



**SPIN OFFS
EMPRESARIALES**

09:00H-14:00H
04/03

WORKSHOP | INNOVACIÓN INTERNA: METODOLOGÍAS ÁGILES DE INNOVACIÓN II

Lisseik Pompilla

Innovation & Strategy Analyst
Área 101

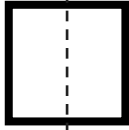
Online





Innovación

Metodologías ágiles de innovación II



Lisseik Pompilla



Head of Lab101

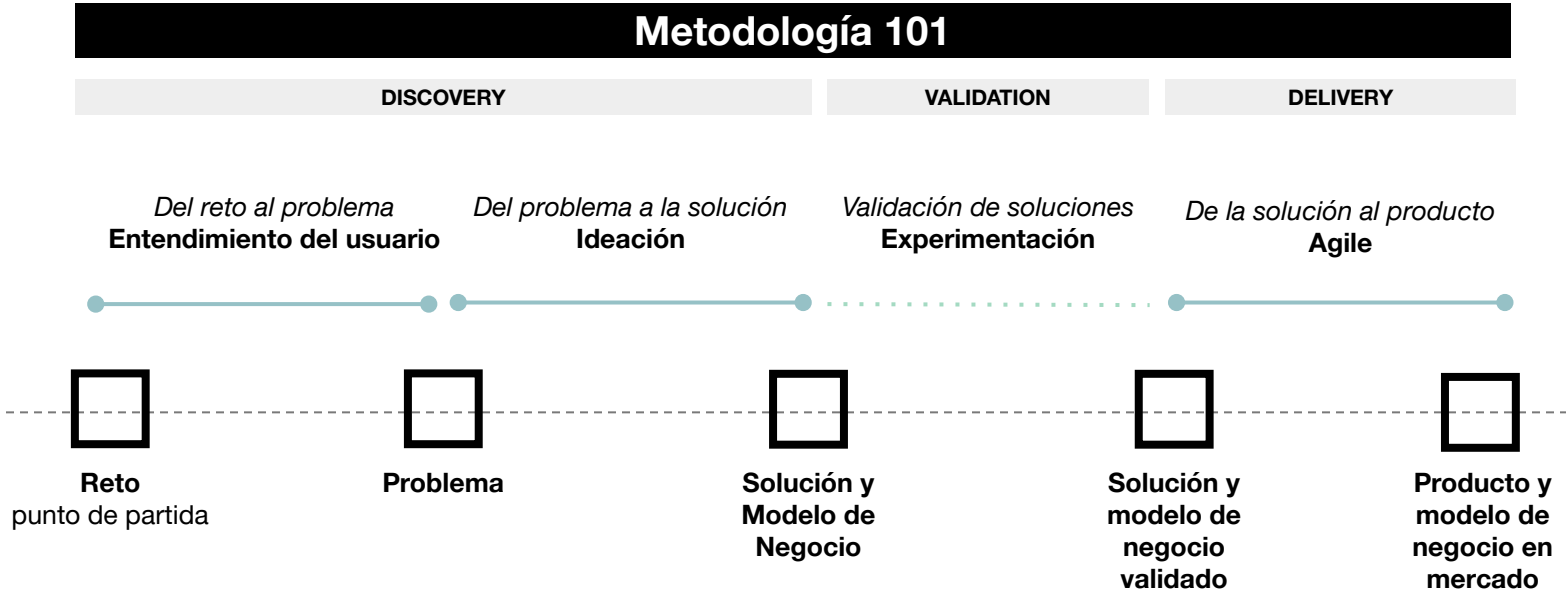
Agile Coach

Experta en gestión de proyectos, estrategia,
procesos y transformación

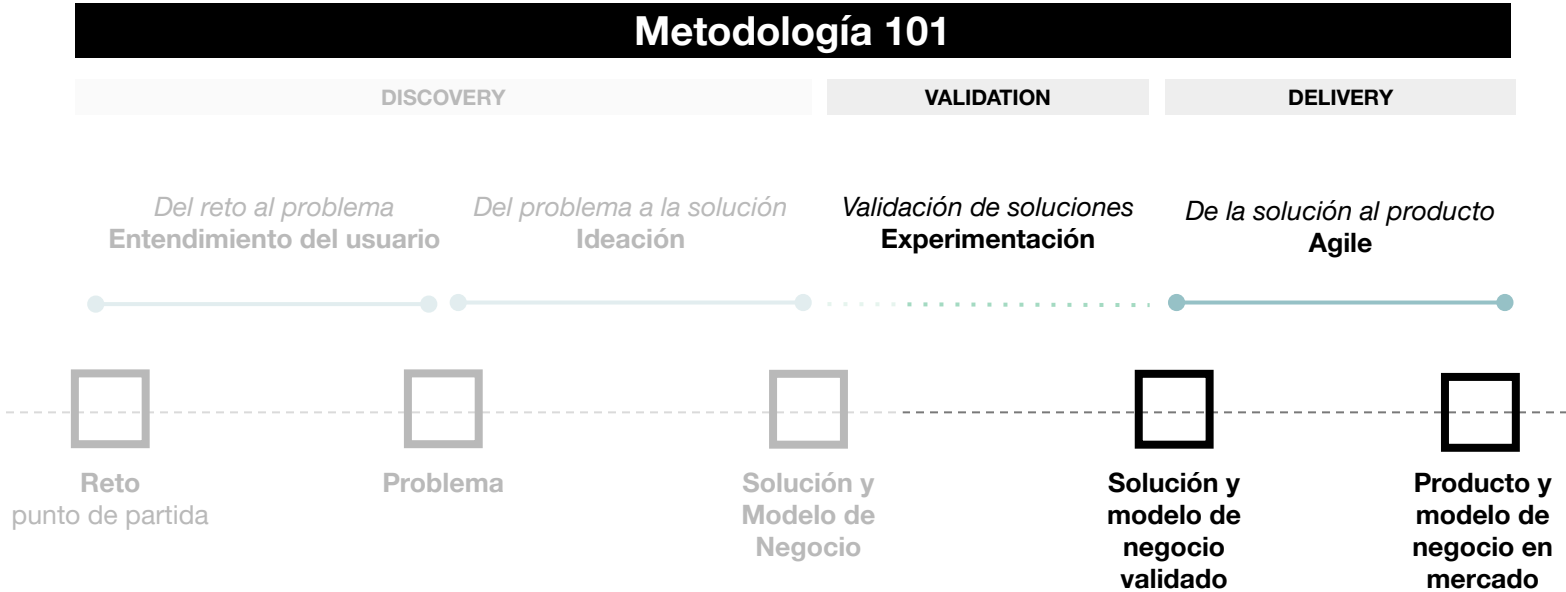
+9 años experiencia energía,

telecomunicaciones, seguros y consultoría

Proceso de innovación



Proceso de innovación



Toolkit de metodologías Ágiles

DESIGN THINKING

Metodología **centrada en las personas** que busca empatizar con el usuario para identificar sus necesidades y generar soluciones

LEAN STARTUP

Metodología para la **construcción rápida y validación de hipótesis** a través de MVP (Producto Mínimo Viable)

AGILIDAD

Metodología para la **entrega iterativa y adaptativa** de productos, basada en ciclos cortos, priorización de valor y aprendizaje continuo con el usuario.



