

Svolgimento del gioco – Attività a cadenza settimanale

Il Project Manager presiede alla corretta esecuzione delle seguenti attività da svolgere ogni settimana.

1 Riunione di gruppo

Il project manager promuove una “riunione in piedi” durante la quale il team esamina lo stato dei lavori sul tabellone e discute brevemente la strategia della settimana. Il team decide il dado da assegnare a ciascuna unità e le unità da estrarre, se del caso.

2 Gioco al tabellone

Lanciare il dado, ridurre il lavoro sulle unità assegnate per il valore mostrato dalla faccia del dado, prendere nota di eventuale lavoro residuo. Suddividere il lavoro residuo sulle altre unità, estrarre eventuali unità se necessario (garantendo il rispetto dei limiti di WIP). Ripetere fino ad aver lanciato tutti i dati previsti per la settimana. Registrare il tempo disponibile (ovvero il valore mostrato dalla faccia del dado) e il tempo già impiegato (ovvero il valore della faccia impiegato per ridurre il lavoro sull’unità di riferimento) nella Tabella di utilizzo delle risorse.

3 Controllo di conformità

Il project manager garantisce il rispetto dei limiti di WIP, e l’aggiornamento di tutte le carte unità: Il campo “Settimana inizio” è compilato su tutte le carte unità estratte sul tabellone; I campi “Settimana accettata” e “Lead time” sono compilati su tutte le carte accettate.

4 Moduli di rilevazione

Il project manager garantisce l’aggiornamento delle tabelle da parte dei rispettivi rilevatori. I rilevatori compilano i moduli: CFD al termine di ogni settimana; controllano il diagramma solo se determinate unità sono state accettate.

5 Settimana completata

Estrarre la carta evento di chiusura della settimana (se presente). Leggerla a voce alta, compiere le eventuali azioni richieste e riporre la carta evento nel mazzo. Controllare il programma della sezione carte evento per definirne le tempistiche di estrazione.

Regole

Carte unità

- Le carte unità possono essere selezionate dal mazzo di carte unità secondo l'ordine di priorità.
- Le carte unità possono essere inserite nel tabellone in qualsiasi ordine.
- La colonna selezionata deve essere compilata fino al limite di WIP settimanale. Qualora non sia possibile compilare ogni colonna, la colonna situata più a monte ha la precedenza e va compilata per prima.
- Le carte unità possono essere spostate a valle (a patto di non superare i limiti di WIP), al fine di fare spazio a monte per estrarre altre carte.

I dadi

- Tutti i dadi devono essere assegnati prima di essere lanciati.
- Una volta assegnati, possono essere lanciati e il lavoro può essere cancellato in qualsiasi ordine.
- Non è consentito assegnare più dadi a una singola unità. Eventuali residui devono essere utilizzati nella medesima specializzazione per cui il dado è stato originariamente lanciato.