

# TECHNÉ *Mundo*

Clase 3 y 4



# Responde a las siguientes preguntas

Conocimiento técnico y práctico que se adquiere a través de la instrucción y la experiencia



1

A que fase del cambio corresponde:  
**Negación**  
**Desmotivación**  
**Oposición Activa**



2

Que aspecto marca una **gran diferencia** entre lo académico y lo laboral



3

¿Qué aspectos del mundo laboral te generan mayor incertidumbre o preocupación?



4

¿Cuánto es lo máximo que se puede estar sin dormir?



5

¿Cómo te sientes respecto a tu preparación para enfrentar los desafíos del entorno laboral?



6

Anticiparse a los acontecimientos, asumir responsabilidad y tener iniciativa.



7

Conjunto de creencias, valores, rituales y reglas que definen el comportamiento de una organización.



8

Se define como la razón principal por la cual existe, es decir, cuál es su propósito u objetivo y cuál es su función



9

Ambiente generado al interior de la organización.



10

# TECHNÉ *Mundo*

*“Ninguno de nosotros es tan bueno que todos nosotros juntos”*

**Ken Blanchard | Ray Kroc**

*“Las grandes cosas en los negocios nunca las hace una sola persona; las hace un equipo de personas.”*

**Steve Jobs**

*“La fortaleza del equipo es cada integrante.  
La fortaleza de cada integrante es el equipo.”*

**Phil Jackson**

# TECHNÉ *Mundo*



Todo Equipo, sin importar su tamaño y propósito, es dirigido y motivado por uno o más líderes.

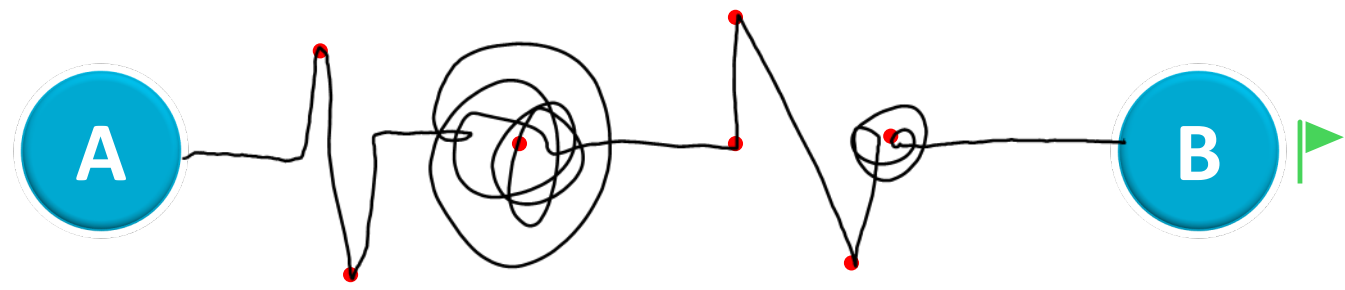
# TECHNÉ *Mundo*



Todo Equipo, sin importar su tamaño y propósito, es dirigido y motivado por uno o más líderes.



# TECHNÉ *Mundo*



**En los hitos del proceso, se define la capacidad del equipo para superarlos**  
*Visión Interna*

# TECHNÉ *Mundo*

¿Cuál es la expectativa cuando se conforma un equipo?

## Ámbito Técnico

- Conocimiento.
- Experiencia.
- Habilidades.
- Capacidades.
- Destrezas.

## Ámbito Actitudinal

- Confianza.
- Compromiso.
- Motivación.
- Persistencia | Disciplina
- Disposición.



# TECHNÉ *Mundo*

## Trabajo en Equipo | Modelo de Katzenbach y Smith, 1993



### Supuesto 1

Nos reunimos para conseguir fines que solos no podríamos sostener.



### Supuesto 2

Los equipos se van formando y desarrollando en el tiempo, adquiriendo capacidades necesarias para trabajar en forma efectiva.



**Equipo:** Es un número de personas **comprometidas** con un propósito y un enfoque de trabajo común, con **capacidades complementarias**, con un conjunto de metas de resultados, de todo lo cual se consideran **conjuntamente responsables**.



# TECHNÉ *Mundo*

## Trabajo en Equipo



### Sentido

#### Condiciones para que un equipo logre funcionar

- Estructura.
- Razón del equipo.
- Compromiso.
- Capacidades complementarias.

### Enfoque

#### Modo de trabajo del Equipo

- Organización y metodología para la acción.

