

Ciclo de Evolución: 10 Pasos

El ciclo de evolución principal se denomina 10-Pasos y es un ciclo continuo de refinamiento de dos elementos que son elementales en las organizaciones ágiles: flujos de valor y composición de los equipos que operan esos flujos de valor, logrando que sean lo más punta a punta de manera continua para que sean autónomos y descentralizados.

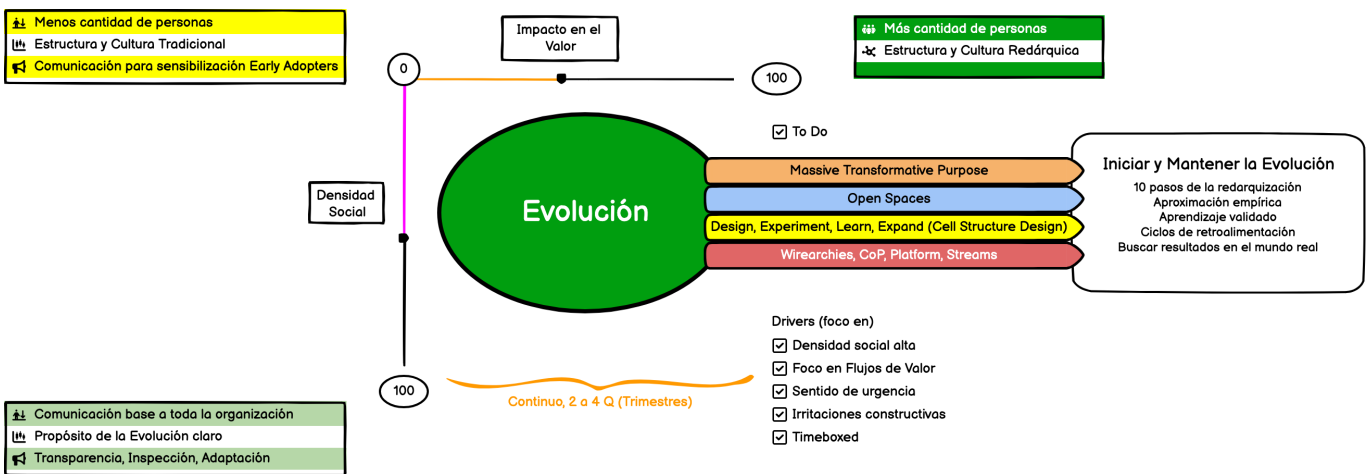
Se utilizan múltiples maneras de aproximarse a estos diseños, en particular:

- Cell Structure Design (<https://www.redforty2.com/cellstructuredesign>)
- Team Topologies (<https://teampologies.com/key-concepts>)
- UnFix (<https://unfix.com/principles>)

Usamos como rector el concepto de Cell Structure Design y se enriquece mediante conceptos de flujos, plataformas, interacciones, interfases, conformación de equipos y redarquización.

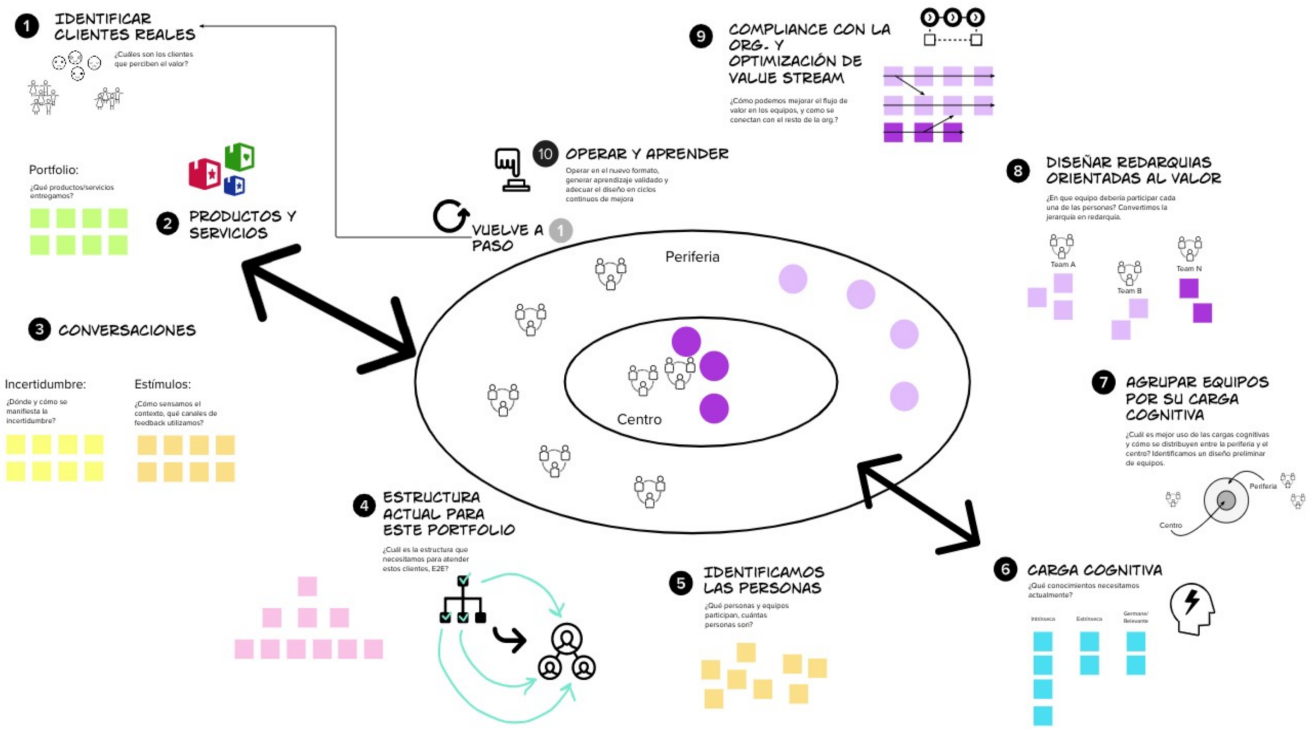
El principio general es: "Usar la jerarquía como alimento para crear redarquías de periferia y centro de alto impacto en la creación de valor."

