

INMERTECH
INMERSIVE LEARNING

SIMULADOR FORMATIVO · INMERTECH

# Metodologías Ágiles

**Pensar diferente. Trabajar diferente. Entregar valor.**

Una experiencia inmersiva donde los participantes aplican los principios Agile, gestionan un proyecto y convierten ideas en resultados a través de la experimentación.

# Agile no es trabajar más rápido

Es cambiar la forma de pensar, colaborar y entregar resultados.

### Priorizar

Foco en lo que aporta valor.

### Colaborar

Personas e interacciones por encima de procesos.

### Entregar

Resultados funcionales de forma incremental.

### Aprender

Feedback continuo como motor de mejora.

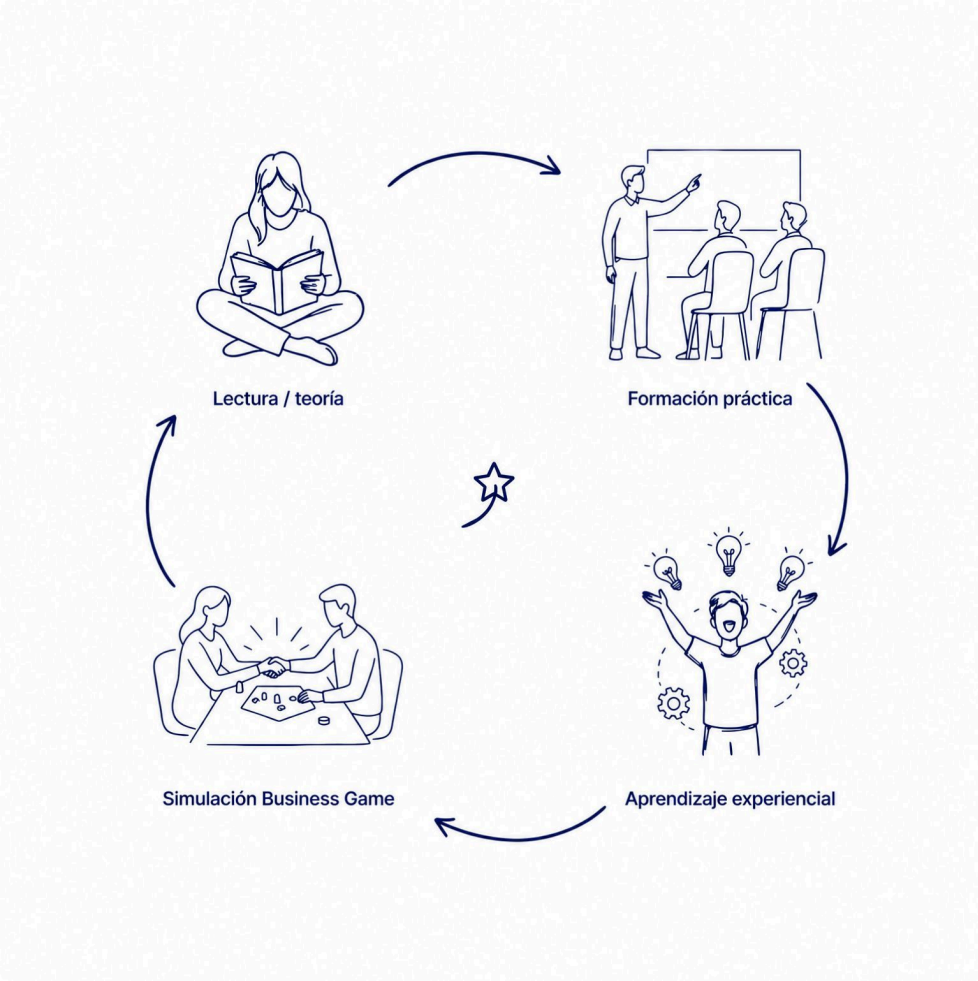
### Adaptarse

Responder al cambio con agilidad.

