

Sé Agile. Hackea tu espacio

Aprender juntos

🕒 Leer 3 minutos

El proyecto se rige por principios Agile. Los equipos que utilizan los espacios proporcionan feedback constante, fomentando un proceso participativo al mismo tiempo que ayudan a desarrollar los atributos principales de un nuevo diseño. El aprendizaje recíproco y la experiencia de primera mano con los métodos Agile ayuda a los equipos a modelar nuevos comportamientos que los demás podrán observar y comprender.

Antes de que comenzase el experimento, el grupo de IT trabajó con el equipo de investigación y consultoría aplica-das de Steelcase (ARC), que conecta a los clientes con la investigación realizada durante años por Steelcase en el espacio de trabajo para ayudar a la organización a alcanzar sus metas. El equipo ARC dirigió talleres en las fases iniciales del proyecto para captar trabajadores de IT de todos los niveles. A medida que se desarrollaba el prototipo, los miembros del equipo compartían lo aprendido con sus compañeros, jefes y diseñadores en comunidades online y en tiempo real.

«Nuestro anterior espacio y mobiliario eran fijos. No había demasiadas cosas que pudiésemos modificar sin sacar una llave allen o sin tener que llamar al equipo de mantenimiento », afirmaba DeVries. «Ahora, nos sentimos capaces de adaptar nuestro espacio según nuestras necesidades, podemos incluso coger cosas prestadas para mejorarlo. Antes, solíamos ir a hacer nuestro trabajo. Ahora, pensamos en cómo lo estamos haciendo, en las decisiones que estamos tomando y en sus consecuencias».

EL PROCESO DEFINE EL ESPACIO

A medida que los equipos se movían dentro de su nuevo espacio, descubrían que sus necesidades venían dictadas por sus procesos. Cuanto más implementaban el modelo centrado en Agile, más necesitaban que los objetos dentro del espacio pudiesen moverse y reconfigurarse. Los equipos inspirados en Agile vieron que no tenían tanta necesidad de tener que mover el mobiliario pero sí de que pudieran moverse las personas que estaban trabajando. Buscaban un conjunto de espacios que diera a las personas la oportunidad de elegir y de controlar cómo y dónde querían realizar su trabajo. En ambos casos, el espacio y los procesos de trabajo se complementaban.

SIGUIENTE CAPÍTULO— [Diseñando para Agile](#)

CAPÍTULO PREVIO — [Dar autonomía a los equipos](#)