

# Jogo – Passos semanais

O gestor do projeto assegura que os seguintes passos são completados em cada semana.

## 1 Reunião de grupo

O gestor de projeto promove uma “reunião em pé” em que a equipa observa o estado do trabalho no tabuleiro e discute brevemente a estratégia do dia. A equipa decide que dados atribui a cada unidade e as unidades a puxar, se necessário.

## 2 Jogar

Lançar o dado, reduzir o trabalho nas unidades de acordo com o valor do dado, registar qualquer trabalho em atraso. Espalhar o trabalho pelas outras unidades, puxar unidades para fazer isso, se necessário (assegurar que os limites do WIP não são excedidos). Repetir até que todos os dados tenham sido lançados (semana). Registrar o tempo disponível (i.e. o valor mostrado no dado) e o tempo usado (i.e. o valor do dado usado para reduzir o trabalho na unidade correspondente) no Quadro de Utilização de Recursos.

## 3 Verificação de sanidade

O gestor de produto assegura que os limites do WIP são cumpridos e que todas as cartas de unidade estão atualizadas: o campo “semana pronta” é completado em todas as cartas puxadas para o tabuleiro; o campo “início de semana” e “lead time” são completados em toda as cartas aceites.

## 4 Monitorização de quadros

O gestor de projeto assegura que o rastreador de trabalho atualiza os seus quadros (CFD (Cumulative Flow Diagram) no final da semana; controlar o quadro apenas se algumas unidades tiverem sido aceites).

## 5 Semana completa

Levantar a carta de evento “fim da semana” (caso exista alguma). Ler em voz alta, atuar se necessário e colocar a carta de evento de volta na mesa. Consultar o plano para a secção de cartas de evento para conhecer a escala de levantamento.

# Regras

## Cartas de Unidade

- As cartas de unidade podem ser selecionadas da respetiva pilha de cordo com a sua prioridade.
- As cartas de unidade podem ser puxadas ao longo do tabuleiro em qualquer ordem.
- A coluna selecionada deve ser preenchida até ao seu limite de WIP em cada semana. Se não for possível preencher cada coluna, então a coluna com mais a montante tem prioridade de preenchimento.
- As cartas de unidade podem ser movidas para jusante (desde que os limites de WIP não sejam excedidos) de modo a manter espaço a montante para puxar outras cartas de unidade.
- .

## Dados

- Todos os dados devem ser atribuídos antes de serem lançados.
- Uma vez atribuído, um dado pode ser lançado e o trabalho atacado em qualquer ordem.
- Vários dados podem ser atribuídos a uma unidade. Quaisquer pontos remanescentes têm que ser gastos na mesma especialização para a qual o dado foi lançado originalmente.