

Encuentro de Desarrollo de Capacidades Organizacionales

Sesión No. 16
Agosto de 2025



Itinerario 2025



La Adaptabilidad

Lunes
31 de marzo

La comprensión

Jueves
24 de abril

La conexión

Jueves
27 de mayo

La Inspiración

Jueves
26 de junio

La Iteración

Jueves
25 de septiembre

La Co-creación

Jueves
31 de julio

EL Cambio

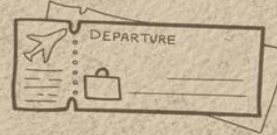
Jueves
28 de agosto

La experimentación

Jueves
30 de octubre

El aprendizaje

Jueves
27 de noviembre



Encuentros de Desarrollo de Capacidades
Organizacionales





PASE DE ABORDAR

MZC
Bogotá



EDC
EFOLANDIA

AEROÁGIL

AC4
Vuelo

SU2
Terminal

AEROÁGIL

Destino: La Iteración

Fecha: hoy

Hora: ahora

Conserva este tiquete para sellar tu pasaporte.



Duty Free: colaboración, confianza y retroalimentación continua para el enfoque adaptativo.

Nombre del Pasajero

Fecha del viaje

VIP
Clase

Silla

“
Para seguir viviendo hay que intentar escapar de la muerte que implica el perfeccionismo
”
Hanna Arendt





Condiciones de uso

- La gestión de la incertidumbre requiere leer el contexto, tomar riesgos y reaccionar.
- Los planes demasiado detallados pierden sentido cuando el contexto cambia, funciona mejor trabajar con un marco general que permita adaptaciones sobre la marcha.
- Responder diariamente estas tres preguntas marca la diferencia entre patinar y avanzar: qué se está haciendo, qué se ha logrado, qué falta.
- Los resultados se miden en función del impacto de las actividades ejecutadas. Por eso, además de controlar que las actividades planeadas se realicen, hay que verificar si estas actividades aportan a la mejora del proceso.
- Dividir el trabajo en ciclos (sprints) con entregables constantes e incrementales permite corregir rápidamente errores y celebrar las victorias tempranas para impulsar el avance. Cada entrega es un “experimento” que da feedback inmediato.
- Las entregas tempranas son como goles rápidos en un partido: no ganan el juego por sí solas, pero cambian la dinámica, generan confianza, motivan al equipo y permiten ajustar la estrategia con base en resultados reales.

1



Acuerdo de Exploradores de Ideas

- ✓ Ver el video asincrónico como una brújula para el camino.
- ✓ Asumir con mentalidad abierta, como exploradores en busca de nuevas rutas, usando metodologías innovadoras para descubrir posibilidades que antes no habíamos visto.



2



Acuerdo de Laboratorio de Colaboración

- ✓ Trabajar juntos con disposición a probar, fallar, aprender y mejorar, usando las herramientas innovadoras como insumos de laboratorio.
- ✓ Escucharse y potenciarse mutuamente para avanzar hacia soluciones distintas y más efectivas.

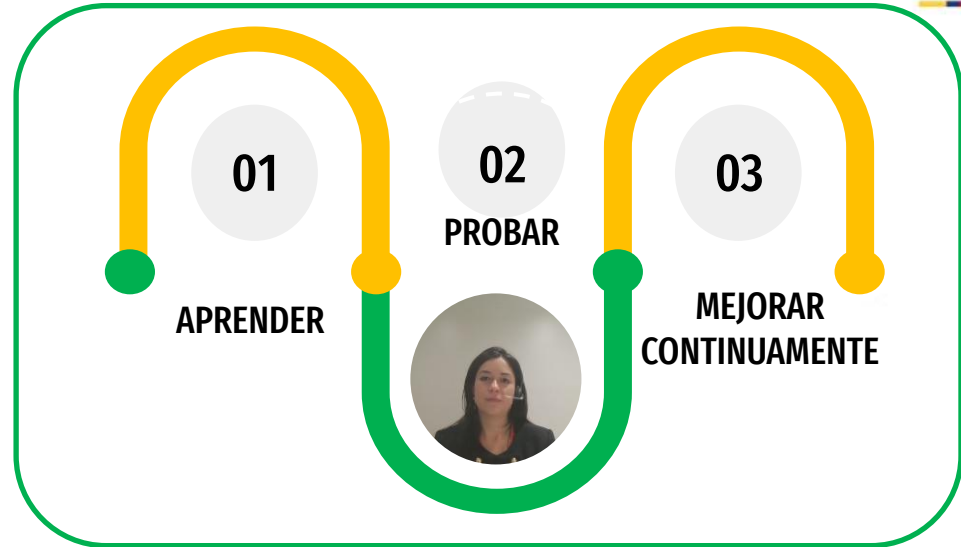
1

¿QUÉ ES ITERAR?