### Clima

#### Experiencias y relaciones entre los integrantes del equipo.

### Facilitadores

#### Soportes necesarios para lograr resultados.

Alineación del equipo.  
Conducción facilitadora.

# Trabajo en Equipo | Evolución





# Herramienta de Trabajo en Equipo | Plan de Acción

Guía del PMBOK (Project Management Body of Knowledge)

TECHNÉ *Mundo*



**Herramienta de gestión** que detalla las tareas y recursos necesarios para alcanzar objetivos específicos en un plazo determinado.

- Hoja de ruta para guiar al equipo en la ejecución de un proyecto.
- Cada miembro sabe qué hacer.
- Qué se espera de ellos,
- Cuando se debe completar.
- Cómo se medirá el cumplimiento de la tarea.

# Herramienta de Trabajo en Equipo | Plan de Acción

Guía del PMBOK (Project Management Body of Knowledge)

TECHNÉ *Mundo*



1

**Objetivos:** Lo que se busca lograr con el plan.

2

**¿Qué se hará? Tareas o actividades**

Acciones específicas que deben realizarse.

3

**Responsables:**

Personas encargadas de ejecutar cada tarea.

4

**Plazos:** Fechas límite para la realización de las tareas.

5

**Recursos:** Materiales, herramientas y presupuestos necesarios.

6

**Indicadores de éxito:** Criterios para evaluar si se han alcanzado los objetivos.

7

**Riesgos y Contingencias:** Potenciales problemas y planes alternativos.

# Herramienta de Trabajo en Equipo | Plan de Acción

Consigna: Hacer que las cosas pasen.

OBJETIVOS	QUÉ SE HARÁ-TAREAS O ACTIVIDADES	RESPONSABLES	PLAZOS	RECURSOS	INDICADOR DE ÉXITO	RIESGOS Y CONTINGENCIAS
Crear un proyecto de diseño Gráfico   Objeto Interactivo	<ul style="list-style-type: none"><li>Observación, Recopilación de antecedentes</li></ul>	Integrante 1 Integrante 2	2 semanas	Acceso a personas, lugares que aporten datos relevantes al proyecto	Informe con los antecedentes recopilados	No tener acceso a lugares o personas por temas de tiempo, etc
Conceptualización del diseño	<ul style="list-style-type: none"><li>Propuesta y debate de ideas</li></ul>	Equipo completo	1 semana	Sala 2 A	Mapa mental de opciones	Falta de alineación de ideas con los conceptos
Desarrollo de propuestas	<ul style="list-style-type: none"><li>Creación de tres propuestas iniciales</li></ul>	Equipo Completo	3 semanas	Software de diseño	Presentación de propuestas	Problemas con software y equipos computacionales

