

Kanban

Ingeniería | Ingeniería de sistemas

Descripción del Curso

Este curso, dentro de la asignatura Ingeniería de sistemas, propone una formación integral orientada a la gestión de proyectos y procesos mediante enfoques de flujo de valor y prácticas de Kanban. A lo largo de la formación, los estudiantes adquirirán habilidades para diseñar, analizar e implementar sistemas de información que optimicen el flujo de valor, medir su desempeño y comunicar resultados de manera efectiva a diferentes actores clave de una organización. La Unidad 8, centrada en la comunicación de resultados y recomendaciones a stakeholders, refuerza la capacidad de presentar informes y visualizar tableros para respaldar la toma de decisiones y demostrar comprensión del flujo de valor.

El curso promueve un aprendizaje aplicado, basado en problemas reales y casos prácticos, con énfasis en la interpretación de métricas, la visualización de datos y la argumentación basada en evidencia. Se fomenta el desarrollo de competencias técnicas (modelado de procesos, gestión de proyectos, análisis de datos), habilidades comunicativas (presentación oral y escrita, storytelling de datos) y capacidades interpersonales (trabajo en equipo, ética profesional y gestión de riesgos). El resultado esperado es que el estudiante sea capaz de traducir resultados analíticos en recomendaciones accionables para diversos stakeholders, alineadas con el flujo de valor y las metas estratégicas de la organización.

Competencias

- Comprender y aplicar conceptos de Kanban y de flujo de valor para gestionar procesos y proyectos de sistemas.
- Analizar métricas clave y traducirlas en insights accionables para la toma de decisiones.
- Diseñar informes claros y persuasivos que comuniquen el estado del proyecto, las métricas y las recomendaciones.
- Utilizar la visualización del tablero Kanban para apoyar la toma de decisiones de stakeholders y facilitar la alineación estratégica.
- Producir recomendaciones basadas en datos y en el contexto del negocio, priorizando acciones de impacto y factibilidad.
- Comunicar de forma efectiva ante distintos públicos (técnico, directivo, no especializado) reconociendo sus necesidades e intereses.
- Demostrar pensamiento crítico, ética profesional y responsabilidad en la gestión de información y en la toma de decisiones.

Requerimientos

- Participación activa en actividades prácticas, debates y revisión de casos de estudio relacionados con Kanban y flujo de valor.
- Entrega de informes de resultados y recomendaciones que incluyan visualización del tablero de Kanban y análisis de métricas relevantes.
- Uso de herramientas de visualización de datos (por ejemplo, Excel, Power BI, Tableau) o herramientas equivalentes para crear dashboards y presentaciones.
- Presentación de informes y recomendaciones ante stakeholders simulados o reales, según lo dispongan las actividades del curso.
- Cumplimiento de fechas de entrega, calidad de los entregables y normas de citación y ética profesional.

Unidades del Curso

Unidad 1: Unidad 1: Fundamentos de Kanban

Objetivos de Aprendizaje

- Explicar qué es un tablero Kanban, qué son las tarjetas y qué representan las columnas, así como el propósito de los límites de WIP.
- Describir la finalidad de Kanban para la visualización y gestión del flujo de trabajo en proyectos de sistemas.
- Identificar cómo la visualización y los límites de WIP pueden ayudar a detectar desperdicios y cuellos de botella en un flujo básico.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** Fundamentos de Kanban: tablero, tarjetas, columnas y límites de WIP. Descripción breve: cómo se estructuran los elementos y qué roles cumplen en el flujo de trabajo.
2. **Tema 2:** Finalidad y gestión del flujo de trabajo. Descripción breve: objetivos de visualización, fluidez y mejora continua.
3. **Tema 3:** Visualización y mejora inicial. Descripción breve: prácticas para observar el valor entregado y detectar desperdicios en el flujo.

