INMERTECH
INMERSIVE LEARNING

ITINERARIO DE GESTIÓN DE PROYECTOS AGILE

De la planificación a la experimentación y la entrega de valor

Un recorrido experiencial para aprender a gestionar proyectos combinando planificación, adaptación, experimentación y ejecución.



INMERTECH · Immersive Learning

No todos los proyectos necesitan gestionarse de la misma manera.

Cuando el entorno es estable, planificar permite anticipar.

Cuando existe incertidumbre, intentar definirlo todo desde el principio puede convertirse en parte del problema.

Las organizaciones necesitan profesionales capaces de distinguir:

- qué podemos planificar
- qué necesitamos experimentar
- qué debemos adaptar
- y cómo mantener el control mientras avanzamos

Gestionar proyectos también consiste en elegir cómo gestionarlos.

Tres capacidades complementarias

GESTIONAR CON AGILIDAD

Priorizar, colaborar, entregar valor y adaptarse al cambio.

DISEÑAR Y EXPERIMENTAR

Convertir problemas en soluciones, construir prototipos y aprender mediante validación.

PLANIFICAR Y CONTROLAR

Gestionar alcance, tiempo, recursos, riesgos y seguimiento cuando el proyecto necesita una estructura más predictiva.

No se trata de elegir entre Agile o planificación.

Se trata de **utilizar el enfoque adecuado para cada proyecto y cada momento.**

De comprender Agile a gestionar proyectos con criterio

1

NIVEL 1 · EXPERIMENTAR AGILE

Metodologías Ágiles + Simulador.

Comprender → decidir → experimentar → adaptarse

2

NIVEL 2 · DISEÑAR Y PROTOTIPAR

Design Sprint + construcción de prototipo.

Problema → idea → diseño → prototipo → validación

3

GESTIÓN DE PROYECTOS

PMI.

Alcance → planificación → recursos → riesgos → ejecución → seguimiento

TRANSFERENCIA

Aplicación sobre proyectos y retos reales

Agile se comprende mejor cuando hay que tomar decisiones.

NIVEL 1 · METODOLOGÍAS ÁGILES. El primer nivel introduce los principios de la gestión ágil mediante una experiencia simulada.

Los participantes deben:

priorizar;	organizar el trabajo;	colaborar;
responder a cambios;	tomar decisiones con información limitada;	y mantener el foco en la entrega de valor.

El simulador convierte los principios Agile en decisiones y consecuencias.

Cinco dimensiones para experimentar Agile

NIVEL 1 · QUÉ ENTRENAMOS

Producto Funcionando

Priorizar resultados funcionales y de valor.

Individuos e Interacciones

Favorecer comunicación, colaboración y resolución conjunta.

Colaboración con el Cliente

Incorporar feedback durante el desarrollo.

Adaptación al Cambio

Modificar prioridades cuando aparece nueva información.

Mindset Ágil

Experimentar, aprender y mejorar de forma continua.

Agile deja de ser un conjunto de conceptos y empieza a convertirse en una forma de trabajar.

De comprender Agile a utilizarlo para construir soluciones

NIVEL 2 · DESIGN SPRINT Y PROTOTIPADO. El segundo nivel cambia la naturaleza del reto. Los participantes trabajan sobre un problema y recorren un proceso estructurado para:

01	02	03	04	05
COMPRENDER	**IDEAR**	**DECIDIR**	**PROTOTIPAR**	**VALIDAR**
Definir el problema y el reto.	Generar alternativas.	Seleccionar una dirección.	Convertir la idea en algo que pueda experimentarse.	Obtener información antes de continuar desarrollando.

Construir para aprender. Aprender antes de invertir más.

Una idea discutida durante horas sigue siendo una hipótesis.

EL PROTOTIPO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE. El prototipo permite hacerla visible.

hipótesis →	prototipo →	feedback →	aprendizaje →	siguiente versión

Permite:

- compartir una visión;
- detectar problemas;
- contrastar supuestos;
- recibir feedback;
- reducir incertidumbre;
- y decidir qué merece desarrollarse.

El objetivo no es construir algo perfecto. Es aprender lo suficiente para tomar la siguiente decisión.

