Kanban – в переводе с японского оно имеет два значения — “сигнал” и “информационный щит”. В производственной системе Тойота канбаном называлась карточка-сигнал, которая отправлялась на предыдущий этап, чтобы инициировать производство и поставку нужных деталей. С помощью этих карточек достигалась минимизация количеств запасов, и, в конечном счете, ускорение производства.

Kanban – метод управления командой, реализующий принцип «точно в срок» и способствующий равномерному распределению нагрузки между работниками.  
Данная игра актуальна специалистам, которые вовлечены в командную работу. Можно быстро понять принципы управления Kanban, освоить их в игровой форме и начать их внедрять в свои рабочие процессы.  
**Основные принципы Kanban:**

1. Визуализация процесса разработки нового продукта — использование карточек.  
2. Минимизация незавершенного производства НзП или WIP (Work in progress) — для управления равномерностью потока.  
3. Измерение и оптимизация жизненного цикла разработки  
4. Фиксация формальной политики управления процессом  
5. Совместное улучшение процесса вместе с Заказчиком и членами команды.

Игра подразумевает знание базовых основ технологии управления проектами и задачами Kanban, но может быть и проведена с предварительным блоком, раскрывающим систему Kanban. **Суть игры заключается в управлении проектом разработки нового продукта с регулярной поставкой результата Заказчику.**

Канбан-доска позволяет:

* обнаруживать и устранять узкие места;
* фокусироваться на задачах, наиболее приоритетных в данный момент;
* балансировать нагрузку между сотрудниками.