Actividades

- **Actividad 1 - Construcción de un tablero Kanban básico:** Configurar un tablero físico o digital con columnas iniciales (Backlog, En Progreso, En Revisión, Hecho) y asignar límites de WIP. Descripción: simular un pequeño flujo de tareas y observar cómo cambian las restricciones cuando se agregan tarjetas. Puntos clave: visualización, límites de WIP, flujo de trabajo. Aprendizajes: necesidad de límites para evitar sobrecarga y mejorar la visibilidad del estado del trabajo.
- **Actividad 2 - Identificación de tarjetas y columnas:** Definir tarjetas representativas de tareas de sistemas y mapearlas a columnas. Descripción: relacionar estados de trabajo con tarjetas y discutir qué acciones las mueven

entre columnas. Puntos clave: granularidad de tarjetas y definición de estados. Aprendizajes: claridad en definiciones de estado y control del flujo.

- **Actividad 3 - Análisis ligero de WIP:** Proponer límites de WIP en el tablero y comparar escenarios con y sin límites. Descripción: evaluar impactos en tiempos de ciclo y cuellos de botella. Puntos clave: corrección de cuellos y mejora de rendimiento. Aprendizajes: límites de WIP como mecanismo de control.
- **Actividad 4 - Discusión guiada:** Debate en grupo sobre beneficios y limitaciones de Kanban frente a enfoques tradicionales. Descripción: identificar contextos donde Kanban puede ser más efectivo. Puntos clave: versatilidad y adaptabilidad. Aprendizajes: razonamiento crítico sobre métodos de gestión de flujo.
- **Actividad 5 - Mini simulación de día de desarrollo:** Con un conjunto corto de tarjetas, simular un día de trabajo y registrar movimientos. Descripción: observar el flujo real y documentar el progreso. Puntos clave: métricas visibles en el tablero. Aprendizajes: dinámica del flujo y efectos de las políticas de flujo.
- **Actividad 6 - Reflexión individual:** Escribir una breve reflexión sobre lo aprendido y posibles mejoras para un equipo real. Descripción: conectar teoría con práctica. Puntos clave: síntesis de conceptos. Aprendizajes: internalización de fundamentos.

Evaluación

- Evaluación de conocimientos: cuestionario corto sobre componentes de Kanban (tablero, tarjetas, columnas, WIP) y su finalidad.
- Aplicación práctica: entrega de un tablero Kanban básico con límites de WIP y justificación de cada elemento.
- Análisis de flujo: breve informe sobre cómo la visualización y los límites de WIP pueden mejorar el flujo de un conjunto de tareas simples.

Unidad 2: Creación de un tablero Kanban básico para software

Objetivos de Aprendizaje

- Configurar un tablero con columnas racionales para desarrollo de software (p. ej., Backlog, Listo, En Desarrollo, En Revisión, Listo para Deploy, Hecho).
- Definir límites de WIP acordes al tamaño y capacidad del equipo, y explicar su impacto en el flujo.
- Justificar cada columna y política de flujo en función de las necesidades del equipo de software y del ciclo de entrega.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** Arquitectura de un tablero Kanban para desarrollo de software. Descripción breve: columnas, tarjetas, límites de WIP y políticas de flujo.
2. **Tema 2:** Definición de estados y criterios de salida. Descripción breve: cuándo una tarea pasa de una columna a otra y qué implica "Listo" y "Hecho".

3. **Tema 3:** Justificación y adaptación de elementos del tablero. Descripción breve: elección de columnas y límites según el contexto del equipo.

Actividades

- **Actividad 1 - Diseño de tablero para un equipo de software:** Crear virtualmente un tablero con columnas propuestas y límites de WIP. Descripción: justificar cada elemento según el análisis de flujo y capacidades del equipo. Puntos clave: claridad de estados y límites adecuados. Aprendizajes: relación entre estructura del tablero y flujo de trabajo.
- **Actividad 2 - Definición de criterios de salida:** Establecer criterios de salida (Definition of Ready/Definition of Done) para cada columna crítica. Descripción: redactar criterios claros y verificables. Puntos clave: definiciones compartidas. Aprendizajes: reducción de ambigüedades y mejora de calidad.
- **Actividad 3 - Simulación de uso del tablero:** Movimiento de tarjetas entre columnas en un escenario de desarrollo de software. Descripción: registrar cambios y analizar el impacto de los límites de WIP. Puntos clave: velocidad de entrega y cuellos de botella. Aprendizajes: comprensión operativa del tablero.
- **Actividad 4 - Análisis de capacidad:** Ajustar límites de WIP y comparar resultados. Descripción: observar cambios en el ciclo de entrega y en la saturación de trabajo. Aprendizajes: equilibrio entre demanda y capacidad.
- **Actividad 5 - Presentación breve de justificación:** Presentación en equipo sobre por qué cada elemento del tablero es adecuado para su contexto. Descripción: defensa de decisiones basadas en métricas y objetivos del negocio. Aprendizajes: razonamiento crítico y comunicación.

