

# Sé Agile. Hackea tu espacio

## 01 El vecindario



A medida que los vecindarios iban tomando forma, el equipo de Hunnewell adquirió uno de los varios estudios Agile. Vieron que trabajar en un entorno abierto en lugar de en puestos de trabajo aislados, les ayudaba a resolver los problemas de manera inmediata sin tener que programar reuniones. El anterior espacio de trabajo del equipo no permitía a las personas mover una silla y trabajar al lado de otra persona. Ahora, pueden hacer preguntas con facilidad, derribar obstáculos y mejorar la velocidad del equipo.

«La velocidad mide cuánto trabajo se realiza en poco tiempo», afirma Hunnewell. «A medida que mejoramos en el método Agile, nuestra velocidad aumenta y realizamos más trabajo en la misma cantidad de tiempo».

Además, poder mover el mobiliario dentro del espacio les permite mantener distintas etapas del 7 método Agile sin tener que requerir los servicios del equipo de mantenimiento. Las distintas configuraciones permiten sprints (ciclos de trabajo con requisitos concretos) en la planificación, revisiones y lluvias de ideas rápidas.

Antes, el equipo de Merkle era móvil. Se dieron cuenta de que reunirse y estar físicamente en el mismo lugar en los estudios Agile hacía que también fueran más productivos.

«La colaboración espontánea se disparó», afirma Merkle. «Comenzamos a reproducir los procesos más rápidamente. Estando en el mismo lugar, observé un nivel de experimentación que no había visto antes. El espacio nos permitía hacer prototipos sobre la marcha».



El equipo multiproyectos realizó ensayos con los procesos y el entorno, yendo más allá de añadir ruedas a los escritorios para hacerlos móviles. Devries y su equipo quisieron eliminar los silos que pudieran obstaculizar los proyectos. Si una única persona es la que tiene la experiencia en una determinada área y está ocupada, de vacaciones o enferma, el trabajo tendría que parar.

«En lugar de asignar un proyecto a una persona, ahora se lo asignamos a dos. Debido a que sabemos que todo funciona dentro del estudio Agile, no tenemos que organizar reuniones para hablar y aprender de los demás», comenta DeVries. «Se trata del acto deliberado de elegir trabajar juntos, que nos ayuda a eliminar los silos y a acelerar nuestros proyectos».

Los tres equipos también descubrieron que eligen distintos espacios para centrarse en el trabajo dependiendo del proceso. El equipo basado en Agile de Hunnewell detectó que el trabajo que precisaba de más concentración tenía lugar dentro del estudio Agile. Cuando necesitaban atender una llamada o asistir a un webinar, podían utilizar un enclave cercano. Los miembros del equipo de Merkle utilizaban el estudio Agile para realizar el trabajo individual o cuando buscaban una sala de reuniones para algún tipo de colaboración externa.



## HACIÉNDOLE HUECO AL CLIENTE

Para trabajar utilizando la metodología Agile, es fundamental conectar con el cliente y comprenderlo. Los tres equipos proporcionaron al cliente un espacio lounge durante el transcurso de sus experimentos para atraerle de una manera más informal y poder comprender mejor sus necesidades. Los diseñadores transformaron esos puntos de ensayo en un porche frontal, un lugar más público que una casa, en cada estudio Agile.

«Este lugar informal para establecer conexiones, se transformó en un punto central de la colaboración. En lugar de un bloque de 30 minutos en la agenda, puedes tener una conversación de 5 minutos y no darte ni cuenta», dice Merkle. «Supuso un gran insight que algo tan pequeño pudiera tener un impacto tan grande».

Que los equipos pudieran contar con este área en la parte delantera en lugar de en un lugar intermedio o en la parte de atrás del estudio Agile, supuso un gran avance. De esta manera las personas no sentían que estaban invadiendo el espacio de trabajo de los equipos. La ubicación evitaba distracciones a la vez que eliminaba las barreras en la colaboración.



---

**SIGUIENTE CAPÍTULO** — [Los espacios comunes](#) + [El nexo](#) + [El retiro](#)

**CAPÍTULO PREVIO** — [Diseñando para Agile](#)