

Clase 2:
**Mentalidad y
filosofía ágil**



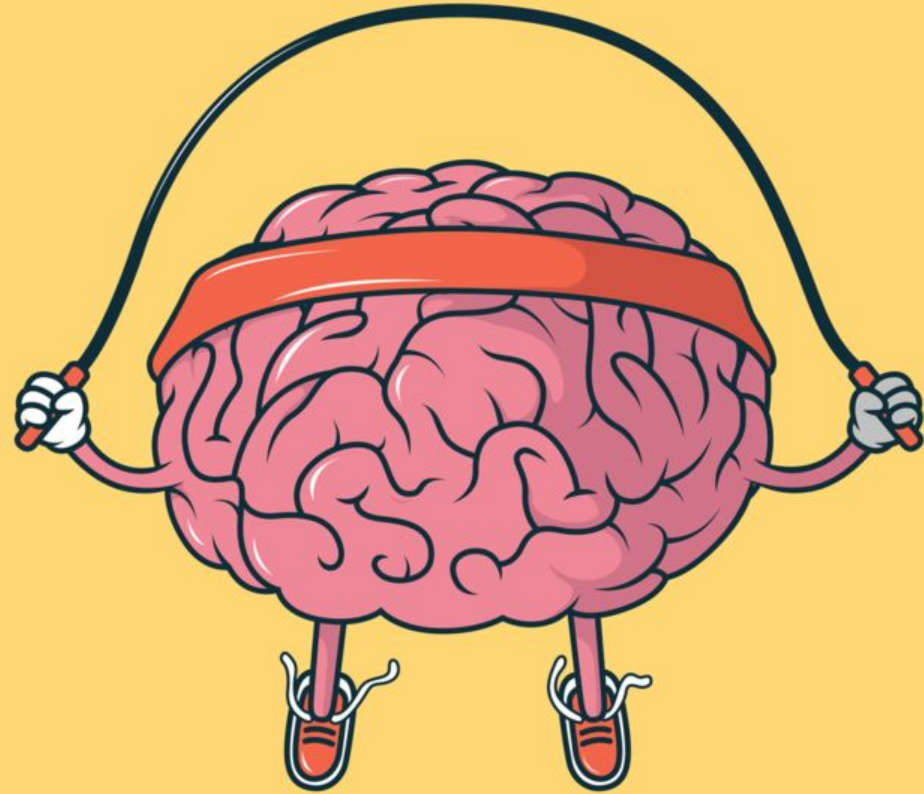
**Certified Tech
Developer**
The Ultimate Degree

¿Qué vamos a ver hoy?

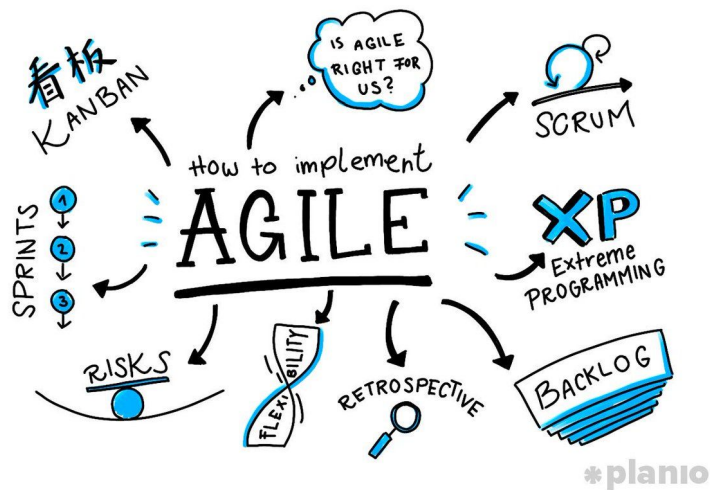
1. Filosofía y mindset
2. Organizaciones ágiles
3. Introducción a los marcos de trabajo y herramientas ágiles