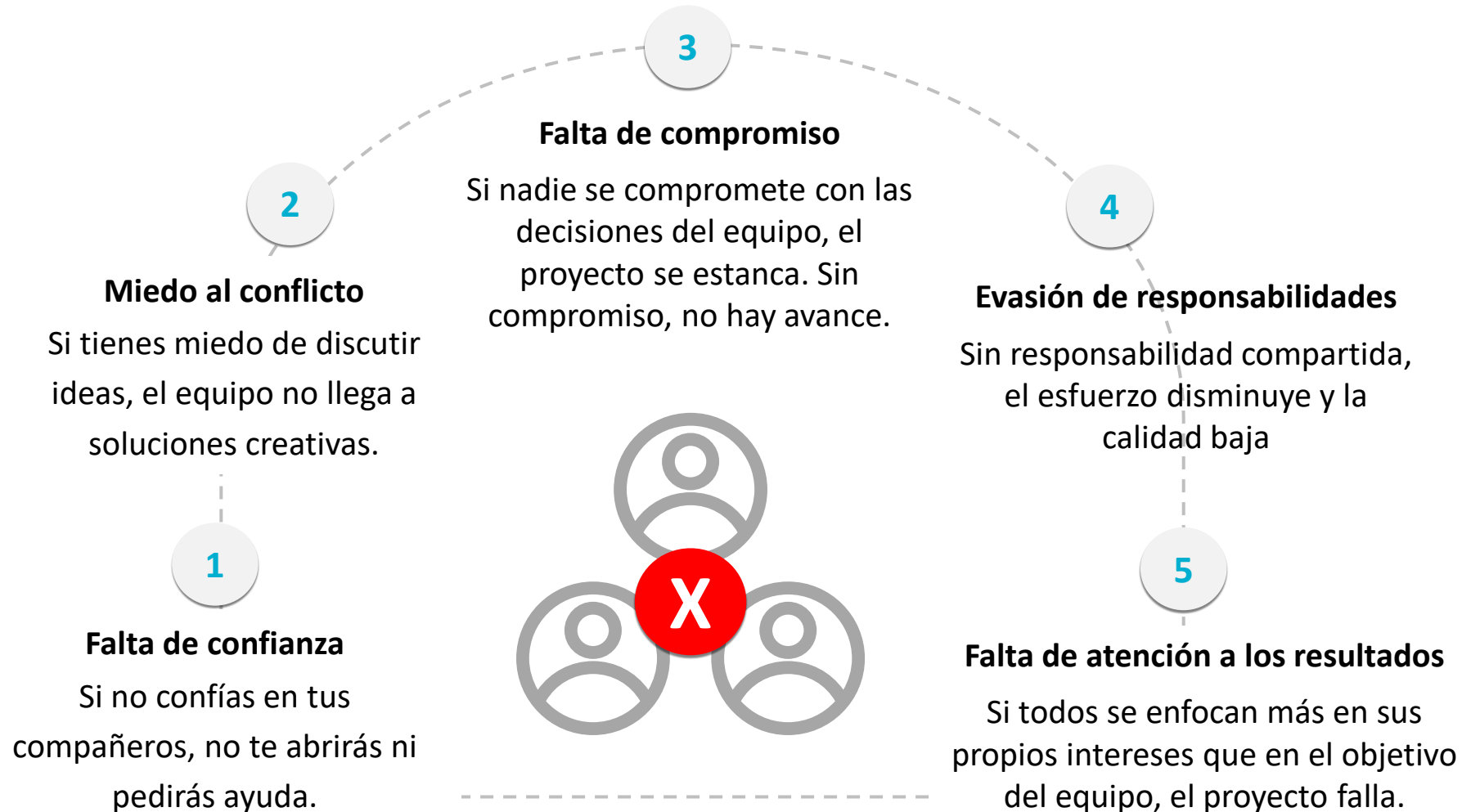
Observación | Fundamento | Forma

# Trabajo en Equipo | Reflexiones



# ¿Por qué fallan los Equipos?

Patrick Lencioni - 2002



# Seguridad Psicológica

*Amy Edmondson - Harvard Business School - 2018*

TECHNÉ *Mundo*

## ¿Qué es la Seguridad Psicológica?

Es sentir que puedes ser tú mismo en el equipo. Puedes compartir ideas, admitir errores y pedir ayuda sin miedo a ser juzgado.

## Por qué es clave:

Cuando te sientes seguro, eres más creativo, aprendes más rápido y ayudas a tu equipo a alcanzar mejores resultados.