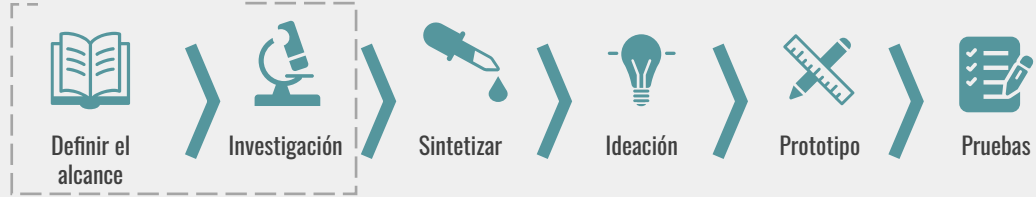
NUESTRO FOCO PARA LA SESIÓN DE HOY

Metodología 101

Discovery + Validation

IDEACIÓN/ INVESTIGACIÓN/
NECESIDADES DE DISEÑO

Design Thinking + Lean Startup



Build the right thing

Delivery

DESARROLLO

Scrum



Build the thing right

Validation

El origen del pensamiento Lean: Toyota y la eliminación del desperdicio

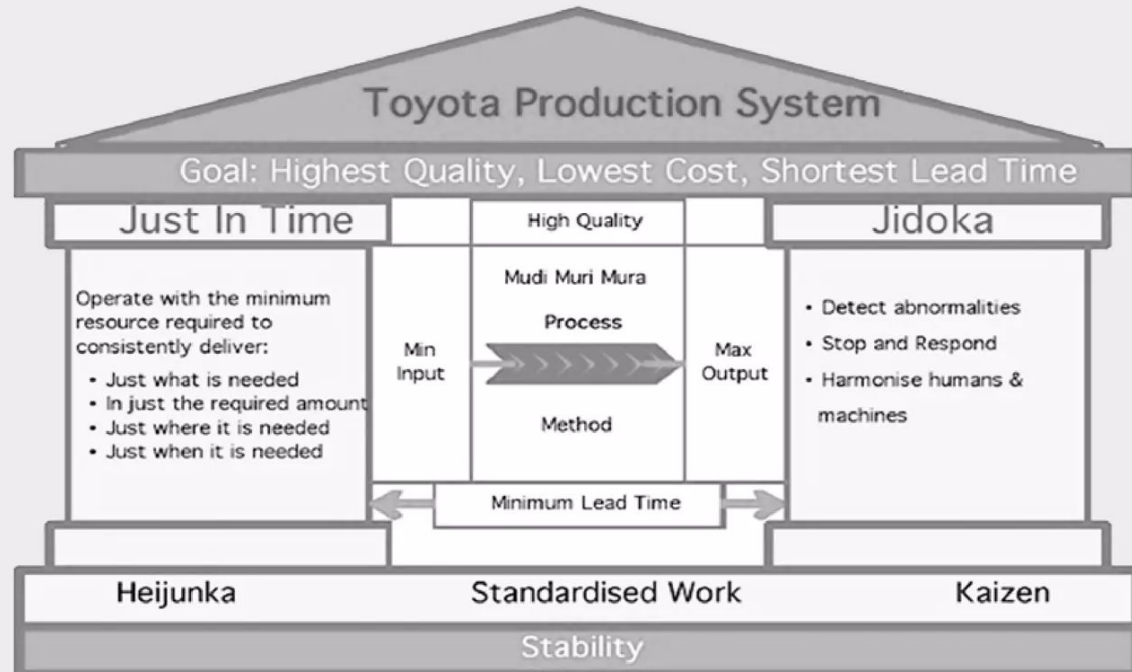


Toyota Production System (TPS)
Japón, años 50–70

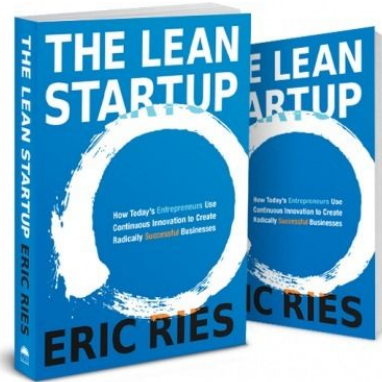
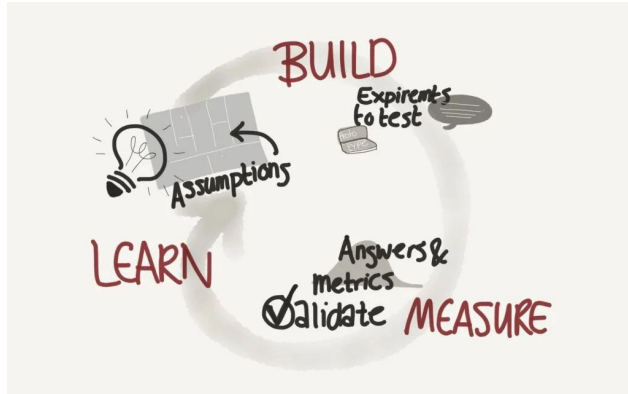
PRINCIPIOS CLAVE

- Eliminación del desperdicio (**Muda**)
- Producción ajustada (**Just-in-Time**)
- Mejora continua (**Kaizen**)
- **Aprendizaje basado en problemas** reales

TPS House Diagram



De Toyota a Lean Startup: aplicar el Lean al mundo de la innovación



PRINCIPIOS ADAPTADOS

- Construir – Medir – Aprender
- MVP (Producto Mínimo Viable)
- Validación con clientes reales
- Pivotar antes de escalar

Del manufacturing al
emprendimiento

Toyota → Eliminar desperdicio físico
Lean Startup → Eliminar desperdicio de producto

**“El único camino para
ganar es aprender
más rápido que tu
competencia.”**

Eric Ries,
Autor de “El método Lean Startup”

Build → Measure → Learn





¿Por qué creéis que
fracasas la mayoría de
ideas?

Top 5 motivos de fracaso

42%

No hay necesidad en el mercado

29%

Se quedan sin financiación

23%

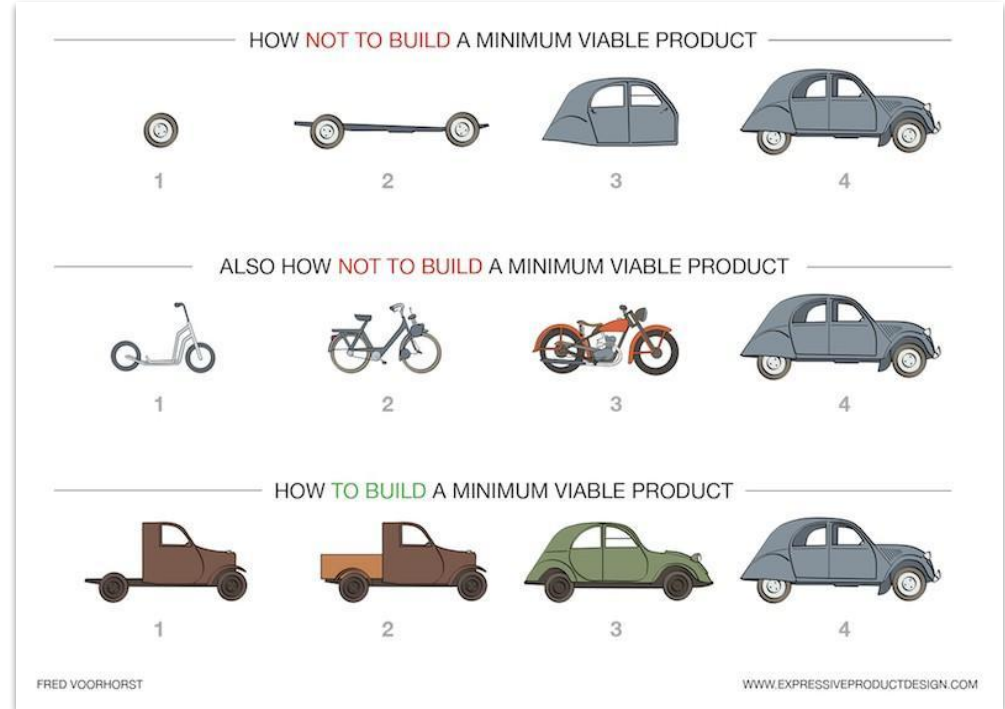
No tienen el equipo indicado

19%

Son superadas por competidores

18%

Problemas de precio de venta /costes

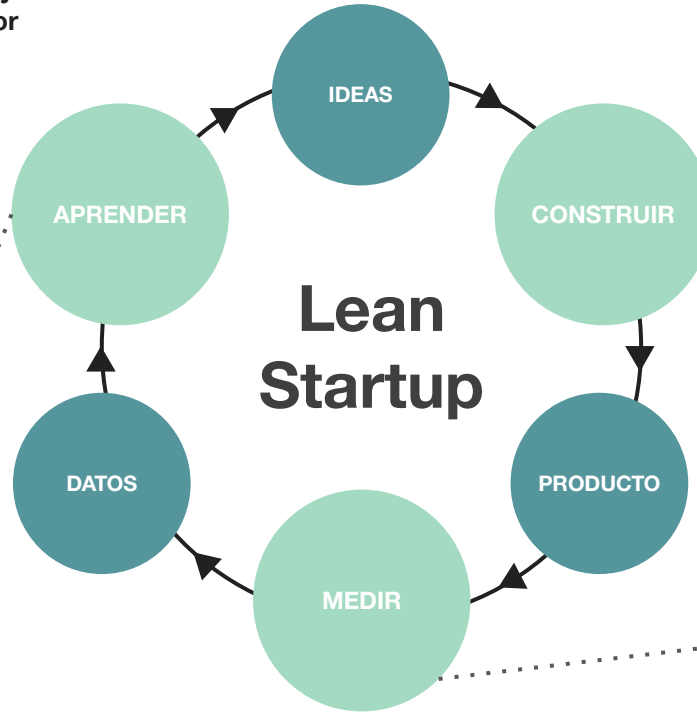


Principal Motivo



Proceso Lean Startup

Acercamiento científico para diseñar productos y servicios, crear y administrar una startup y llevar los productos más rápidamente al consumidor



PROTOTIPADO RÁPIDO

Crear un MVP: el método más rápido y barato de validar hipótesis

EXPERIMENTACIÓN

Establecer estándares claros para determinar el éxito o fracaso del MVP dentro de un mercado real

VALIDACIÓN

Tomar decisiones basadas en los datos extraídos de la experimentación de las hipótesis

Lean
Startup



No validamos ideas, validamos hipótesis

Validando la solución

Hipótesis

Una **suposición** que tenemos sobre la solución y que se puede probar mediante experimentos



¿Por qué son importantes?

1. Establecen un punto de partida
2. Facilitan el diseño de experimentos
3. Permiten la formulación de predicciones

Experimentos

Pruebas que realizamos **para comprobar si esa hipótesis tendrá los resultados esperados** o la solución necesita cambios



¿Por qué son importantes?

1. Validan suposiciones
2. Mejoran la toma de decisiones
3. Reducen riesgos
4. Aceleran el aprendizaje

Lean Canvas

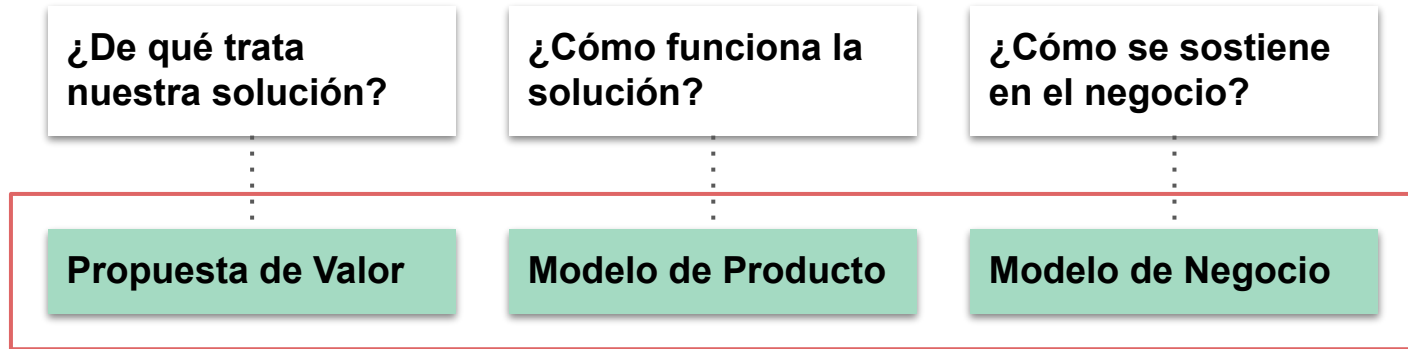
- Crear valor
- Entregar valor
- Capturar valor
- Medir valor
- Defender valor





El Lean Canvas no es un plan estático; es un mapa de hipótesis que debemos salir a contrastar con experimentos

Validando la solución



¿Qué necesitamos validar? ¿Cuáles son nuestras hipótesis?