Evaluación

- Evaluación de diseño: entrega de un tablero Kanban básico con explicación de cada columna y límites de WIP, incluyendo criterios de salida y de listo.
- Ejercicio de simulación: demostración de movimiento de tarjetas entre columnas y registro de cambios para mostrar el flujo.
- Informe de justificación: breve documento que explique la elección de elementos y su impacto en el rendimiento del equipo.

Unidad 3: Unidad 3: Aplicación de Kanban en un caso de estudio de ingeniería de sistemas

Objetivos de Aprendizaje

- Modelar un caso de estudio con tareas representativas de ingeniería de sistemas.
- Ejecutar movimientos de tarjetas entre columnas para reflejar el progreso real y registrar métricas básicas.
- Analizar el flujo resultante para identificar cuellos y oportunidades de mejora.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** Caso de estudio de ingeniería de sistemas. Descripción breve: definición del contexto y alcance del sistema a entregar.
2. **Tema 2:** Modelado de tareas y tarjetas. Descripción breve: descomposición de requerimientos en tarjetas con criterios de aceptación.
3. **Tema 3:** Movimiento y registro de progreso. Descripción breve: simulación de ciclo completo desde Backlog hasta Hecho.

Actividades

- **Actividad 1 - Preparación del caso:** Análisis del sistema y descomposición en tarjetas. Descripción: definir entregables y criterios de aceptación. Puntos clave: trazabilidad y claridad de requerimientos. Aprendizajes: relación entre requerimientos y tarjetas.
- **Actividad 2 - Configuración del tablero para el caso:** Crear columnas y definir límites de WIP según el tamaño del equipo y complejidad. Descripción: justificar cada elemento con base en el flujo observado. Aprendizajes: alineación entre diseño y contexto.
- **Actividad 3 - Ejecución de la simulación:** Mover tarjetas a través de las columnas, registrar tiempos y progreso. Descripción: observar cuellos de botella y variabilidad. Aprendizajes: impacto de WIP y políticas de flujo en el rendimiento.
- **Actividad 4 - Registro de métricas básicas:** Ciclo de tiempo, throughput y WIP en el caso simulado. Descripción: recopilar datos y discutir su interpretación. Aprendizajes: lectura de métricas para la toma de decisiones.
- **Actividad 5 - Revisión de flujo y propuestas de mejora:** Identificar mejoras en el tablero o en políticas para optimizar el flujo. Descripción: generar un conjunto de recomendaciones. Aprendizajes: pensamiento analítico orientado a mejoras.

Evaluación

- Informe de caso: descripción del flujo observado, cuellos de botella identificados y propuestas de mejora basadas en datos.
- Demostración de tablero: presentación de movimientos de tarjetas y registro de progreso durante el caso.
- Mapa de flujo: visualización de cómo el trabajo avanza a través de las columnas y tiempos de ciclo estimados.

Unidad 4: Unidad 4: Análisis de indicadores de Kanban y mejora basada en datos

Objetivos de Aprendizaje

- Definir y explicar Cycle Time, Throughput y WIP y su interpretación en un flujo de software.
- Analizar una serie de datos simulados para identificar cuellos de botella.
- Proponer mejoras basadas en métricas y validar su impacto esperado.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** Indicadores de Kanban: cycle time, throughput y WIP. Descripción breve: definición y ejemplos prácticos.
2. **Tema 2:** Identificación de cuellos de botella. Descripción breve: patrones de congestión y su diagnóstico.
3. **Tema 3:** Propuestas de mejora basada en datos. Descripción breve: intervenciones posibles y criterios de evaluación.