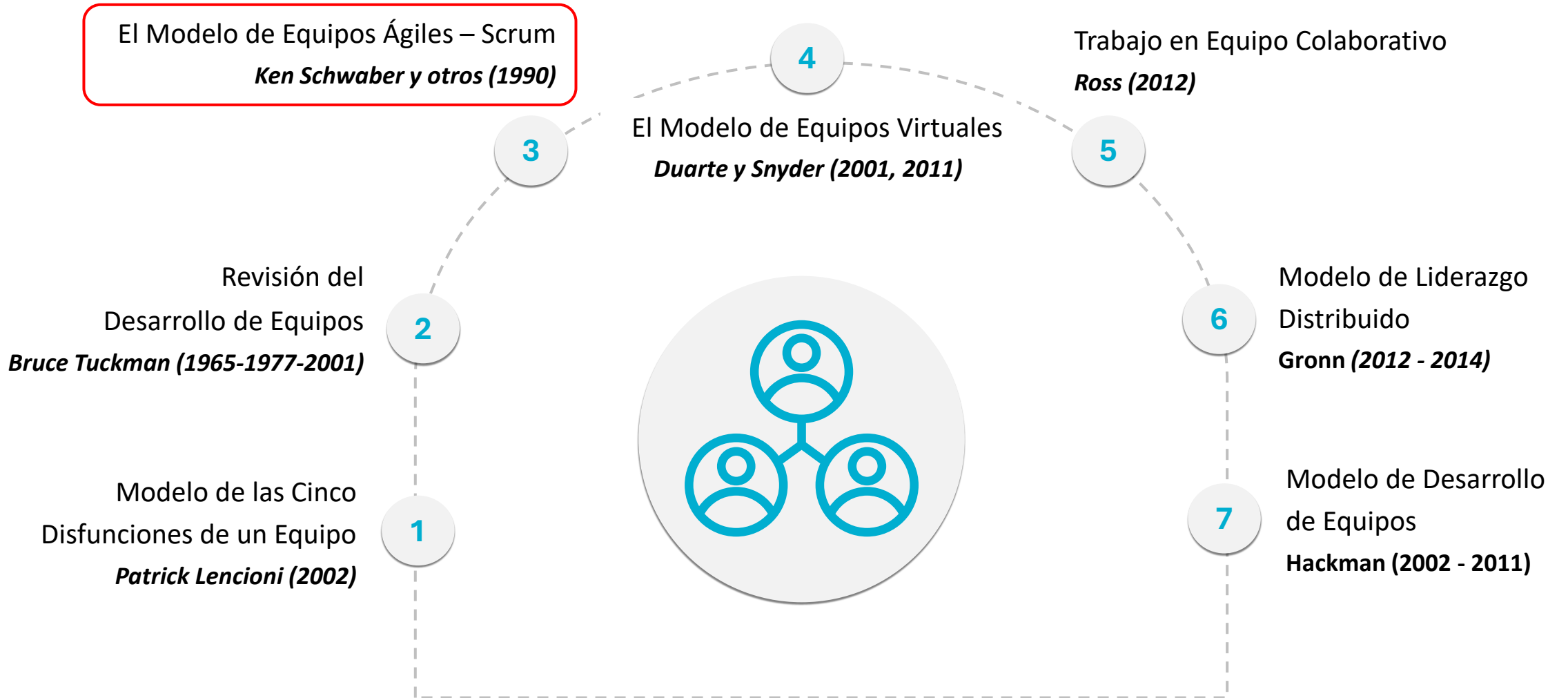


# Seguridad Psicológica

Amy Edmondson - Harvard Business School



# Otros modelos de Trabajo en Equipo



## *Metodología Agile (Scrum)*

*Breve resumen*

*“Juntos construimos, juntos aprendemos, juntos triunfamos.”*

***Ken Schwaber*** (Cofundador de Scrum).

*Schwaber enfatiza la importancia del trabajo en equipo y la colaboración como pilares fundamentales de Agile.”*

# ¿Qué es Scrum?

*¡Scrum: El Superpoder de los Equipos!*



# Los Roles en Scrum

*¿Quién Hace Qué en Scrum?*

1

## Product Owner

El que decide qué es lo más importante.

*Piensa en él como el DJ que elige las mejores canciones (tareas) para que el equipo las toque.*

2

## Scrum Master:

Es como el entrenador del equipo.

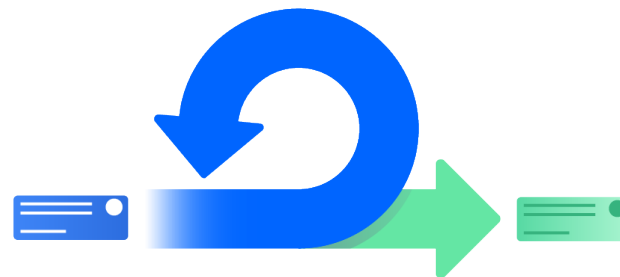
*Se asegura de que todos sepan las reglas del juego y ayuda a eliminar cualquier problema.*

3

## Equipo de Desarrollo:

Los diseñadores, desarrolladores, etc.

*Ellos son los que realmente hacen la magia y crean el producto.*



# ¿Cómo Trabajamos?

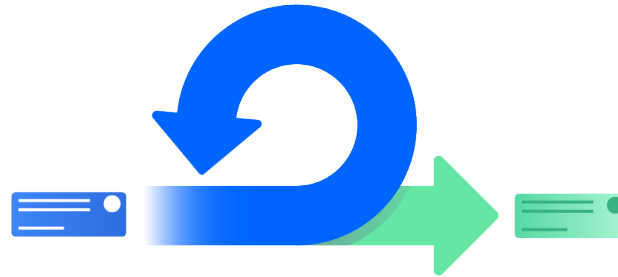
*El Ritmo de Scrum: Sprints y Reuniones*

TECHNÉ *Mundo*



# ¿Por Qué Usar Scrum?

*Los Beneficios de Scrum para Diseñadores*



1

## Flexibilidad

Scrum te permite adaptarte fácilmente a los cambios en el proyecto.

2

## Feedback Continuo

Puedes mostrar tu trabajo constantemente y ajustar según la retroalimentación.

3

## Trabajo en Equipo

Scrum fomenta la colaboración y asegura que todos estén remando para el mismo lado.

4

## Entrega Rápida

Con Scrum, ves resultados más rápido y evitas sorpresas al final del proyecto.