*Menos rigidez. Más aprendizaje. Más valor.*



# Agile se entiende cuando se experimenta




Planificar

Priorizar

Construir

Entregar

Recibir feedback

Adaptar

**No hablamos de iteración. La vivimos.**



# Un entorno ideal para experimentar Agile

La simulación crea las condiciones perfectas para practicar lo que en el trabajo real tiene consecuencias.

### Decisiones reales

Prioridades, recursos y entregables con impacto directo en el resultado.

### Cambio

Los requisitos pueden evolucionar durante la experiencia.

### Colaboración

El resultado depende del equipo, no de un individuo.

### Feedback

Cada ciclo genera nueva información para mejorar.

### Sin riesgo

Experimentar, equivocarse y volver a intentar sin consecuencias reales.



# De comprender Agile a trabajar de forma Agile

Dos niveles. Una experiencia completa.

NIVEL 1

## Simulator Case

Comprender los principios, roles y decisiones de un proyecto gestionado con metodología Agile. Los participantes asumen responsabilidades reales dentro de un entorno simulado y toman decisiones con consecuencias.

NIVEL 2

## Design Sprint

Aplicar los principios Agile construyendo un prototipo en un entorno dinámico de trabajo por sprints. La teoría se convierte en acción visible y medible.

**Entender → Aplicar → Experimentar**

# Gestionar un proyecto de forma diferente

Los participantes asumen el rol de **Scrum Master** y deben gestionar el desarrollo de un producto innovador.

### Priorizar

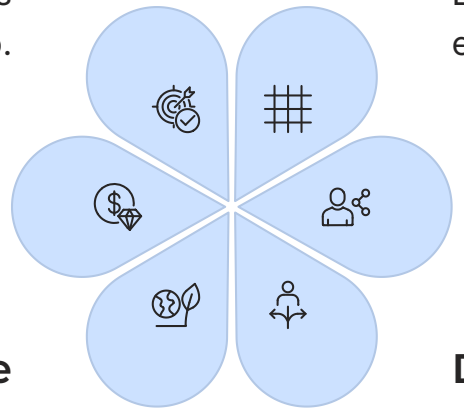
Decidir qué aporta más valor en cada momento.

### Organizar

Estructurar el trabajo del equipo.

### Entregar valor

Convertir el trabajo en resultados funcionales.



### Coordinar

Alinear personas, objetivos y recursos.

### Adaptarse

Responder a los cambios del entorno.

### Decidir

Elegir entre alternativas con consecuencias reales.

*Cada decisión abre caminos diferentes.*



# No todos los proyectos necesitan lo mismo

**La clave está en saber cuándo utilizar cada enfoque.**

ENFOQUE TRADICIONAL

## Cascada

### Plan definido

Alcance y requisitos fijados desde el inicio.

### Secuencia estable

Fases que se ejecutan en orden sin solapamiento.

### Cambios limitados

Las modificaciones tienen alto coste y complejidad.

### Entrega final

El resultado se entrega al término del proyecto.

ENFOQUE ÁGIL

## Agile

### Iteración

Ciclos cortos de trabajo con revisión continua.

### Feedback

Información constante que orienta las decisiones.