¿Qué estamos validando realmente?



DESEABILIDAD:

¿La solución nace de una necesidad real?



Una solución es deseable cuando:

- ✓ Parte de un problema real
- ✓ Es relevante y prioritario
- ✓ El usuario quiere resolverlo
- ✓ Está dispuesto a cambiar o pagar

FACTIBILIDAD TÉCNICA: ¿Podemos construirlo realmente?



Una solución es técnicamente factible cuando:

- ✓ La tecnología necesaria existe
- ✓ Podemos desarrollarla con los recursos disponibles
- ✓ Es implementable en tiempos razonables
- ✓ Puede mantenerse y escalar

VIABILIDAD:

¿Debemos construirlo?

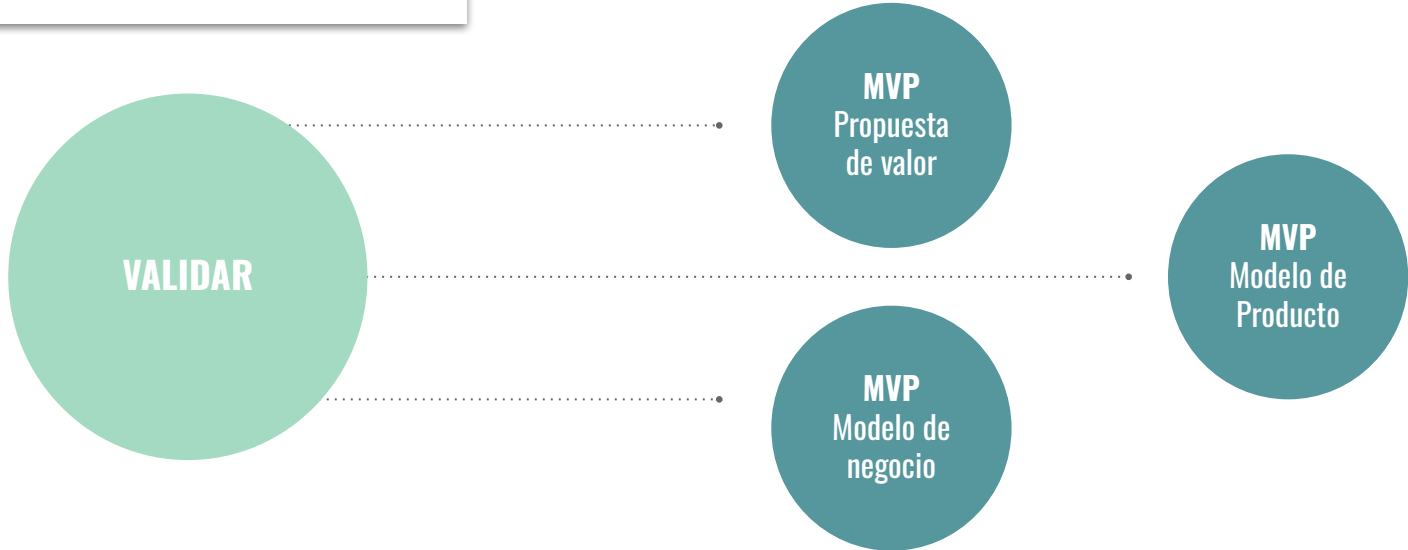


Una solución es viable cuando:

- ✓ El tamaño de mercado es suficiente
- ✓ El cliente está dispuesto a pagar
- ✓ La ventaja injusta es real

Prototipos

Mediante MVPs se puede validar la propuesta de valor, el modelo de negocio y/o el modelo del producto (funcionalidades)



Prototipos



Videos
explicativos



Landing Page



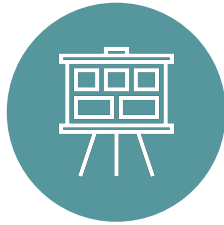
Conserje o
Mago de Oz



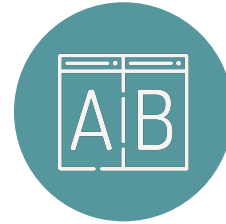
Frankenstein



Google Forms



Storyboard



A/B Test



Flow Chart

Prototipos



Prototipos

1. Main page (1/3)

FlexiRed
Beta version

Din egen fleksible betalingsløsning.
Dine egne fordele.

Et kort til hverdag og rejse

Jeg er interesseret

Santander FlexiRed er dit personlige kreditkort, som hjælper dig til at undgå huller i budgettet, og leder dig bestemme hvor meget og hvornår du vil betale tilbage samt vælge dine foretrukne fordele.

Oplev fordelene ved dit personligt kreditkort uden oprettelses- eller årgæbyr

- Del køb op i rater og få mere luft i budgettet
- Spring betalingen over i en kortere periode
- Opnå bonuspoint og også fordele
- Mobil Betalinger

2. Main page (2/3)

Fleksible betalinger

Du kan dele dine køb op i mindre rater, og du får 14 dages overblik over, hvad du skal betale hver måned (inkl. renter). Så du er sikket i de væsentlige perioder og der ligger sjældne gebyrer.

Læs mere

Kredit eksempel:
Samlet kreditbeløb kr. 25.000, løbetid 12 måneder
Værestedskommende 12,99%, AOP 12,99%
Samlet kreditkommende kr. 2.259,58. Samlet tilbagebetalt beløb kr. 28.259,58.
Min indbetaling 2/6 af løbetiden er ikke medtaget i beregningen. Forudsat betaling via Betalingservice.

Hold ferie fra betalingerne

Vælg to betalings måneder hvert år. Det koster ingen gebyrer, og du gør det med et enkelt klik.

Læs mere

Dit personlige fordeleprogram

Hver gang du betaler med kortet, opføres du bonuspoint. Du kan bruge dine point til at opnå fordele på en række forskellige produkter: services og tjenester, f.eks. koncerter og biografbilletter, streaming- og musikstreaming, og meget mere.

Læs mere

Betal nemt med din mobil

Du kan tilføje dit FlexiRed til mobil betaling og dermed betale for dine køb hurtigere, på nettet og i apps - og på i udstøder. Det er nemt, sikkert og bekvemt.

Læs mere

3. Main page (3/3)

Du vil altid have følgende fordele med dit Santander FlexiRed.

- ✓ Inet årligt gebyr og op til 45 dages rentefri kredit på køb
- ✓ Mulighed for SAFE Extra - en forsikring, som giver dig trykthed ved uforudsete hændelser
- ✓ Mulighed for anvendelse af MobilePay og kontaktløse betalinger

Jeg er interesseret

Besøg os

Santander Consumer Bank AS
Skovbovej 147, 6.,
3550 Hvidovre
Hverdag 10-16

Santander
Finansnet Bank

4. 30 second Pop-up

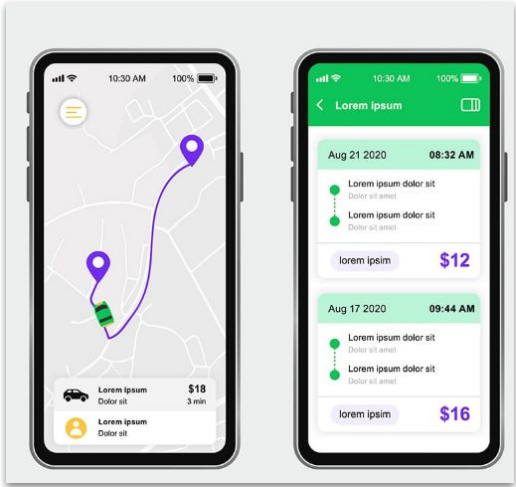
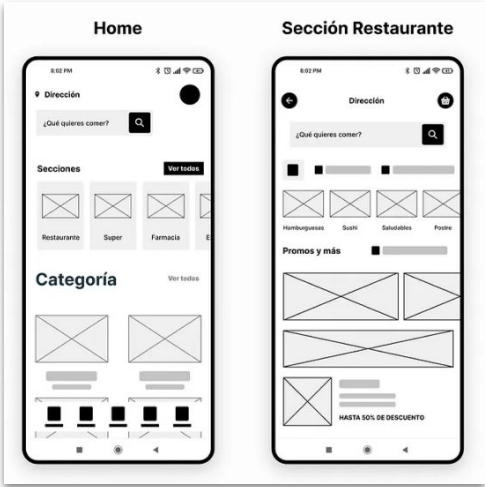
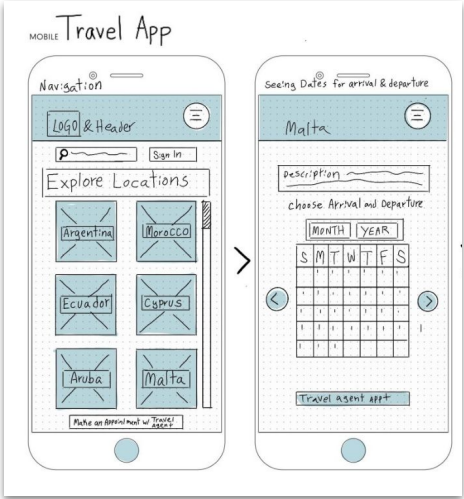
Dit personlige kreditkort

Santander FlexiRed er dit personlige kreditkort, som hjælper dig til at undgå huller i budgettet, og leder dig bestemme hvor meget og hvornår du vil betale tilbage samt vælge dine foretrukne fordele

