3 小结 95
- 第6章 限制在制品 96
 - 6.1 确定在制品限制 97
 - 6.1.1 更低比更高好 97
 - 6.1.2 人员闲置或者工作闲置 97
 - 6.1.3 没有限制是不对的 98
 - 6.2 设置限制的原则 98
 - 6.2.1 停止启动，聚焦完成 99
 - 6.2.2 “1”并不是答案 100
 - 6.3 整块看板，整个团队 101
 - 6.3.1 选择1！选择2！ 101
 - 6.3.2 一起来吧 102
 - 6.3.3 降低在制品规模，以20%的速度 103
 - 6.3.4 选一个数字，开始尝试 104
 - 6.4 基于列的在制品限制 105
 - 6.4.1 从瓶颈处开始 105
 - 6.4.2 选择可以帮助你改进的列 106
 - 6.4.3 请保持有限的故事 106
 - 6.4.4 如何可视化在制品限制 107
 - 6.5 按人员限制在制品 108
 - 6.6 常见问题 111
 - 6.6.1 工作项还是任务—你限制的是什么 111
 - 6.6.2 应当对等待队列设置在制品限制吗 112
 - 6.7 练习：设置在制品，正确地设置在制品 113
 - 6.8 小结 114
- 第7章 管理流动 115
 - 7.1 流动为何重要 116
 - 7.1.1 消除浪费 117
 - 7.1.2 软件开发的7种浪费 117
 - 7.2 帮助工作流动 119
 - 7.2.1 限制在制品 119
 - 7.2.2 缩短等待时间 119
 - 7.2.3 消除阻塞 121
 - 7.2.4 避免返工 123
 - 7.2.5 跨职能团队 125
 - 7.2.6 服务等级协议（SLA）或前置时间目标 126
 - 7.3 每日站会 127

- 7.3.1 站会的常用优秀实践 127
- 7.3.2 每日站会的看板实践 129
- 7.3.3 发挥站会的最大价值 131
- 7.3.4 规模化站会 134
- 7.4 我接下来该做什么 136
- 7.5 管理瓶颈 140
- 7.6 小结 144
- 第三部分 高级看板
- 第8章 服务类别 148
- 8.1 紧急情况 149
- 8.2 什么是服务类别 150
- 8.2.1 创建一个服务类别要考虑的因素 151
- 8.2.2 常见的服务类别 152
- 8.2.3 服务类别的实践应用 157
- 8.3 管理服务类别 160
- 8.4 练习：现在开始分类 163
- 8.5 小结 163
- 第9章 计划和估算 164
- 9.1 计划的安排：什么时候需要计划 166
- 9.1.1 即时计划 166
- 9.1.2 订货点 168
- 9.1.3 优先级过滤：可视化出“什么是重要的” 169
- 9.1.4 迪士尼乐园的等待时间 171
- 9.2 估算工作量—相对而言 173
- 9.2.1 故事点 174
- 9.2.2 T恤尺码 176
- 9.3 估算技术 177
- 9.3.1 卡片队列 178
- 9.3.2 计划扑克 179
- 9.3.3 金发女孩 181
- 9.4 节拍 183
- 9.5 用看板的方式做计划：痛苦更少，收获更多 185
- 9.5.1 计划和估算的必要性变小 185
- 9.5.2 理性地归因：客户的诉求 186
- 9.5.3 #不做估算—你可以完全抛弃它吗 187
- 9.6 小结 189
- 第10章 流程改进 190
- 10.1 回顾会议 191
- 10.1.1 什么是回顾会议 191
- 10.1.2 如何操作 193
- 10.2 根本原因分析 195
- 10.3 看板招式 202
- 10.3.1 什么是看板招式 203
- 10.3.2 发生了什么 207
- 10.3.3 这为什么有效 208
- 10.4 小结 209
- 第11章 用度量指导改进 210
- 11.1 常用度量指标 211
- 11.1.1 周期和前置时间 211
- 11.1.2 吞吐量 215
- 11.1.3 问题和受阻工作项 216
- 11.1.4 交期绩效 218
- 11.1.5 质量 219
- 11.1.6 价值需求和失效需求 221