### Adaptación

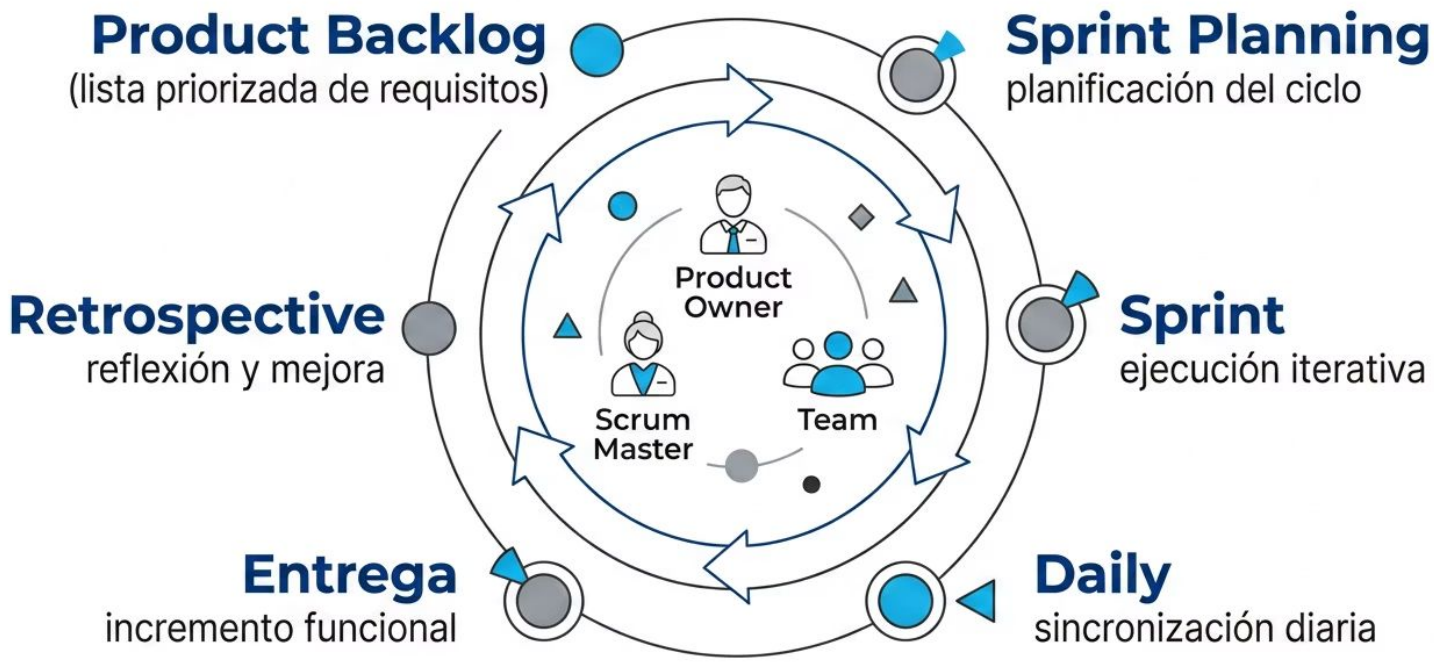
Capacidad de responder al cambio con eficacia.

### Entregas incrementales

Valor funcional en cada ciclo completado.

# Scrum deja de ser teoría

Roles, eventos y artefactos trabajando como un sistema.




PRODUCT OWNER

Define y prioriza el Product Backlog. Representa la voz del cliente.

SCRUM MASTER

Facilita el proceso, elimina impedimentos y protege al equipo.

TEAM

Equipo autoorganizado que convierte el backlog en incrementos funcionales.

# Cinco dimensiones del Mindset Agile

El simulador trabaja las competencias que definen una organización verdaderamente ágil.



### Producto funcionando

Entregar valor real, no documentación ni promesas.



### Individuos e interacciones

Colaborar por encima del proceso y las herramientas.



### Colaboración con el cliente

Construir con feedback continuo desde el inicio.



### Adaptación al cambio

Responder antes que resistir ante la incertidumbre.



### Mindset ágil

Experimentar, aprender y mejorar de forma continua.



# Ahora hay que construir

Los participantes dejan de trabajar únicamente sobre decisiones simuladas. Tienen un reto:

# Crear un prototipo funcional.

### Backlog
Priorizar lo que aporta más valor.

### Sprints
Trabajar en ciclos iterativos.

### Roles
Asumir responsabilidades diferenciadas.

### Recursos
Gestionar con limitaciones reales.

### Feedback
Incorporar información en cada ciclo.

### Entregables
Convertir el trabajo en resultados visibles.

*Agile se convierte en acción visible.*

# Diseñar · Pensar · Ejecutar · Prototipar

Los equipos reciben un proyecto y deben construir una solución funcional en un entorno limitado.