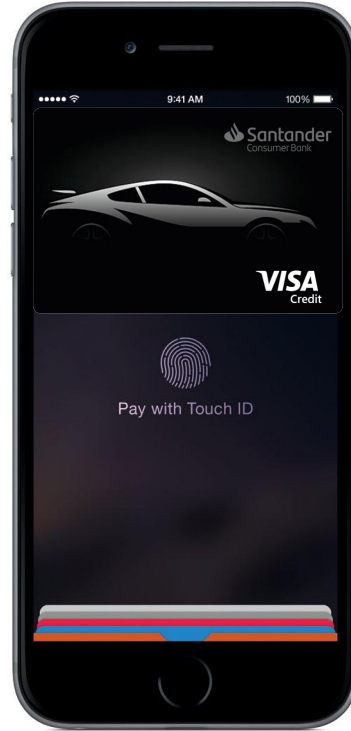
- Del køb op i rater og få mere luft i budgettet
- Spring betalingen over i en kortere periode
- Opnå bonuspoint og også fordele
- Betal med mobil

Jeg er interesseret

Prototipos



Tipos de MVPs: Santander Consumer Bank



Tipos de MVPs: Conserje o Mago de Oz



Conserje o Mago de Oz



ALWAYS Fast, Free Shipping & Returns. VIPs – Just **LOG IN** For Your Benefits! [LEARN MORE](#)

24/7 Customer Service (800) 927-7671 [Help](#) [Live Help](#) [Log In or Register](#) [My Account](#) [My Favorites](#)

Zappos.com POWERED BY SERVICE™ [Search](#) **NEW ARRIVALS: BOOTS** [SHOP NOW »](#) **Holiday GIFT GUIDE** [Shop Now »](#) [MY CART](#)

SEARCH BY: [Size](#), [Narrow Shoes](#), [Wide Shoes](#), [Popular Searches](#)

[Shoes](#) [Clothing](#) [Bags & Handbags](#) [Accessories](#) [Watches](#) [Boutiques](#) [Women's](#) [Men's](#) [Kids'](#) [All Departments](#)

ALPHABETICAL BRAND INDEX # • A • B • C • D • E • F • G • H • I • J • K • L • M • N • O • P • Q • R • S • T • U • V • W • X • Y • Z

Shop Women's
[Clothing](#)
[Shoes](#)
[Boots](#)
[Sneakers & Athletic Shoes](#)
[Dresses](#)

Shop Men's
[Clothing](#)
[Shoes](#)
[Boots](#)
[Sneakers & Athletic Shoes](#)
[Jeans](#)

Shop Kids'
[Girls' Clothing](#)
[Boys' Clothing](#)
[Girls' Shoes](#)
[Boys' Shoes](#)

Shop Gift Cards

patagonia
 Explore layer-ready vests, sweaters, and jackets!
[SHOP NOW »](#)

CLOGS
[SHOP NOW »](#)

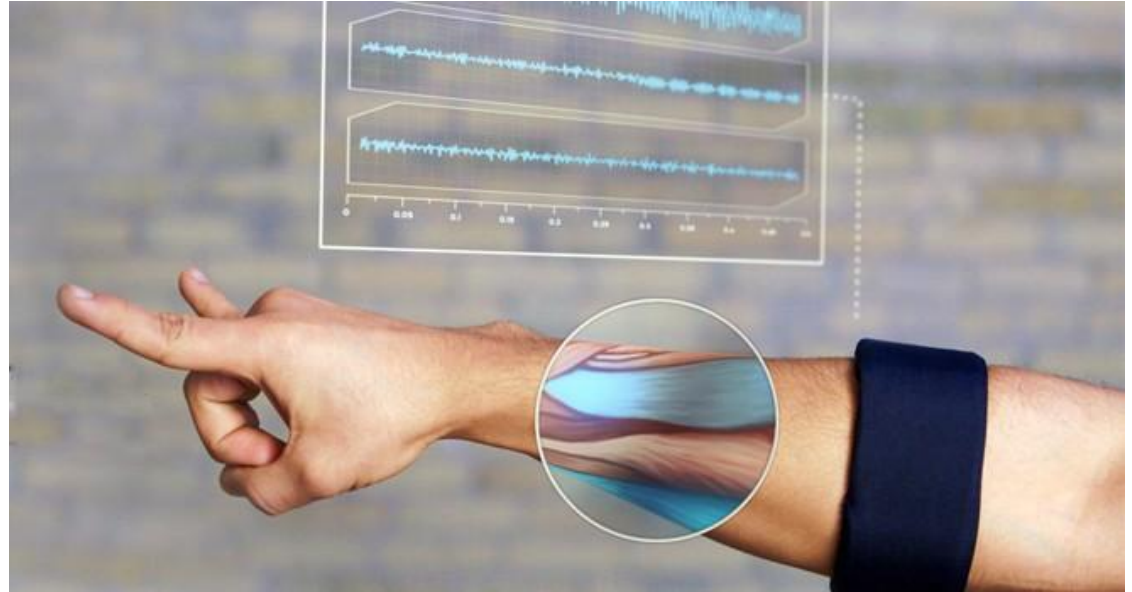
ANKLE BOOTIES
[SHOP NOW »](#)

WIN \$100
 to shop on Zappos.com
[ENTER NOW »](#)

Tipos de MVPs: Video Explicativo



Videos
explicativos



Validar

No fallamos, “Pivotamos” o “Validamos”



VALIDACIÓN

Iteración

INVALIDACIÓN

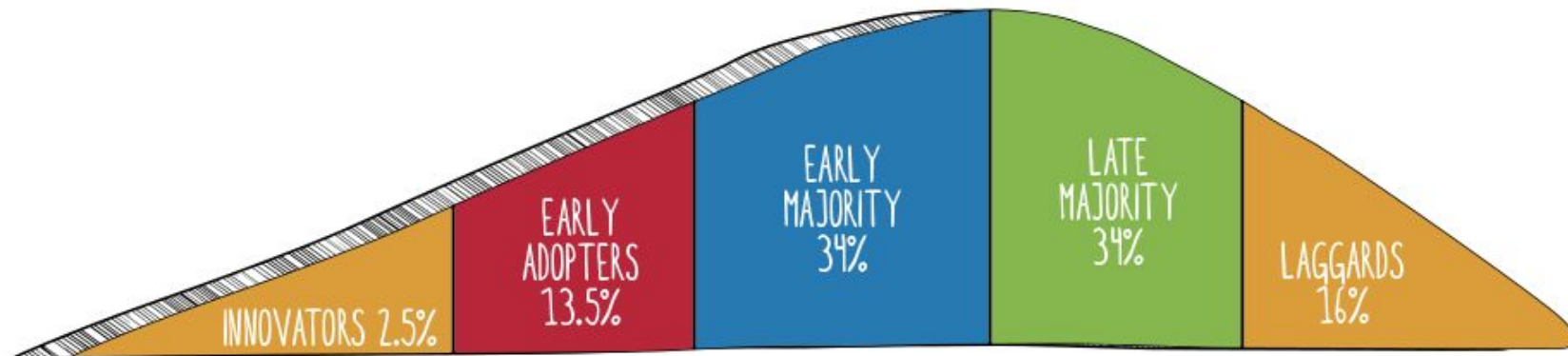


Pivote

Redefinimos el reto
con el aprendizaje
del experimento

Abandono

Validar



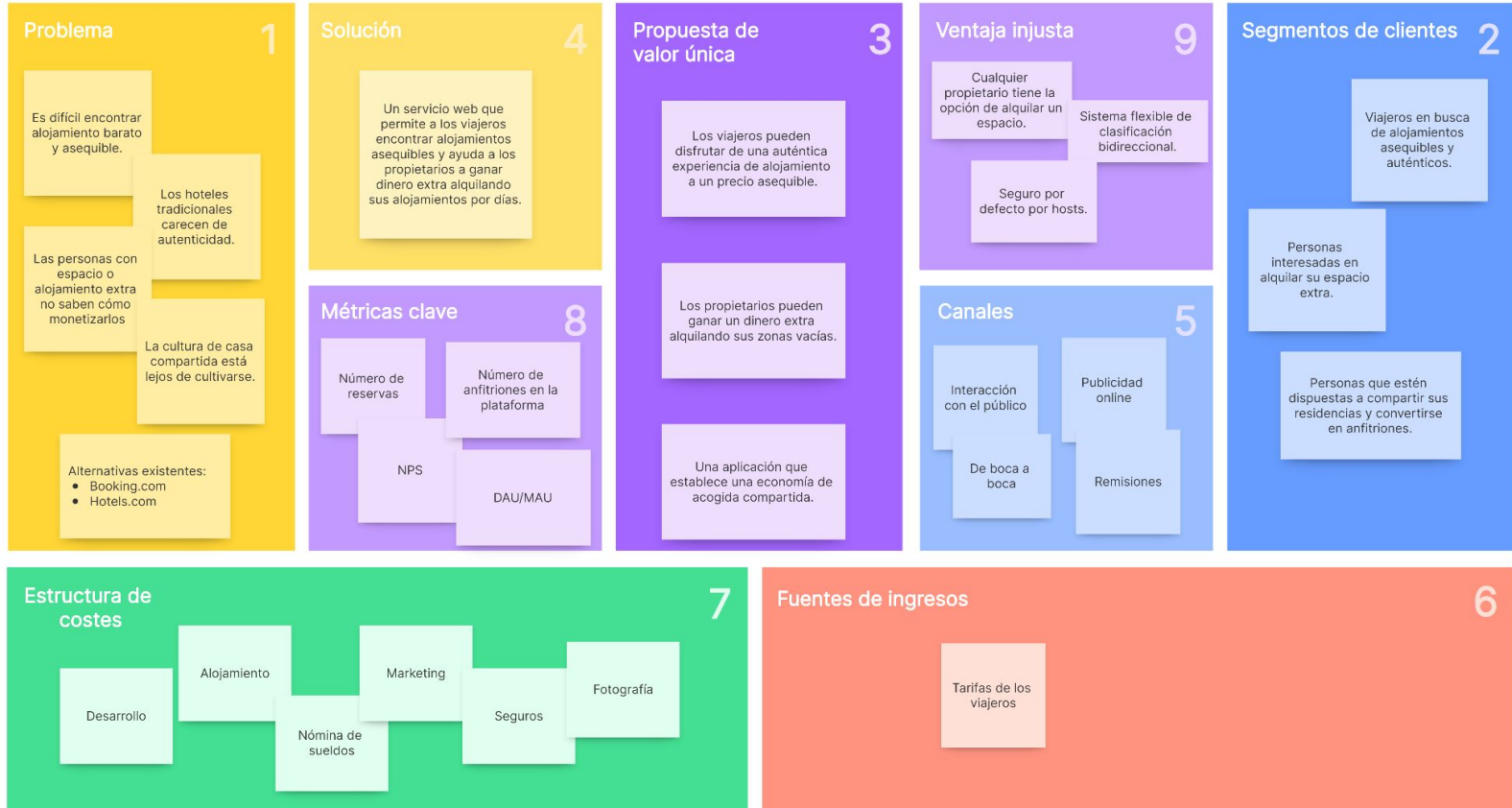
De los 3 atributos... a hipótesis concretas