Significa repetir un proceso varias veces con el objetivo de mejorar un resultado.



ITERAR



Origen: Metodologías ágiles y diseño centrado en el usuario



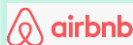
EXPERIENCIAS DE ITERACIÓN

POST-ITS (3M) (70´s)



Intentando desarrollar un adhesivo súper fuerte, se crearon marcadores que no dañan papel

AIRBNB (2008)



Iteraron desde fotos amateurs hasta contratar fotógrafos profesionales = Confianza

WAZE (2008)



Mejóro la navegación con iteración con datos de usuarios en tiempo real



LABS
INN
LATAM

ESCALAR

PROBAR

OCDE

PNUD

AJUSTAR

APRENDER

CAF

GOV.UK (2011)



Principio: Publicar en beta, probar con usuarios, mejorar continuamente

US DIG. SERVICE (2014)



Origen: fallos en el portal de salud Obamacare

↓
Versión mínima iterativa y testeo con ciudadanos

MiVacuna (2021)



Evolucionó con ajustes rápidos según retroalimentación ciudadana



Guía para la Mejora y la Innovación de Procesos

- ✓ Optimización que se realiza a través de ciclos repetidos o "iteraciones".
- ✓ En cada ciclo, se evalúan los resultados de una acción o solución implementada, se identifican oportunidades de mejora, y se hacen ajustes para avanzar hacia un mejor desempeño.
- ✓ Este enfoque permite refinar continuamente procesos, productos o sistemas, adaptándolos progresivamente a las necesidades o metas.



¿Prefieres avanzar paso a paso en lugar de esperar a lo perfecto?
Entonces la iteración es para ti.



2

METODOLOGÍA SCRUM

Es uno de los marcos ágiles más utilizados en el mundo. Aunque surgió en el desarrollo de software, su enfoque estructurado, iterativo y colaborativo lo convierte en una metodología poderosa para liderar procesos de mejora continua e innovación en las entidades públicas.



EN QUÉ SECTORES SE UTILIZA METODOLOGÍA SCRUM



Tecnología

- Google → Mejoras rápidas en Gmail y Maps



Banca y Finanzas

- BBVA → Transformación cultural y digital



Salud

- Clínica Mayo → Procesos administrativos más ágiles, menos tiempos de espera



Defensa

- Marina EE.UU → Coordinó proyectos tecnológicos globales, redujo tiempos de entrega y mejoró la toma de decisiones en entornos críticos