Agile no elimina la necesidad de planificar.

INCORPORAMOS PMI. Hay proyectos donde alcance, recursos, tiempos, dependencias y riesgos necesitan una gestión estructurada.

El módulo **Gestión de Proyectos PMI** permite trabajar:

definición y alcance;	planificación;	tiempos y dependencias;
recursos;	presupuesto;	riesgos;
calidad;	stakeholders;	ejecución y seguimiento.

La pregunta deja de ser “¿Agile o tradicional?” Y pasa a ser “¿qué necesita este proyecto?”

Predictivo y adaptativo no tienen por qué competir

ENFOQUE PREDICTIVO

Cuando podemos anticipar: Planificar, Secuenciar, Asignar recursos, Gestionar dependencias, Controlar desviaciones

EN EL CENTRO · CRITERIO DE GESTIÓN

Elegir y combinar prácticas en función del proyecto, el riesgo y la incertidumbre.

ENFOQUE ADAPTATIVO

Cuando necesitamos aprender: Priorizar, Experimentar, Entregar, Obtener feedback, Adaptar

Aprender a gestionar proyectos desde tres perspectivas

UN ÚNICO RECORRIDO

01 · EXPERIMENTAR

Vivir las consecuencias de las decisiones mediante simulación.

02 · CONSTRUIR

Aplicar Agile sobre un reto mediante Design Sprint y prototipado.

03 · ESTRUCTURAR

Incorporar herramientas de planificación y gestión de proyectos PMI.

04 · TRANSFERIR

Aplicar criterios y herramientas a proyectos reales.

De conocer metodologías a saber cuándo y cómo utilizarlas.

Menos explicación. Más experiencia.

METODOLOGÍA INMERTECH. El itinerario combina:

SIMULACIÓN

Decisiones y consecuencias.

MARCO CONCEPTUAL

Principios Agile y herramientas de gestión de proyectos.

TRABAJO COLABORATIVO

Equipos tomando decisiones y construyendo soluciones.

DESIGN SPRINT

Proceso estructurado de ideación y experimentación.

PROTOTIPADO

Construcción de una solución que pueda ponerse a prueba.

DEBRIEFING Y TRANSFERENCIA

Reflexión sobre lo ocurrido y aplicación al puesto.

El programa original ya se planteaba como una metodología inmersiva basada en simulación, trabajo sobre proyectos y aplicación de herramientas, por lo que esta evolución mantiene su lógica de partida.

Podemos trabajar sobre proyectos reales

ADAPTACIÓN A LA ORGANIZACIÓN. El itinerario puede contextualizarse según:

Tipo de proyecto

Producto, servicio, transformación, innovación o proyecto interno.

Nivel de incertidumbre

Desde proyectos altamente planificables hasta retos exploratorios.

Herramientas

Prácticas Agile y herramientas de gestión utilizadas por la organización.

Equipos

Project managers, responsables, equipos multidisciplinares o perfiles técnicos.

Retos reales

El Nivel 2 puede orientarse a problemas y oportunidades próximos a la organización.

Cuanto más próximo sea el reto, mayor será la transferencia.

De seguir una metodología a gestionar proyectos con criterio

QUÉ CAMBIA

EN EL PARTICIPANTE

- comprende cuándo utilizar enfoques predictivos o adaptativos;
- prioriza con mayor criterio;
- trabaja mejor con incertidumbre;
- incorpora feedback antes;
- experimenta antes de invertir;
- planifica y gestiona riesgos;
- adapta decisiones cuando cambia el contexto.

EN LA ORGANIZACIÓN

- proyectos más orientados a valor;
- mayor capacidad de adaptación;
- mejor colaboración;
- validación más temprana;
- reducción de incertidumbre;
- mayor disciplina de ejecución;
- lenguaje común para gestionar proyectos.

INMERTECH
INMERSIVE LEARNING

Los proyectos no necesitan seguir una metodología. Necesitan utilizar la adecuada en cada momento.

ITINERARIO DE GESTIÓN DE PROYECTOS AGILE

Metodologías Ágiles + Design Sprint y Prototipado + Gestión de Proyectos PMI

www.inmertech.com

mmolto@inmertech.com