Esto nos permitiría en el concepto de Ecociclo usar la estructura actual como algo estable aunque no adaptativo, para "compostarla" y crear nuevas estructuras más adaptativas, descentralizadas y autónomas.



En este proceso se trabaja creando modelos operativos, que incluye diseñar equipos y formas de operación para ellos, creadas por ellos y refinadas mediante aprendizaje validado en la operación.

Ver [cómo seleccionar roles en equipos](#) (UnFix approach).

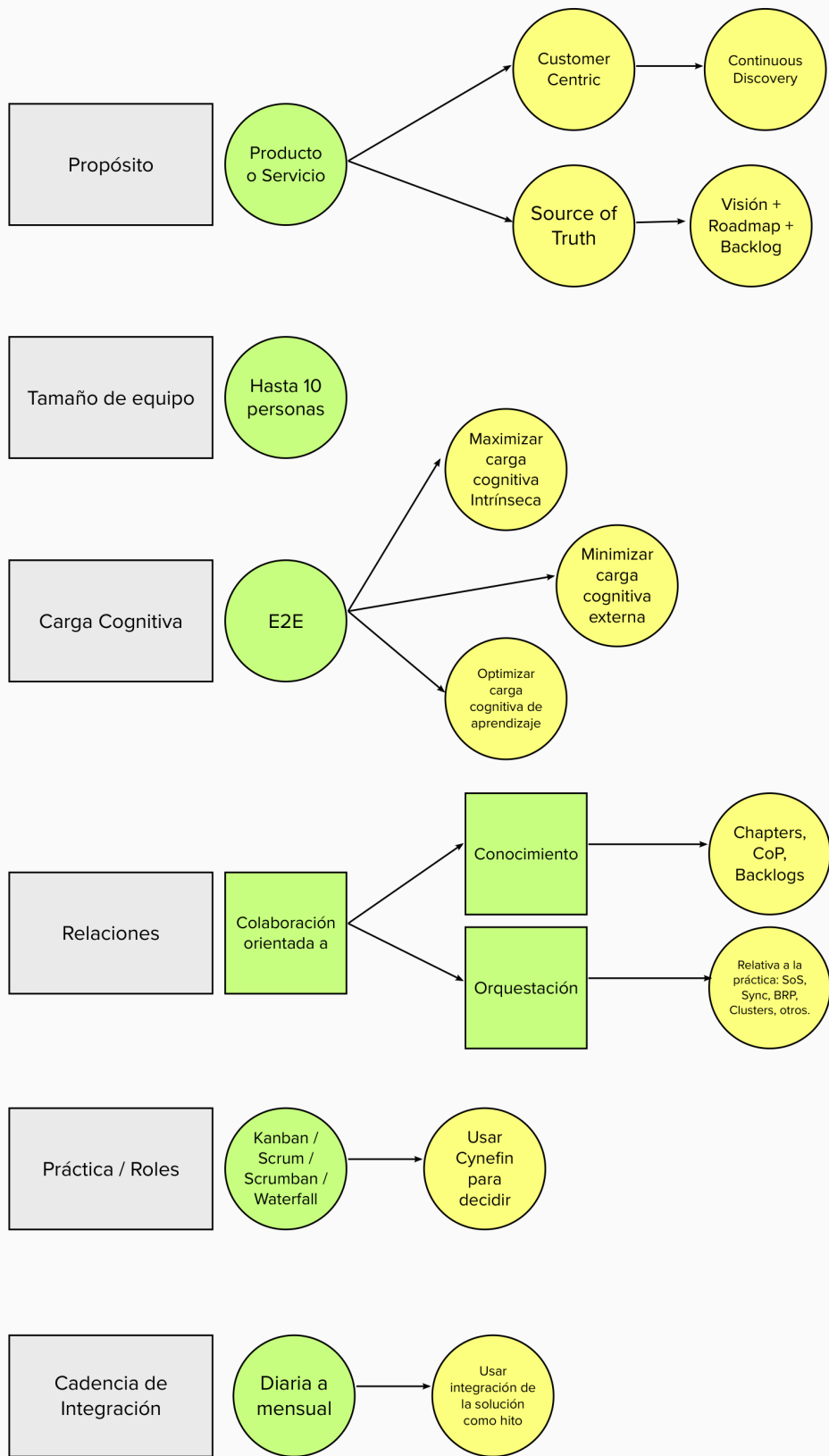


Cada paso va logrando distintos "Outcomes" como vemos en el gráfico siguiente:

	Propósito	Portfolio Customer Centric	Personas / Equipos	Carga Cognitiva (Int / Ext / Ger)	Redarquía (Topología Identificada)	Procesos / Playbooks	Estructura y Soporte Organizacional	Aprendizaje Validado
Customer Centric								
Definition of Done	<ul style="list-style-type: none"> Why, How, What - Terminado Propósito Escrito Feedback obtenido del mismo por otros stakeholders Publicado (Ajustes de feedback incorporados) 	<ul style="list-style-type: none"> Productos identificados E2E Descripción de cada producto Volumetría (cuantos por mes/año) Distribución Estacional (Uniforme u otra) Variantes del mismo producto identificadas Feedback obtenido del mismo por otros stakeholders Publicado (Ajustes de feedback) 	<ul style="list-style-type: none"> Personas (actuales, reales) asociadas a cada producto identificadas Conocimiento y habilidades de cada personas identificadas Organizados en grupos de no más de 10 personas, sin repetir Feedback obtenido del mismo por otros stakeholders Publicado (Ajustes de feedback) 	<ul style="list-style-type: none"> Carga cognitiva diferenciada (intrínseca vs extrínseca) Equipos de stream y de plataforma identificados Feedback obtenido del mismo por otros stakeholders Publicado (Ajustes de feedback) 	<ul style="list-style-type: none"> Equipos definidos para sostener el Portfolio Tipos de relaciones entre