11.1.7 被抛弃的想法	222
11.2 两个强大的可视化方法	223
11.2.1 统计过程控制 (SPC)	224
11.2.2 累积流图	228
11.3 用度量指导改进	232
11.4 练习：开始度量吧	236
11.5 小结	237
第12章 看板陷阱	238
12.1 只工作不玩耍，聪明孩子也变傻	239
12.2 时间盒对你有用	242
12.3 必要的变革	246
12.4 不要让看板成为懒惰的借口	247
12.5 小结	250
第四部分 培训看板	
第13章 通过游戏教授看板	254
13.1 传递硬币游戏	255
13.1.1 游戏的准备工作	255
13.1.2 如何做游戏	256
13.1.3 待讨论的问题	258
13.1.4 主要收获	258
13.1.5 提示与微调	258
13.2 并行数字任务游戏	259
13.2.1 游戏的准备工作	259
13.2.2 如何做游戏	259
13.2.3 待讨论的问题	261
13.2.4 主要收获	261
13.3 打点游戏	262
13.3.1 游戏的准备工作	262
13.3.2 如何做游戏	262
13.3.3 第一次迭代	264
13.3.4 第二次迭代	265
13.3.5 第三次迭代	266
13.3.6 主要收获	267
13.3.7 提示和微调	267
13.4 瓶颈游戏	268
13.4.1 游戏的准备工作	268
13.4.2 如何做游戏	268
13.4.3 待讨论的问题	269
13.4.4 主要收获	270
13.5 getKanban	270
13.5.1 游戏的准备工作	270
13.5.2 如何做游戏	270
13.5.3 待讨论的问题	271
13.5.4 提示和微调	271
13.5.5 主要收获	272
13.6 看板比萨游戏	272
13.6.1 游戏的准备工作	272
13.6.2 如何做游戏	273
13.6.3 待讨论的问题	273
13.6.4 主要收获	273
13.7 小结	274
附录A 推荐阅读及其他资源	275
附录B 看板工具	281

• • • • • ([收起](#))

[看板实战_下载链接1_](#)

标签

项目管理

敏捷开发

敏捷

看板

软件工程

精益

管理

产品经理

评论

ACP推荐。前几章还算容易，后面的有点太难了，实践中很难应用，但重要性反而更大，例如，度量。未来可以一点点实践。另外的感觉是，敏捷必须大量看书、看别人的实践（博客、twitter等等），所有知识的学习也都得这样。

过于详细，可以根据实际情况略取其中一二。

英文版在刚出版的时候就看过一遍了，这次再回笼一下，插图和总结超赞！

对看板方法做了详细的解释和说明，并辅以栗子，可以拿来做实战参考。

没有看完，字小行距小，看起来好累，目录结构我混乱。

作为一本讲看板的书，很细致，简直手把手了。

难得用了几个小时很认真的看完，虽然简单，讲得很细。
对看板算有个底了，其实自己早用在实战好几年。
并没固定的方法和形态，基于原则，干就是，这是之前自己没预料到的。

原则和实践兼顾，有贯穿始终的深度案例。不过和所有方法一样，团队不接受是用不起来的，书中对这部分也有涉及。扣一星，因为翻译质量。

实用的方法论 算是解决了一些燃眉之急

然而懒是对抗一切高效方法的必杀技，能不能来本治疗懒癌晚期的书

非常细致的一本书，面面俱到，但是最重要的是，你只需要2个小时就能开始实施看板

案例详实，但又不啰嗦，非常适合于实践

对看板进行了讲解，四个部份的内容各有偏重，其中第二部分和第三部分最重要，要重点看看。另：本书非常良好的讲清楚了看板，很棒。

看板是非常强大的工具，帮助我们从现状出发持续改进，两位作者作为教练，在本书中通过讲故事的方法深入浅出的介绍了看板的主要思路、工具和方法，不仅如此，还有大量丰富实践积累下来的建议。想要引入看板的团队必看，强烈推荐啊~

比较有实践指导意义

很详细的介绍了kanban的方法，实践，剩下的就是自己在项目中检验了

还可以吧, 扫盲; 看板跟 Scrum 差别还挺大的, 我一直没搞清楚

到现在为止讲的非常好的一本看板书籍，理论东西不多的，但是将实践和实践注意的要点都讲的非常清楚。

思维导图：<http://naotu.baidu.com/file/1837d596f4a0e113c1296d4a1f1cfac3?token=7e8d4e74f4fecc51>

看完前三部分，有了大概了解。 准备实验

[看板实战 下载链接1](#)

书评

2016年第1本书，感觉比Scrum更实用，看板方法，专注工作的流动性和不同团队的不同特性，很多事情豁然开朗，持续改进，希望使用中持续改进我们自己团队的看板，强力推荐！

停止启动，聚焦完成！

看板实战_下载链接1_