Automotriz

- Bosch → Innovación en conducción autónoma con Scrum



Educación

- Harvard → Innovación académica y gestión universitaria



Retail

- Zara (Inditex) → Respuesta ágil a tendencias de moda

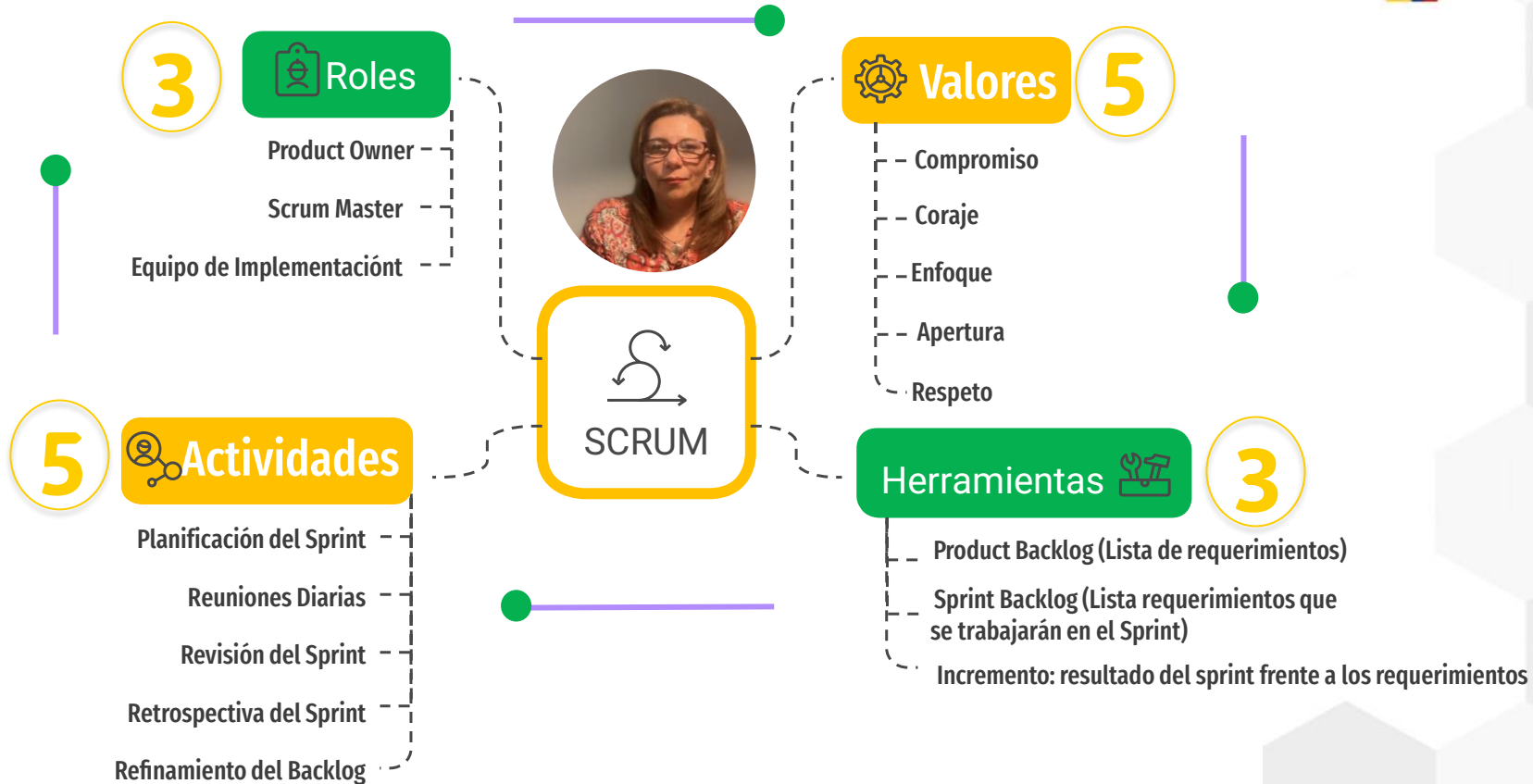


Aeroespacial

- NASA → Software ágil para misiones espaciales

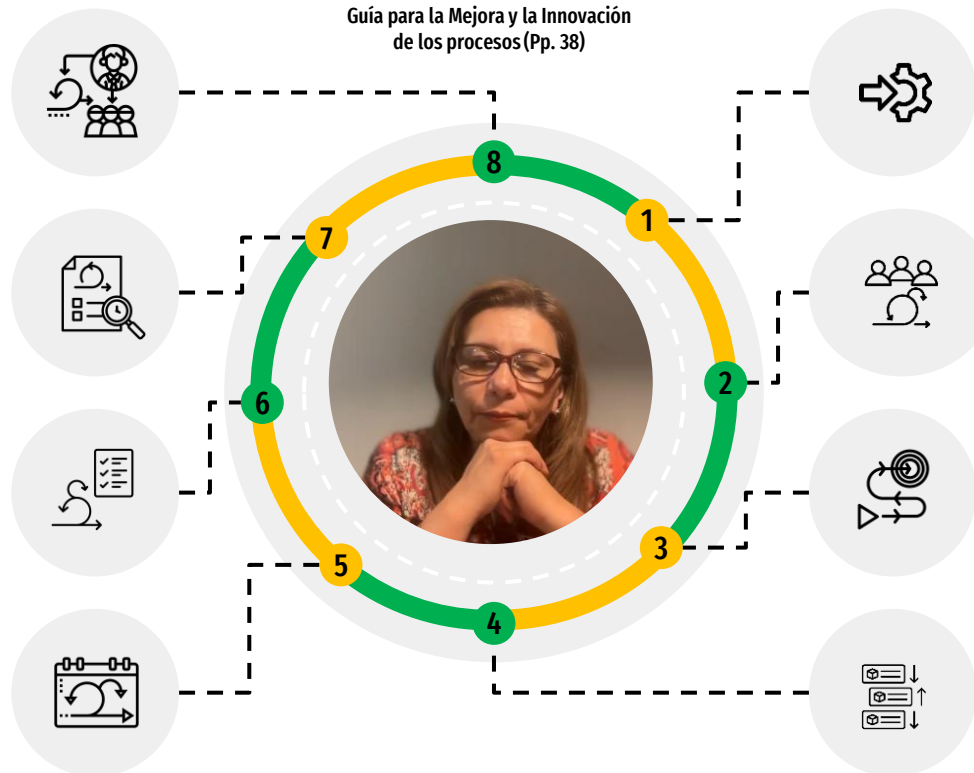


SCRUM: 3-5-3-5



SCRUM ETAPAS

Guía para la Mejora y la Innovación
de los procesos (Pp. 38)



8. RETROSPECTIVA

- Identificación de aciertos/dificultades.
- Definición de acciones de mejora
- Cierre del Sprint.

7. REVISIÓN DEL SPRINT

- Demostración de entregables
- Recolección de retroalimentación
- Documentación de hallazgos

6. EJECUCIÓN DEL SPRINT

- Desarrollo de tareas
- Comunicación diaria del equipo
- Seguimiento al progreso

5. PLANIFICACIÓN DEL SPRINT

- Selección de ítems
- Asignación de responsables
- Definición de entregables y cronograma

1. INPUT

Materia prima que entra al sprint (historias de usuario, requerimientos, prioridades y condiciones)