PROBLEM <i>List your top 1-3 problems.</i>	SOLUTION <i>Outline a possible solution for each problem.</i>	UNIQUE VALUE PROPOSITION <i>Single clear, compelling message that states why you are different and worth paying attention.</i>	UNFAIR ADVANTAGE <i>Something that cannot easily be bought or copied.</i>	CUSTOMER SEGMENTS <i>List your target customers and users.</i>
	KEY METRICS <i>List the key numbers that tell you how your business is doing.</i>		CHANNELS <i>List your path to customers (inbound or outbound).</i>	
EXISTING ALTERNATIVES <i>List how these problems are solved today.</i>		HIGH-LEVEL CONCEPT <i>List your X for Y analogy e.g. YouTube = Flickr for videos.</i>		EARLY ADOPTERS <i>List the characteristics of your ideal customers.</i>
COST STRUCTURE <i>List your fixed and variable costs.</i>		REVENUE STREAMS <i>List your sources of revenue.</i>		

Utilizamos el lienzo Lean Canvas para **mapear tus hipótesis** sobre el segmento de clientes, problemas y valor propuesto antes de testar...

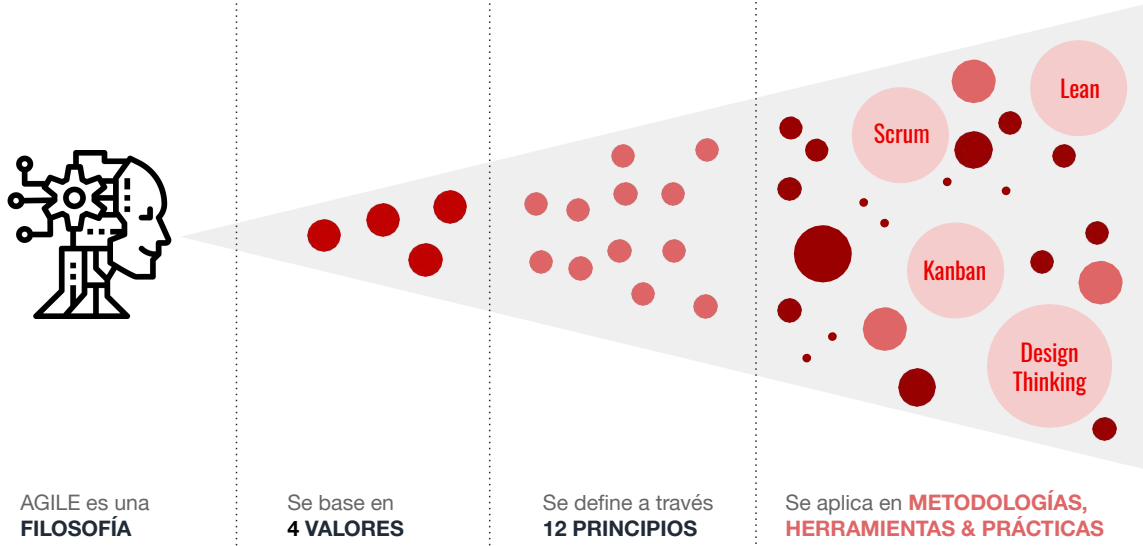
Lean Canvas convierte cada dimensión en hipótesis testables

Airbnb



Delivery

¿Qué es Agile?



Agile se centra principalmente en la **colaboración** entre las personas y la búsqueda de la entrega **temprana, continua e incremental de valor** a través de la reflexión y la **mejora continua**

Valores

Individuos e interacciones
sobre procesos y herramienta

Comunicación y colaboración entre las personas sobre proceso o herramientas

Colaboración con el cliente
sobre negociación de contratos

Respuesta a las necesidades de cliente sobre términos fijos de un contrato

Software funcionando
sobre documentación extensiva

Entrega de valor sobre documentación exhaustiva

Responder ante el cambio sobre seguir un plan

Flexibilidad y adaptación al cambio sobre planes fijos

Principios

- 1 Satisfacer al cliente mediante **la entrega temprana y continua de** software con **valor**
- 2 Aceptamos que los **requisitos cambien**, incluso en etapas tardías del desarrollo
- 3 **Entregamos** software funcional **frecuentemente**, preferencia al periodo de tiempo más corto posible
- 4 Los responsables de negocio y los desarrolladores **trabajamos juntos**
- 5 Los proyectos se desarrollan en torno a **individuos motivados**
- 6 El método más eficiente y efectivo de **comunicación** entre el equipo es la conversación **cara a cara**
- 7 El **software funcionando** como medida de progreso
- 8 Promueve el desarrollo sostenible: ser capaces de mantener un **ritmo constante**
- 9 La atención continua a la **excelencia técnica y al buen diseño** mejora la agilidad
- 10 **Simplicidad:** arte de maximizar la cantidad de trabajo no realizado, es esencial
- 11 Las mejores arquitecturas, requisitos y diseños emergen de **equipos auto-organizados**
- 12 A intervalos regulares el equipo reflexiona sobre cómo ser más efectivo para **ajustar y perfeccionar**

¿Por qué es importante?

01

CENTRADA A CLIENTE

Productos, servicios y operaciones en respuesta a las necesidades reales del consumidor

02

TIME TO MARKET

Mejora del tiempo entre una idea y la entrega al cliente

03

EFICIENCIA Y CALIDAD

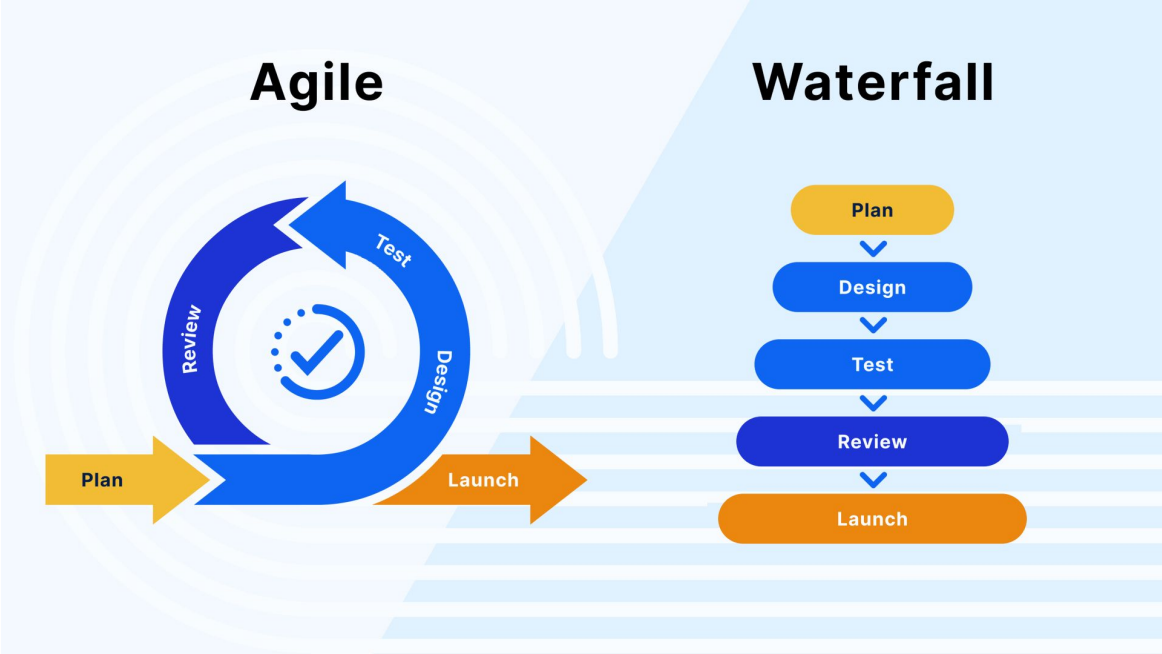
Reducción del costo total y de los incidentes en la mejora de la calidad

04

MOTIVACIÓN Y COMPROMISO

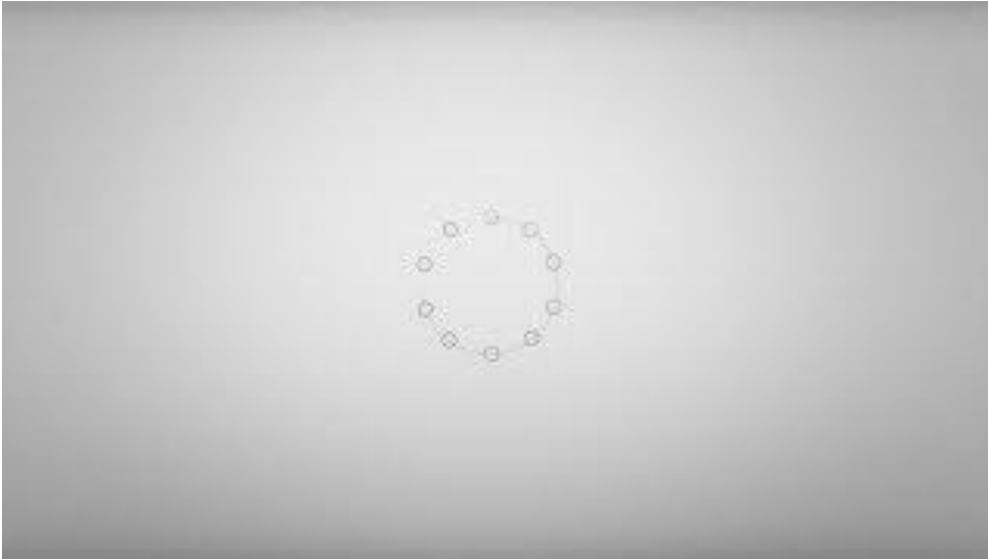
Entrega de proyectos excepcionales desarrollados por equipos comprometidos y apasionados