> **El objetivo no es construir todo. Es construir lo que aporta más valor.**

Cada equipo debe tomar decisiones bajo presión real: qué incluir, qué descartar y cómo responder cuando las condiciones cambian. La restricción no es un obstáculo — es el motor del aprendizaje.



### Tiempo

Plazos ajustados que obligan a priorizar.

### Recursos

Materiales y capacidades limitadas.

### Requisitos

Especificaciones que pueden evolucionar.

### Calidad

El prototipo debe responder al objetivo.

### Expectativas del cliente

El resultado se evalúa desde su perspectiva.

# Cada iteración cambia el proyecto

**Cada sprint genera información para el siguiente.**

### Sprint 1

**Planificar** → Construir → Revisar

El equipo establece el backlog inicial, define prioridades y ejecuta el primer ciclo de trabajo.

### Sprint 2

**Adaptar** → Construir → Revisar

Con el feedback del primer sprint, el equipo ajusta el plan y avanza sobre lo aprendido.

### Sprint 3

**Priorizar** → Finalizar → Entregar

El equipo concentra esfuerzos en lo esencial y presenta el prototipo funcional final.

Cada sprint es un ciclo completo de aprendizaje: lo que se planifica, lo que se construye y lo que se aprende alimenta el siguiente ciclo.

# Agile distribuye responsabilidades

**Roles diferentes. Responsabilidad común.**

PRODUCT OWNER

## ¿Qué aporta más valor?

Define la visión del producto, prioriza el backlog y representa las necesidades del cliente en cada decisión del equipo.

SCRUM MASTER

## ¿Cómo eliminamos bloqueos?

Facilita el proceso Agile, protege al equipo de interferencias externas y garantiza que los eventos Scrum se ejecuten correctamente.

TEAM MEMBERS

## ¿Cómo convertimos prioridades en producto?

Equipo autoorganizado que planifica, construye y entrega incrementos funcionales en cada sprint.



**Objetivo compartido: roles diferentes, responsabilidad común.**

# Cada decisión tiene consecuencias

Cuatro indicadores estructuran el aprendizaje práctico del Nivel 2.

### Costes

¿Utilizamos bien los recursos disponibles?

### Tiempos

¿Cumplimos los compromisos adquiridos?

### Calidad

¿El prototipo responde al objetivo planteado?

### Equipo

¿Cómo estamos colaborando internamente?

> **Valor entregado** — El resultado integrador que mide el impacto real de cada decisión tomada durante los sprints.

# Adaptarse sin perder el foco

Durante los sprints pueden aparecer situaciones que pongan a prueba al equipo.

> **El reto: adaptar el plan sin perder el objetivo.**

### Cambios de requisitos

El cliente modifica las especificaciones durante el proceso.

### Presión del cliente

Expectativas que aumentan durante el proceso de entrega.

### Limitaciones de recursos

Restricciones imprevistas de tiempo o materiales.