2. EQUIPO SCRUM

- Product Owner | Scrum master | Equipo multidisciplinario
- Acuerdos de trabajo
- Proceso a mejorar

3. OBJETIVO DEL SPRINT

- Identificación del problema/proceso.
- Formulación del objetivo
- Establecimiento de indicadores

4. PRODUCT BACKLOG

- Construcción del listado de tareas
- Priorización por valor público o urgencia
- Validación con partes interesadas.



SCRUM MASTER

- ✓ Garantiza la comprensión de principios y practicas scrum
- ✓ Facilita reuniones
- ✓ Elimina obstaculos
- ✓ Promueve la colaboración y apoya al equipo
- ✓ Garantiza cumplimiento de reglas

PRODUCT OWNER

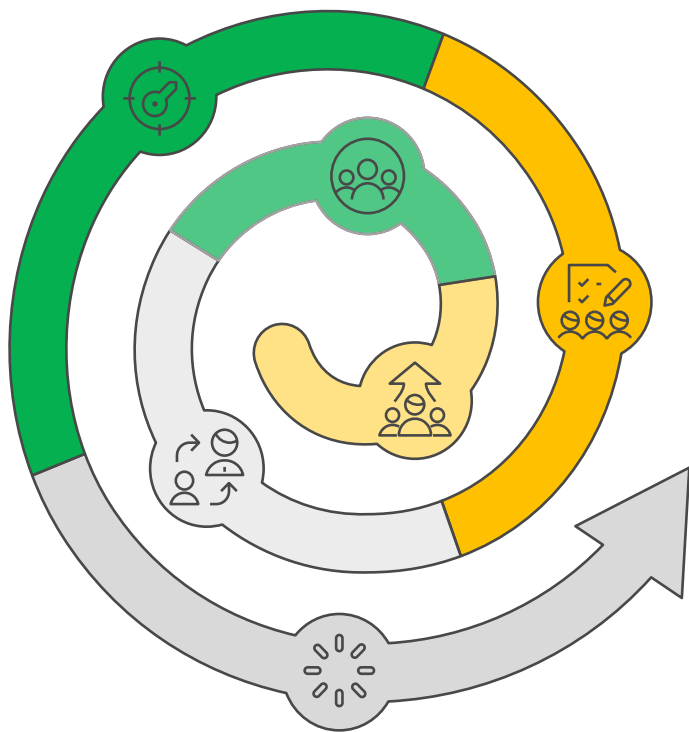
- ✓ Define y comunica la visión del proceso
- ✓ Prioriza los elementos del Product Backlog
- ✓ Comunica a las partes interesadas
- ✓ Valida resultados del Sprint
- ✓ Toma decisiones clave de mejora

EQUIPO DE IMPLEMENTACIÓN

- ✓ Grupo multidisciplinario responsable de construir e implementar las mejoras.