ellos (Team APIs) Método/Práctica a usar para operar Feedback obtenido del mismo por otros stakeholders Publicado (Ajustes de feedback) 	<ul style="list-style-type: none"> Playbooks mínimos Tools Social Contracts Boards Métricas 	<ul style="list-style-type: none"> Integración con la Estructura organizacional Rol de Capital Humano Rol de Mejora de Procesos 	<ul style="list-style-type: none"> Lanzamiento de los primeros sprints de ejecución real Obtención de Feedback Incorporación de aprendizaje
Involucrados	Quienes participan Cuantas sesiones Responsable Producto final	Quienes participan Cuantas sesiones Responsable Producto final	Quienes participan Cuantas sesiones Responsable Producto final	Quienes participan Cuantas sesiones Responsable Producto final	Quienes participan Cuantas sesiones Responsable Producto final	Quienes participan Cuantas sesiones Responsable Producto final	Quienes participan Cuantas sesiones Responsable Producto final	Quienes participan Cuantas sesiones Responsable Producto final
Técnicas / Prácticas a usar	Why / How / What Target Outcomes	Empathy Map / Impact Map / Value Proposition Value Proposition User Journey	Roles y Respons. Redarquía potencial actual	Encuestas de Carga Cognitiva Mapa de conocimiento por Producto / Servicio de Int / Ext / Ger	Redarquía ajustada Plataforma Org / Team API	Wiki Playbooks Teams APIs	Redarquía ajustada Plataforma Org / Team API	Demo / Retro

Este proceso va generando un diseño organizacional basado en equipos, junto con sus modelo operativos, organizados alrededor del valor. Los equipos consideran su capacidad y se modifican a sí mismos, evolucionando de manera continua. Un ejemplo de guías que pueden usar para su diseño puede encontrarse acá:

Guías para conformar equipos



From:

<https://www.xadev.wiki/> - **Creando organizaciones adaptativas**

Permanent link:

<https://www.xadev.wiki/doku.php/wiki:exp-ada-evo:ten-ste>

Last update: **2024/04/15 22:24**

