Sé Agile. Hackea tu espacio

Diseñando para Agile



Cuando los diseñadores escucharon las aportaciones de los diferentes equipos, se inspiraron en la planificación urbanística para crear un entorno que fomentase una cultura dinámica e innovadora. Hoy en día, en las ciudades tienen lugar muchas innovaciones. Para los diseñadores, esto supuso una oportunidad para aprovechar esa energía. Se encontraron con tres dilemas:

- Los equipos necesitaban sus propios espacios, pero el departamento de IT quería eliminar los silos y promover las conexiones entre equipos para impulsar el aprendizaje y la innovación.
- Los equipos necesitaban controlar su espacio de colaboración a la vez que formaran parte de un entorno integral que se pudiera ir adaptando según fuera necesario.
- El espacio tenía que proporcionar tanto zonas para el equipo como para poder compartir recursos colectivos.

Aún más importante, los diseñadores tenían que intentar desarrollar un ecosistema que alimentase la innovación.

«Las ciudades han demostrado ser motores de la innovación», afirmó el diseñador de Steelcase, Jon Rooze. «Los principios de planificación urbanística nos permitieron superponer los patrones de propiedad que se dan en las ciudades, como pueden ser las viviendas, que se convirtieron en los estudios para nuestro equipo, con áreas que eran propiedad de la comunidad, como los espacios comunes».

Este concepto determina el desarrollo de cuatro áreas distintas para el nuevo espacio IT.

01 EL VECINDARIO

Los equipos Agile se encuentran en los Estudios Agile que son espacios adaptables dentro de todo el vecin- dario. Esta área respalda el insight principal de que los miembros del equipo Agile tienen que estar físicamente presentes en el espacio para facilitar el flujo de información, la resolución de problemas y el aprendizaje.

Estudio Agile
Propiedad de cada equipo, es aquí donde tienen lugar los rituales Agile como las reuniones cortas y de pie. Los equipos tienen la facultad de mover el mobiliario cuando lo dicta el proceso.

Porche frontal
Este espacio permite a los equipos recibir a los clientes o compañeros externos para hacer reuniones o revisiones rápidas sin sentir intromisión.

Campamento Agile
Este espacio reúne a trabajadores nómadas que tienen que reunirse con el equipo para un proyecto o a encargados que desean trabajar un tiempo cerca de su equipo.

02 LOS ESPACIOS COMUNES

Una pieza clave del diseño es contar con una serie de espacios de reunión más grandes compartidos. En las zonas entre las salas, se podrán encontrar espacios sociales donde reforzar las conexiones principales que ayuden a desarrollar la confianza dentro de los miembros de los equipos y entre los distintos equipos.

03 EL NEXO

Esta área une IT con el resto de la organización. Los espacios de reuniones son accesibles para todos. Las presentaciones de proyectos analógicas y digitales hacen que la información implícita pase a ser explícita para ayudar a los equipos a aprender, responder y a desarrollarse.

04 EL RETIRO

Los espacios individuales y de colaboración permiten a los profesionales de IT conectar con la naturaleza y recargar las pilas. Entre estos se encuentran los espacios sociales y de reuniones, así como espacios de trabajo puntual para los nómadas.

«Los principios de planificación urbanística nos permitieron superponer los patrones de propiedad que se dan en las ciudades, como pueden ser las viviendas, que se transformaron en los estudios para nuestro equipo, con áreas en propiedad de la comunidad, como son los espacios comunes».

JON ROOZE | Diseñador de Steelcase

SIGUIENTE CAPÍTULO — El vecindario
CAPÍTULO PREVIO — Aprender juntos