METODOLOGÍA SCRUM | ACTIVIDADES DEL SPRINT



- 01 Planificar la Iteración
- 02 Ejecutar Iteración
- 03 Revisar la Iteración
- 04 Reflexionar sobre la Iteración
- 05 Hacer ajustes
- 06 Comenzar Nueva Iteración

EJEMPLOS DE ITERACIÓN EN MINCIENCIAS

PROCEDIMIENTO CONVOCATORIAS

- ✓ Se liberaron siete versiones en seis meses.
- ✓ Se iban implementando nuevos lineamientos en la medida en que se identificaban nuevas situaciones frente a las cuales se necesita definir un estándar.
- ✓ Cuando los líderes de las convocatorias detectaban zonas grises, o surgían cambios, se generaba una nueva actualización

01

GESTIÓN DEL RIESGO

- ✓ Se definieron 4 ciclos de monitoreo trimestrales.
- ✓ Después de cada ciclo se hace retroalimentación de 2ª y 3ª línea de defensa que permite hacer ajustes en la aplicación de los controles en el siguiente ciclo de monitoreo.

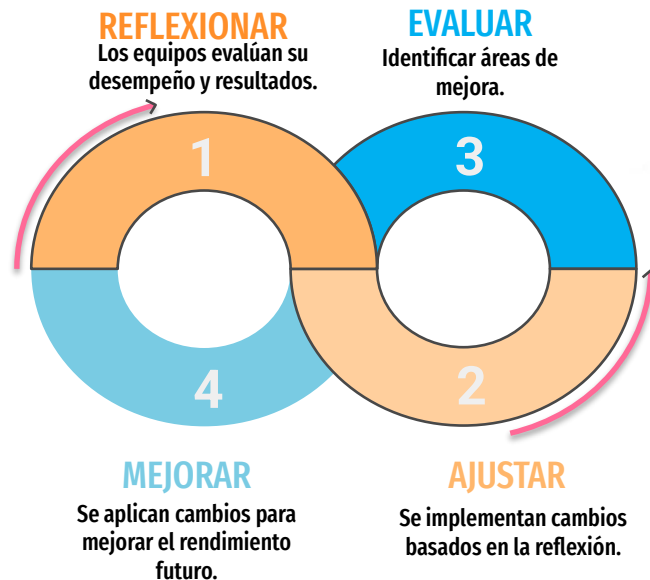
02



CERTIFICACIÓN DE CALIDAD

- ✓ Definición de brechas frente a requisitos
- ✓ Formulación de planes de mejoramiento
- ✓ Retroalimentación de auditorías
- ✓ Ajuste planes de mejoramiento
- ✓ Evaluación del ente certificador
- ✓ Nuevos planes de mejoramiento

03



3

**TIPS que Manu recomienda
para iterar**



Manu

Recomienda



No busques soluciones perfectas en un solo intento. Plantea una mejora escalonada



Empieza pequeño, no perfecto. Vas ampliando el alcance, incrementando el esfuerzo y puliendo el resultado en cada intervalo.



Pregunta a los destinatarios de tus servicios qué atasca, qué confunde y qué mejora realmente la experiencia de usuario.



Reconoce y comunica cada pequeño logro en la mejora del proceso. Esto rompe con el perfeccionismo (que espera un “gran resultado final”) y crea motivación para seguir iterando.



Documenta los aprendizajes en cada ciclo. Esto genera memoria organizacional y muestra que los errores no son fracasos, sino insumos para la siguiente versión

Iterar para innovar

Iterar es vivir en movimiento, evitar que la búsqueda del proceso perfecto paralice, y entender que cada mejora, por pequeña que sea, es una victoria contra esa “muerte” del perfeccionismo de la que hablaba Arendt.

CONTINÚA CON LA PARTE 2