Gestión de proyectos con Agile



Transformación Agile | Casos de éxito

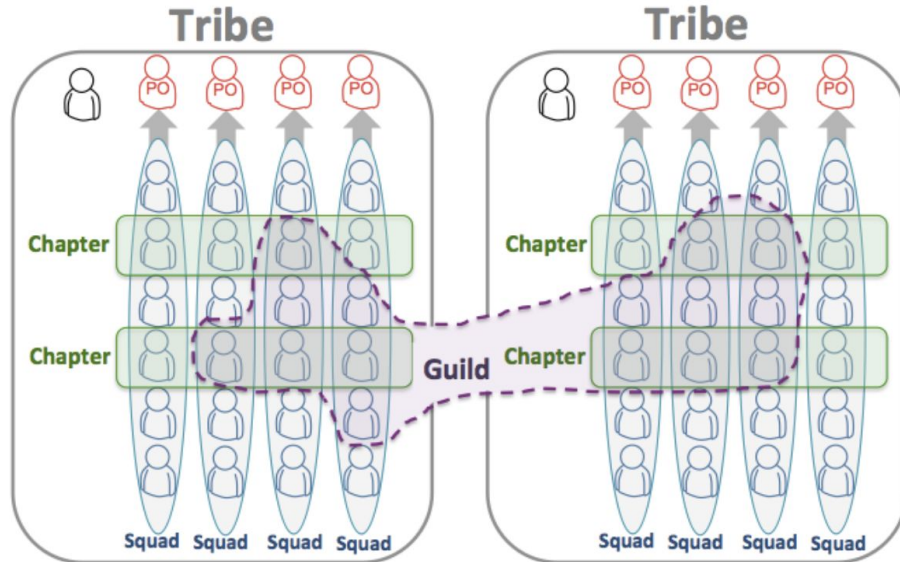
BBVA: De banco tradicional a organización ágil a escala



- **+30.000 empleados trabajando con Agile**
- Equipos organizados en “squads” multidisciplinares
- Foco en cliente, time-to-market y autonomía
- Transformación cultural, no solo metodológica

Transformación Agile | Casos de éxito

Spotify: Organizarse por producto, no por departamento



- Modelo basado en **Squads, Tribes, Chapters y Guilds**
- Equipos autónomos con ownership real
- Entrega continua y experimentación constante
- Agile como modelo organizativo, no como metodología

**Cada organización define su propia metodología
o adapta los modelos existentes a su realidad**

SCRUM



Empuja en equipo

¿Qué es Scrum?

- Es la **metodología ágil más utilizada**
- Se centra en la **organización de los equipos de trabajo** y en la **entrega continua de valor**
- Se basa en una **autoorganización**, equipos multifuncionales
- Está constituido por **roles, artefactos y ceremonias**



Scrum: Estructura general del trabajo

1. ROLES



PRODUCT OWNER



SCRUM TEAM



SCRUM MASTER

2. ARTEFACTOS



PRODUCT BACKLOG

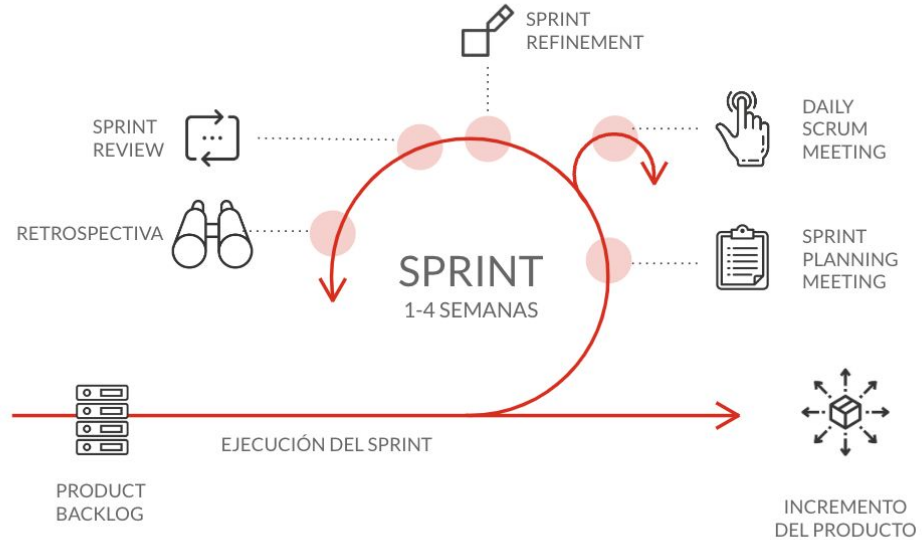


SPRINT BACKLOG



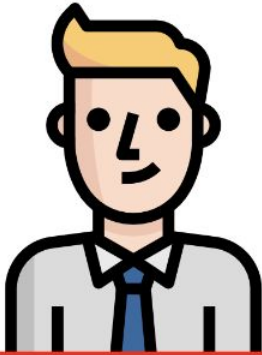
BURNDOWN CHART

3. CEREMONIAS



Sprint: Periodo de tiempo fijo y corto (generalmente de 1 a 4 semanas) en el que un equipo trabaja

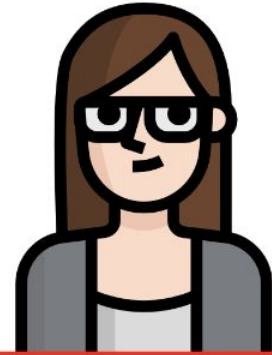
Scrum: Roles



**Product
Owner**

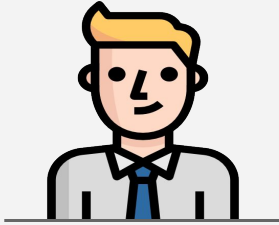


**Scrum
Team**



**Scrum
Master**

Scrum: Roles

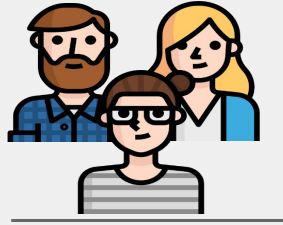


Product Owner

Sabe lo que quiere el cliente y el **valor de negocio relativo** a esas necesidades

Representa intereses del cliente y asegura que el **equipo trabaje en las características más valiosas**

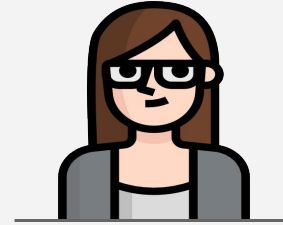
Responsable de **definir y priorizar el backlog del producto**



Scrum Team

Equipo multifuncional de cinco a once personas

Comparten la ejecución de las diversas tareas y responsabilidades relacionadas con la entrega del proyecto/producto

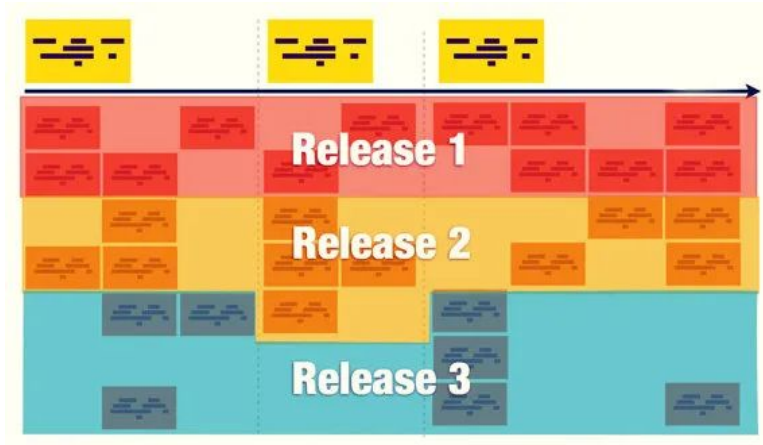


Scrum Master

Líder de servicio al equipo Scrum

Función principal es eliminar obstáculos, facilitar las reuniones Scrum y fomentar la adopción de las prácticas ágiles

Plan Release



- La **estrategia** que define **cuándo y cómo** un equipo ejecutará sus entregables
- Está alineado con los **objetivos del negocio** y las **expectativas del cliente**

Scrum: Artefactos



Product Backlog

Listado priorizado, dinámico y evolutiva de características, funciones, requisitos, mejoras, entregables, tareas necesarias para el desarrollo de un producto, servicio o proyecto

es elaborado por



Product Owner



Sprint Backlog

Listado de tareas que el equipo hará durante durante el sprint.