1 | Filosofía, mindset y valores

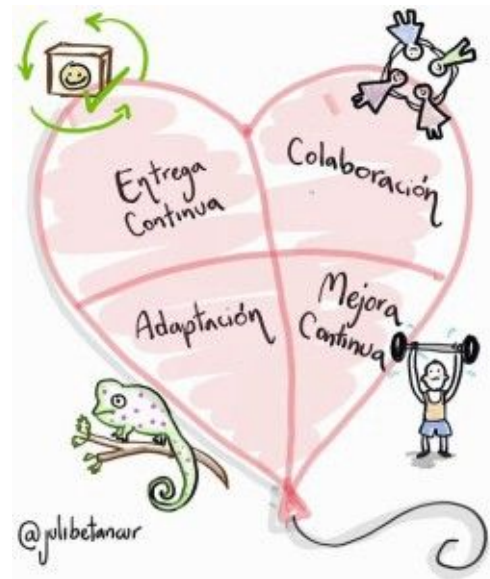
LAS METODOLOGÍAS ÁGILES REQUIEREN UN CAMBIO DE PENSAMIENTO



¿Agile se es o se hace?

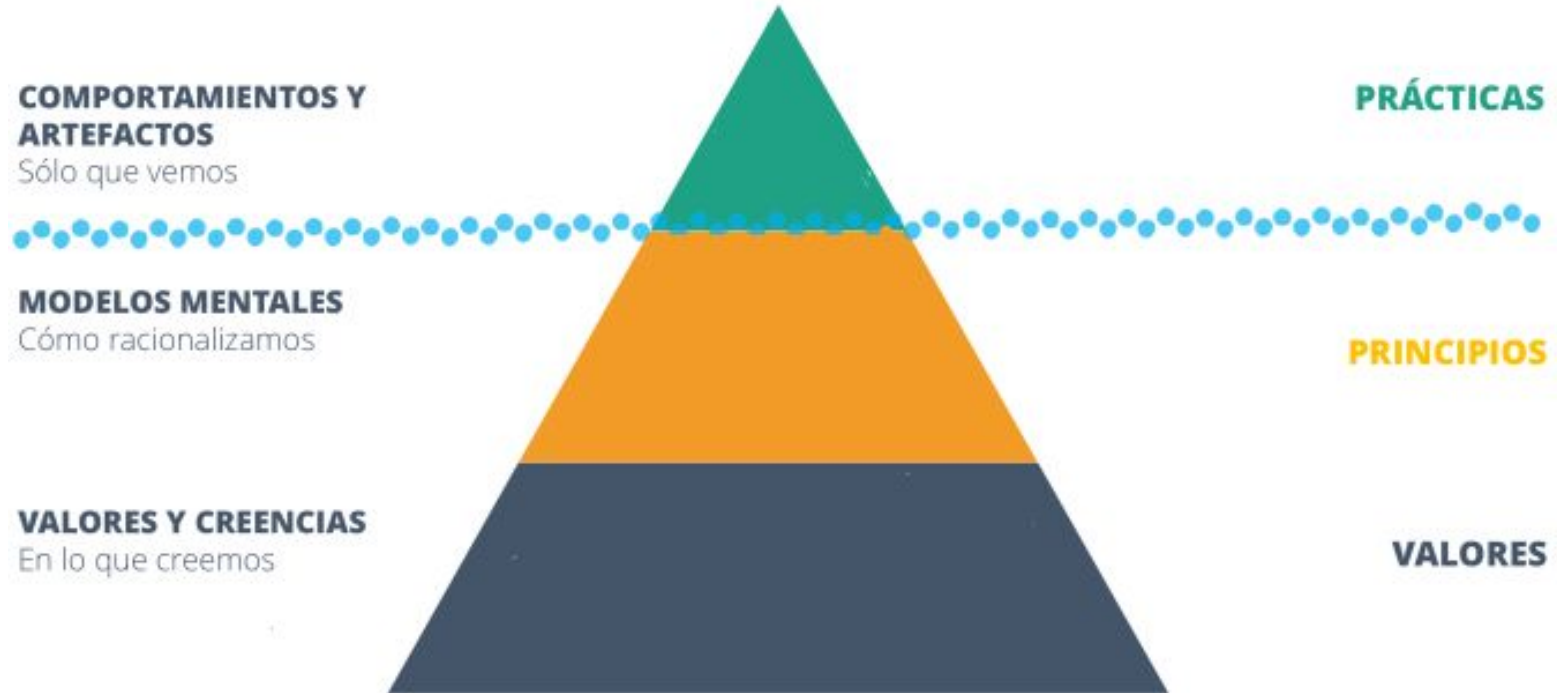


PRÁCTICAS



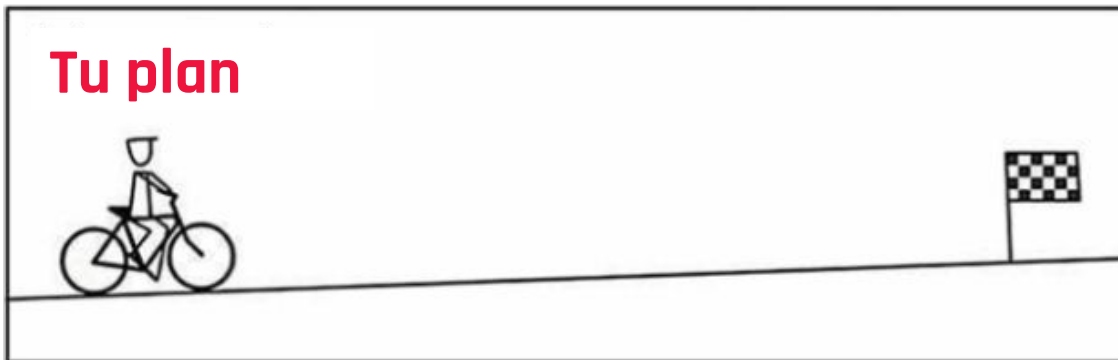
MINDSET