Actividades

- **Actividad 1 - Cálculo de métricas a partir de un conjunto de tarjetas:** Calcular cycle time, throughput y WIP para cada columna. Descripción: interpretación de resultados y posibles señales de alerta. Aprendizajes: lectura de métricas y su significado operativo.
- **Actividad 2 - Detección de cuellos de botella:** Identificar columnas con mayores tiempos de ciclo y mayor variabilidad. Descripción: discutir causas y efectos en el flujo. Aprendizajes: diagnóstico de problemas de flujo.
- **Actividad 3 - Propuesta de mejoras basadas en datos:** Proponer cambios de WIP, políticas de salida y/o diseño de columnas. Descripción: justificar con métricas y escenarios. Aprendizajes: toma de decisiones basada en datos.
- **Actividad 4 - Simulación de impacto de mejora:** Aplicar cambios propuestos en un tablero simulado y comparar métricas antes/después. Descripción: evaluar efectos y riesgos. Aprendizajes: evaluación de resultados de mejora.

Evaluación

- Ejercicio de análisis de métricas: informe con cálculos, interpretación y hallazgos.
- Proyecto de mejora: propuesta de cambios en el tablero y validación de impacto esperado mediante simulación.

Unidad 5: Políticas de flujo: definiciones de listo y criterios de salida

Objetivos de Aprendizaje

- Definir criterios de Ready para las tarjetas en cada columna crítica.
- Definir criterios de Done para asegurar la calidad y la conformidad de cada entrega.
- Integrar estas políticas en el tablero y explicar su impacto en el rendimiento y la calidad.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** Definiciones de Ready y Done. Descripción breve: criterios verificables y alcanzables.
2. **Tema 2:** Políticas de flujo en software. Descripción breve: cómo estas definiciones guían las transiciones entre columnas.
3. **Tema 3:** Implementación de políticas en el tablero. Descripción breve: documentación y comunicación de las políticas al equipo.

Actividades

- **Actividad 1 - Definición de criterios de Ready:** Redactar criterios para tarjetas en cada columna de un tablero de software. Descripción: precisión, verificabilidad y condiciones de satisfacción. Aprendizajes: evitar ambigüedades y facilitar el inicio del trabajo.
- **Actividad 2 - Definición de criterios de Done:** Establecer criterios de aceptación y verificación para la finalización de tareas. Descripción: pruebas, revisión de código, documentación. Aprendizajes: aseguramiento de la calidad y consistencia.
- **Actividad 3 - Incorporación de políticas al tablero:** Incorporar las políticas definidas en el tablero y explicar su impacto en el rendimiento. Descripción: actualizaciones y comunicación al equipo. Aprendizajes: alineación entre políticas y ejecución.
- **Actividad 4 - Simulación de cambios en políticas:** Probar escenarios con diferentes criterios de Ready/Done y observar efectos en tiempos de ciclo. Descripción: interpretación de resultados. Aprendizajes: sensibilidad del flujo a definiciones de calidad y preparación.

Evaluación

- Evaluación de políticas: entrega de un conjunto de criterios de Ready y Done para las tarjetas y una breve justificación de cada criterio.
- Informe de implementación: descripción de cómo se integraron las políticas en el tablero y su impacto esperado.

Unidad 6: Unidad 6: Kanban frente a Scrum y enfoques tradicionales en ingeniería de sistemas

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar las características clave de Kanban, Scrum y enfoques tradicionales en ingeniería de sistemas.
- Analizar ventajas y limitaciones de cada enfoque en contextos reales y proyectos de software y sistemas.
- Desarrollar criterios para elegir entre Kanban, Scrum u otros enfoques según el contexto del proyecto.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** Comparación conceptual entre Kanban, Scrum y enfoques tradicionales. Descripción breve: fundamentos, roles y eventos relevantes.
2. **Tema 2:** Ventajas y limitaciones en flexibilidad y rendimiento. Descripción breve: adaptabilidad, cadencia, entregas y métricas.
3. **Tema 3:** Criterios de adecuación según contexto de ingeniería de sistemas. Descripción breve: complejidad, incertidumbre y necesidades de cumplimiento.