### Conflictos internos

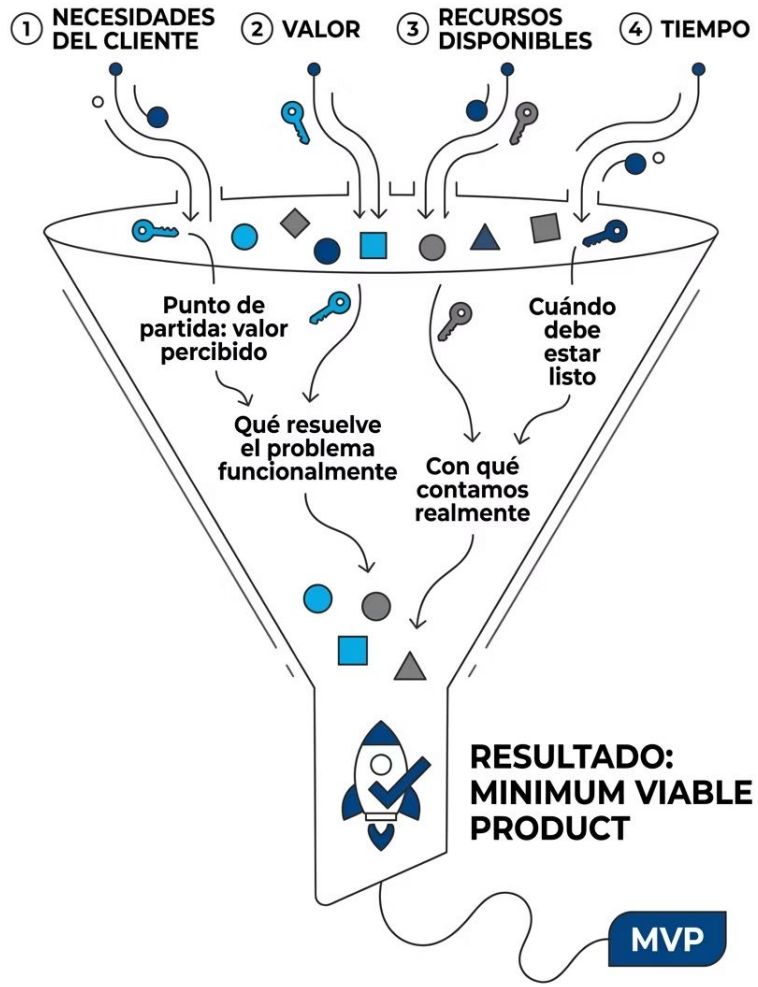
Tensiones dentro del equipo que afectan al rendimiento.

### Plazos ajustados

La entrega no espera. El tiempo es siempre una restricción real.



# El MVP cambia la pregunta ¿Qué debemos hacer primero?




El Minimum Viable Product no es una versión recortada del producto.

Es la respuesta más inteligente a la pregunta correcta:

**¿qué resuelve el problema de forma funcional con los recursos disponibles?**

# Cada sprint deja información

El programa combina cada experiencia con espacios de reflexión, feedback cuantitativo y cualitativo y conexión con el negocio.

### Planificar

¿Qué planificamos? El punto de partida de cada ciclo.

### Hacer

¿Qué entregamos? El resultado real frente al esperado.



### Adaptar

¿Qué cambiamos? Decisiones de mejora para el siguiente sprint.

### Revisar

¿Qué funcionó? Prácticas que generaron valor. ¿Qué nos bloqueó? Obstáculos que ralentizaron el avance.

**Planificar → Hacer → Revisar → Adaptar**



# Más que herramientas Agile

Agile deja de ser metodología y se convierte en comportamiento.

### Priorización

Distinguir lo importante de lo accesorio.

### Adaptabilidad

Responder al cambio con eficacia.

### Colaboración

Trabajar con responsabilidades compartidas.

### Orientación al cliente

Construir desde sus necesidades reales.

### Entrega de valor

Convertir actividad en resultados.

### Mejora continua

Aprender de cada iteración.

INMERTECH
INMERSIVE LEARNING

# Inversión

## Concepto

Simulador de Metodologías Ágiles + experiencia formativa completa.

## Inversión

€ _____

*No incluye IVA del 21 %.*

## Incluye

- Diseño de la acción
- Material didáctico
- Montaje en plataforma
- Configuración de la experiencia
- Carga de participantes
- Acceso al simulador
- Facilitación
- Materiales para las dinámicas, cuando proceda
- Feedback y análisis de resultados
- Informe final, cuando proceda