Se crea a partir del Product Backlog en la planificación del Sprint

es elaborado por



Product Owner



Scrum Team

Plan Release

Ejemplo: App de entrega de comida

Release 1: Versión inicial del app

Objetivo: Lanzar la funcionalidad básica para que los usuarios puedan buscar restaurantes, ver el menú, y hacer pedidos

- Implementación de **motor de búsqueda de restaurantes**
- Desarrollo de la **pantalla de visualización de menús de restaurantes**
- Implementar el **flujo de registro de pedidos y notificaciones de confirmación**

Release 2: Funcionalidades avanzadas y mejoras

Objetivo: Ampliar las funcionalidades para incluir seguimiento en tiempo real de pedidos y mejoras en la experiencia de usuario

- Implementar la **pantalla de seguimiento en tiempo real de repartidores**
- Desarrollar el **flujo de gestión de opiniones de usuarios sobre restaurantes y pedidos**
- **Optimización** del motor de búsqueda y filtros

Product Backlog

Release 1: Versión inicial del app

Objetivo: Lanzar la funcionalidad básica para que los usuarios puedan buscar restaurantes, ver el menú, y hacer pedidos

Ejemplo: App de entrega de comida

- Implementación de **motor de búsqueda de restaurantes**
- Desarrollo de la **pantalla de visualización de menús de restaurantes**
- Implementar el **flujo de registro de pedidos y notificaciones de confirmación**

Motor de búsqueda de restaurantes

Como usuario, quiero buscar restaurantes cercanos para ver las opciones disponibles

Tareas

Desarrollar la API de búsqueda de restaurantes

Implementar la lógica de filtrado de restaurantes por ubicación

Conectar la API con la base de datos de restaurantes

Pantalla de visualización de restaurantes

Como usuario, quiero ver el menú de un restaurante con descripciones detalladas

Tareas

Diseñar la interfaz de usuario para la pantalla de menús

Implementar la lógica para mostrar los menús de los restaurantes en la pantalla

Crear validaciones para la actualización dinámica del menú en tiempo real

Flujo de registro de pedidos

Como usuario, quiero poder hacer un pedido y recibir una notificación

Tareas

Desarrollar la interfaz del carrito de pedidos

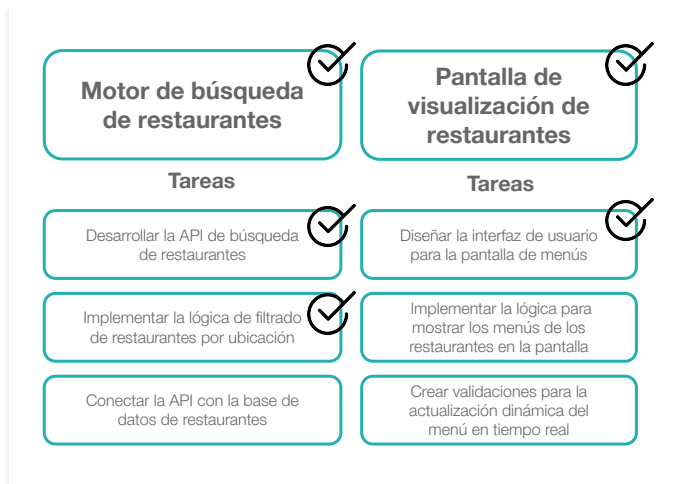
Programar la confirmación del pedido con notificación automática

Integrar el sistema de notificaciones con la API del backend

Sprint Backlog

Ejemplo: App de entrega de comida

Product Backlog



Sprint Backlog

Objetivo: Completar la funcionalidad del motor de búsqueda para que los usuarios puedan buscar restaurantes cercanos



Plan Release

Ejemplo: Solución para participar en actividades de ocio

Release 1: Investigación y validación del problema

Objetivo: Investigar las necesidades de los usuarios y validar si existe un problema relevante. También diseñar experimentos para validar las hipótesis sobre los problemas

- **Entrevistas** e investigación cualitativa
- Diseño y ejecución de **experimentos** para validación
- **Journey map** del usuario

Release 2: Diseño y validación de una solución

Objetivo: Diseñar una solución inicial basada en los problemas identificados. Diseñar la propuesta de valor y experimentos para validarla

- **Propuesta de valor**
- Listado de **funcionalidades** esperadas
- Diseño y ejecución de **experimentos**

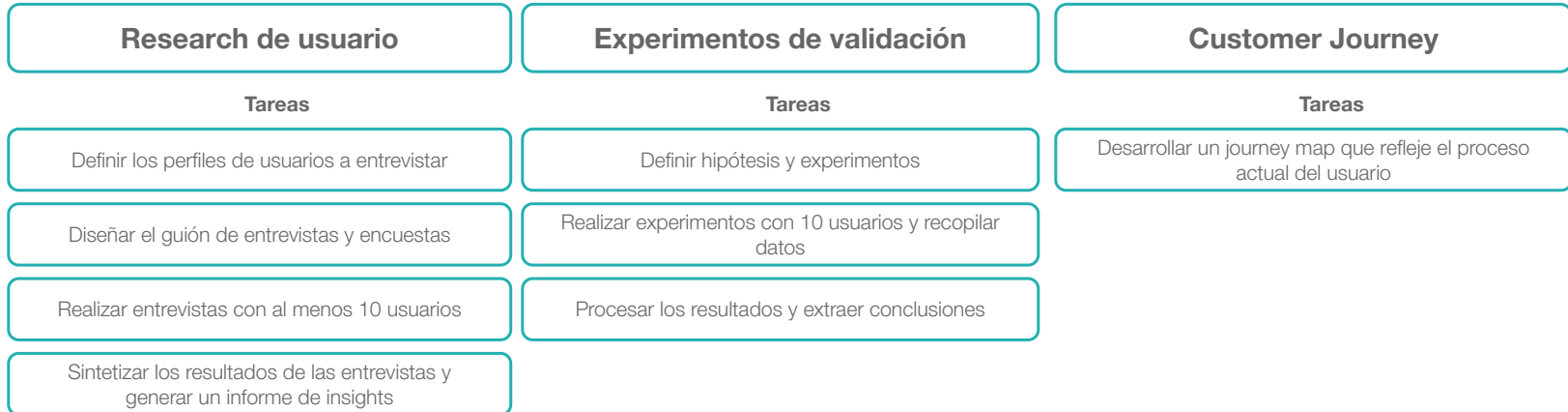
Product Backlog

Release 1: Investigación y validación del problema

Objetivo: Investigar las necesidades de los usuarios y validar si existe un problema relevante. También diseñar experimentos para validar las hipótesis sobre los problemas

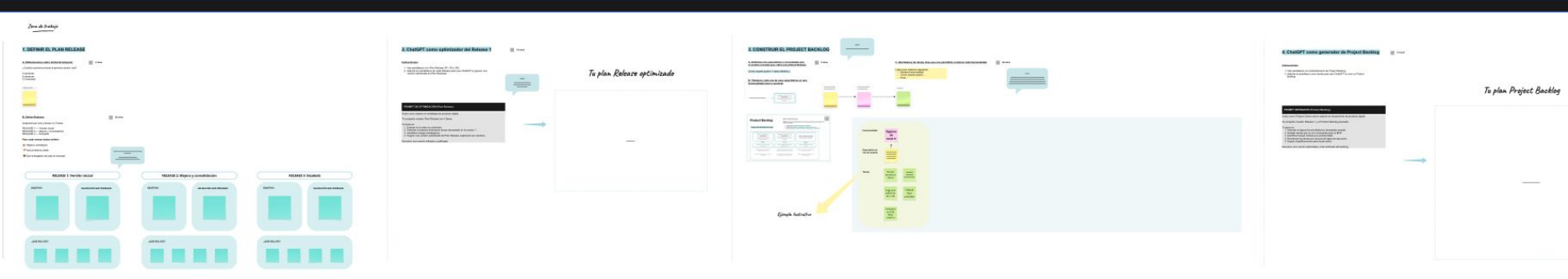
- **Entrevistas** e investigación cualitativa
- Diseño y ejecución de **experimentos** para validación
- **Journey map** del usuario

Solución para participar en actividades de ocio



Dinámica 2 en miro

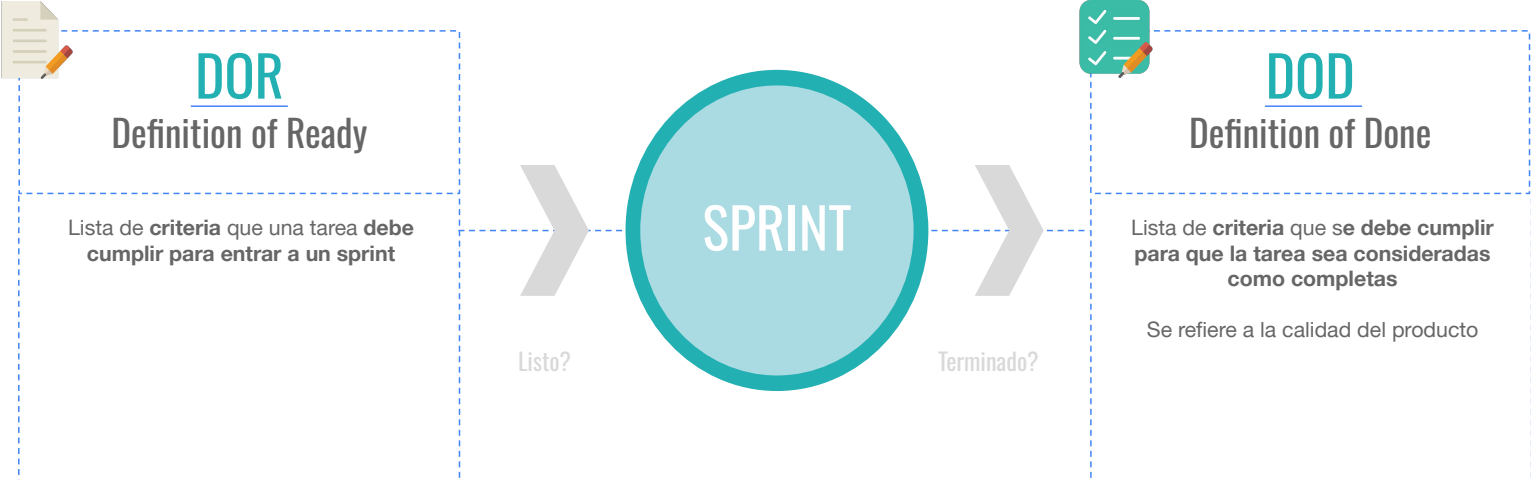
Product Backlog y Plan Release



The screenshot displays a Miro board titled "Zona de trabajo" with four main sections:

- 1. DEFINIR EL PLAN RELEASE:** This section includes a list of "Métricas clave" (Key Metrics) such as "Crecimiento de usuarios", "Retención", and "Satisfacción del cliente". Below this, there are three columns of "Métricas" (Metrics) and "Indicadores" (Indicators) for "Métrica 1", "Métrica 2", and "Métrica 3".
- 2. CMOPT como herramienta de Backlog:** This section is titled "Tu plan Release optimizado" and shows a large empty box representing the optimized release plan.
- 3. CONSTRUIR EL PROJECT BACKLOG:** This section is titled "Ejemplo Backlog" and shows a detailed project backlog with various tasks, priorities, and dependencies. It includes a "Product Backlog" section with a list of items and a "Project Backlog" section with a more granular view of tasks.
- 4. CMOPT como generador de Project Backlog:** This section is titled "Tu plan Project Backlog" and shows a large empty box representing the generated project backlog.