Actividades

- **Actividad 1 - Análisis comparativo:** Elaborar una matriz de comparación entre Kanban, Scrum y enfoques tradicionales para un proyecto hipotético de ingeniería de sistemas. Descripción: identificar escenarios de uso y trade-offs. Aprendizajes: entendimiento de contextos adecuados para cada enfoque.
- **Actividad 2 - Estudio de caso:** Discusión de un caso real donde se usó Kanban y otro donde se usó Scrum; analizar resultados y lecciones aprendidas. Descripción: debate y reflexión. Aprendizajes: reflexión crítica sobre resultados prácticos.
- **Actividad 3 - Simulación de selección de enfoque:** En grupos, seleccionar un enfoque para un proyecto dado y justificar la elección. Descripción: presentar argumentos basados en requisitos y riesgos. Aprendizajes: toma de decisiones fundamentada.

Evaluación

- Ensayo corto comparando Kanban, Scrum y enfoques tradicionales, con ejemplos de ingeniería de sistemas.
- Informe de caso práctico: criterios de selección y justificación de enfoque para un proyecto concreto.

Unidad 7: Unidad 7: Mejora continua con revisión de tablero y métricas

Objetivos de Aprendizaje

- Conducir revisiones regulares del tablero para identificar oportunidades de mejora.
- Ajustar límites de WIP y políticas de flujo en función de la evidencia recogida.
- Seguir métricas de rendimiento y documentar mejoras implementadas.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** Revisión periódica del tablero. Descripción breve: agenda, roles y frecuencia de revisiones.
2. **Tema 2:** Ajustes de WIP y políticas de flujo. Descripción breve: prácticas para adaptar el tablero a la realidad del equipo.
3. **Tema 3:** Seguimiento de métricas y documentación de mejoras. Descripción breve: registro de cambios, resultados y aprendizaje.

Actividades

- **Actividad 1 - Revisión de tablero:** Realizar una sesión de revisión con el equipo para identificar cuellos de botella y proponer cambios. Descripción: debate guiado y toma de decisiones colectivas. Aprendizajes: cultura de mejora continua.
- **Actividad 2 - Ajuste de límites de WIP:** Modificar límites de WIP en función de la carga de trabajo y capacidad. Descripción: observar efectos en el flujo y en el tiempo de entrega. Aprendizajes: sensibilidad de WIP a la demanda.
- **Actividad 3 - Seguimiento de métricas:** Registrar y analizar métricas durante un ciclo. Descripción: generación de informe de progreso y resultados. Aprendizajes: uso de datos para justificar cambios.

- **Actividad 4 - Plan de mejora continua:** Elaborar un plan de mejoras con acciones, responsables y plazos.
Descripción: priorización y planificación de experimentos. Aprendizajes: gestión de cambios a nivel organizacional.

Evaluación

- Participación en la revisión de tablero y en la implementación de cambios de WIP.
- Informe de mejora continua: resultados, acciones y plan de seguimiento.

Unidad 8: Unidad 8: Comunicación de resultados y recomendaciones a stakeholders

Objetivos de Aprendizaje

- Diseñar informes claros que expliquen el flujo de valor y métricas relevantes.
- Utilizar la visualización del tablero para apoyar la toma de decisiones de stakeholders.
- Producir recomendaciones accionables basadas en datos y en el contexto del negocio.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** Comunicación de resultados y flujo de valor. Descripción breve: conceptos de valor entregado y cómo se refleja en el tablero.
2. **Tema 2:** Visualización para stakeholders. Descripción breve: diseño de visualizaciones, informes ejecutivos y storytelling con datos.
3. **Tema 3:** Recomendaciones y pasos siguientes. Descripción breve: convertir hallazgos en acciones concretas y medibles.

Actividades

- **Actividad 1 - Elaboración de informe de resultados:** Preparar un informe que explique el flujo, métricas y conclusiones. Descripción: público objetivo, lenguaje claro y visuales. Aprendizajes: comunicación efectiva de conceptos complejos.
- **Actividad 2 - Presentación al stakeholder:** Presentación oral o grabada de los hallazgos y recomendaciones. Descripción: enfatizar valor y impacto. Aprendizajes: habilidades de presentación y persuasión basada en datos.
- **Actividad 3 - Visualización del tablero para decisiones:** Crear dashboards simples que resuman el estado del flujo y las tendencias. Descripción: facilitar escenarios de decisión. Aprendizajes: uso de visualización para apoyo a la gestión.

Evaluación

- Presentación funcional a stakeholders: claridad, precisión y capacidad de respuesta a preguntas.
- Informe final de resultados y recomendaciones con visualización del tablero.