DoR y DoD



Scrum: Ceremonias



Sprint Planning Meeting

Alineación de objetivos e intereses

Definición del Sprint Goal y del incremento resultado del Sprint



Daily Scrum

Breve reunión diaria para mantener al equipo alineado y en constante comunicación



Sprint Refinement

Revisión y ajustes a partir de nuevas informaciones o requerimientos



Sprint Review

Reunión estratégica para el análisis del incremento completado por el equipo en el Sprint



Sprint Retrospective

Gestión interna del equipo para el análisis de su comportamiento y posibles mejoras



MAX. 2 hs por semana



MAX. 15 min



MAX. 2 hs por semana

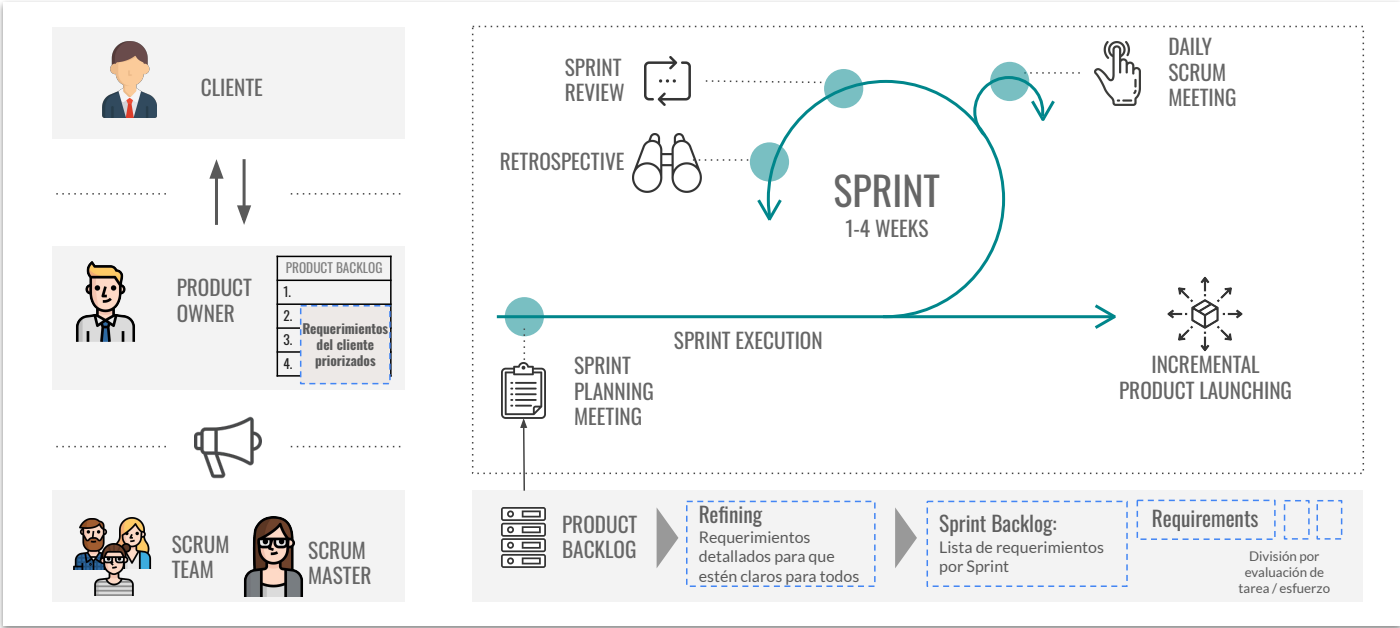


MAX. 1 hs por semana



MAX. 1 hs por semana

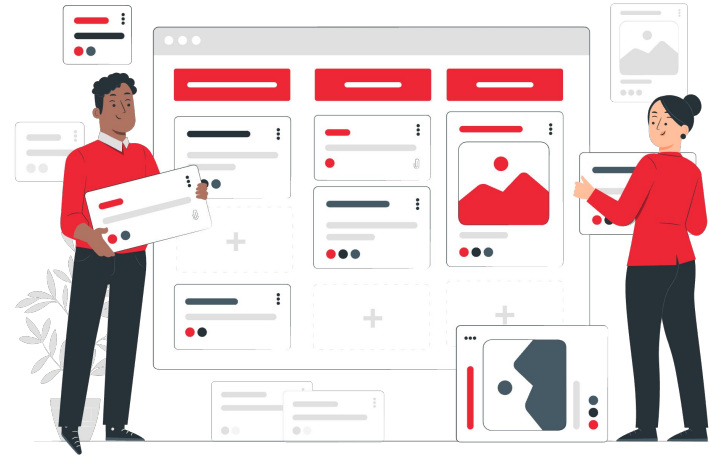
Vista general de Scrum



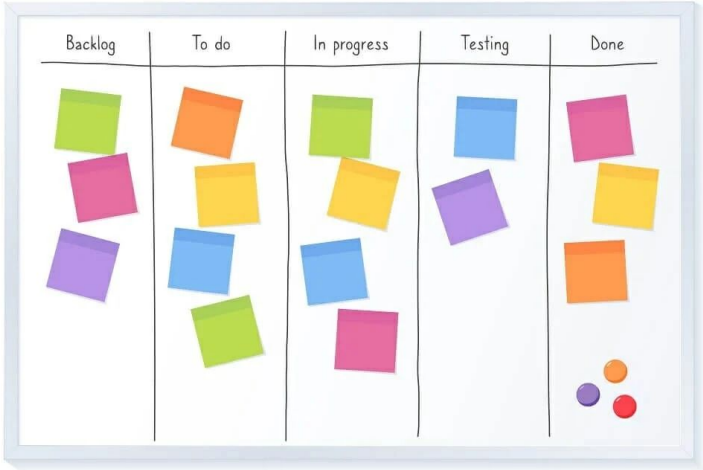
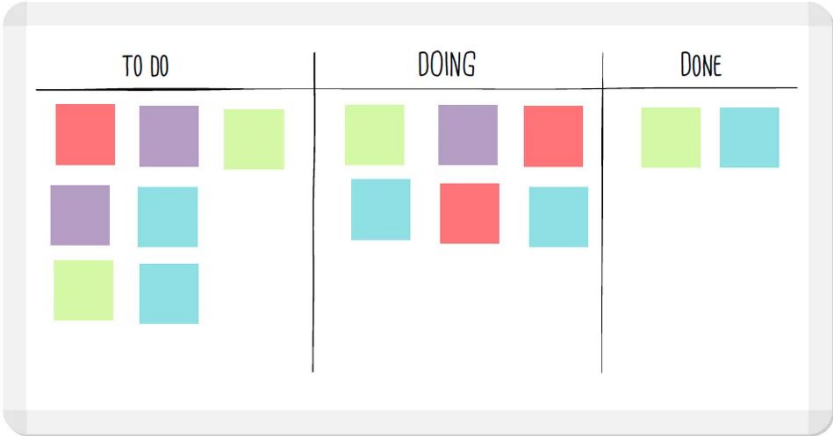
Kanban

¿Qué es Kanban?

- Un **sistema visual para gestionar el trabajo** a medida que se mueve a través de un proceso
- Visualiza **tanto el proceso (el flujo de trabajo) como el trabajo real** que pasa por ese proceso
- El objetivo de Kanban es **identificar los posibles cuellos de botella en su proceso y arreglarlos** para que el trabajo pueda fluir a una velocidad óptima
- Se basa en la **mejora continua, la visualización del trabajo, la limitación del WIP y la medición de la entrega**

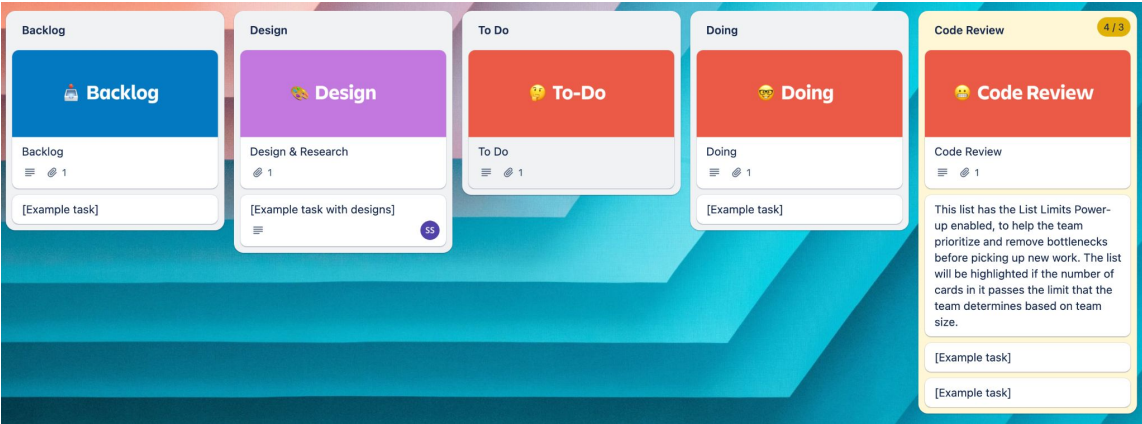


Kanban Board



Herramientas de seguimiento: Trello

Centrado en la mejora continua, la visualización de trabajo, la optimización y la medición de entrega



¡Muchas gracias!