Agilidad como cultura

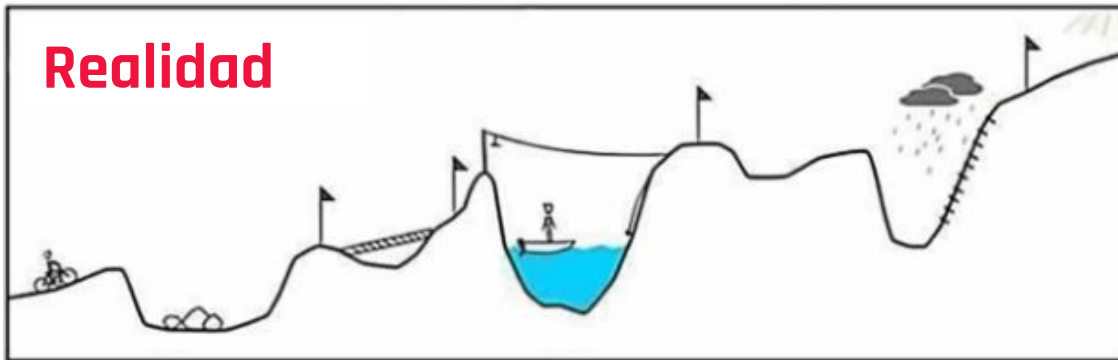


**El camino nos
va a
sorprender
y vamos a
tener que
adaptarnos**

Tu plan

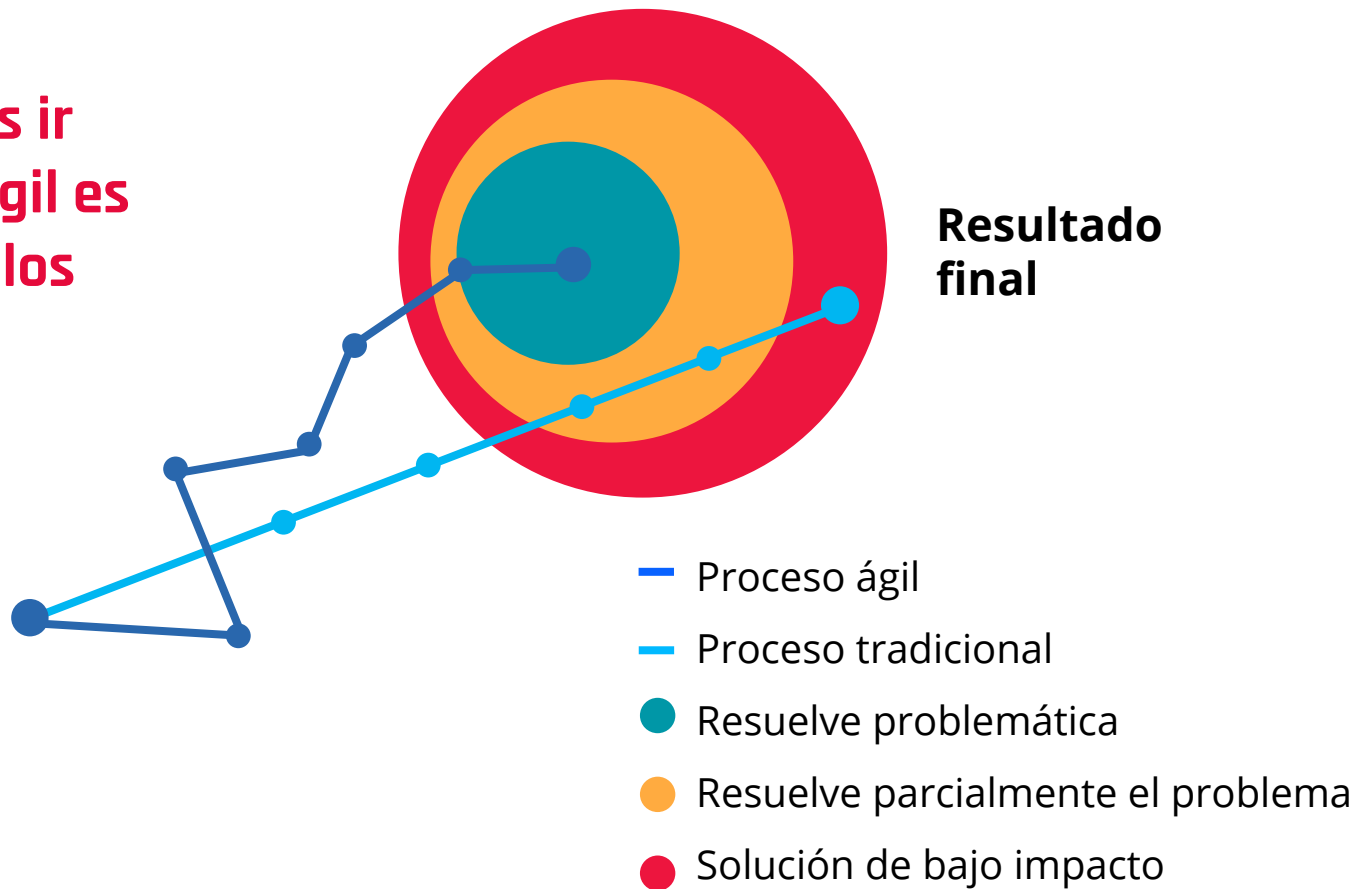


Realidad



Ser ágil no es ir rápido, ser ágil es adaptarse a los cambios.

Punto de partida



De mentalidad fija a mentalidad de crecimiento



Carol Dweck

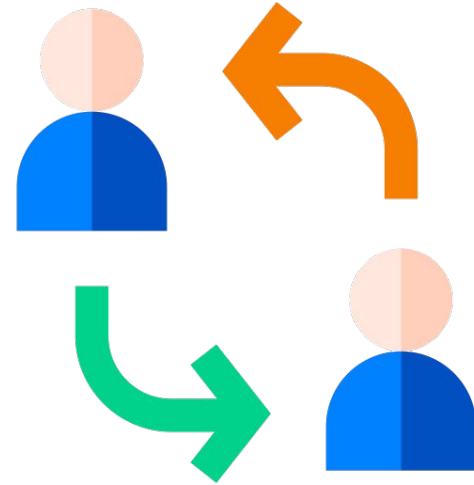


2 | Organizaciones ágiles



“Las organizaciones no se transforman, son las personas las que se transforman para cambiar las organizaciones.”
Peter Senge

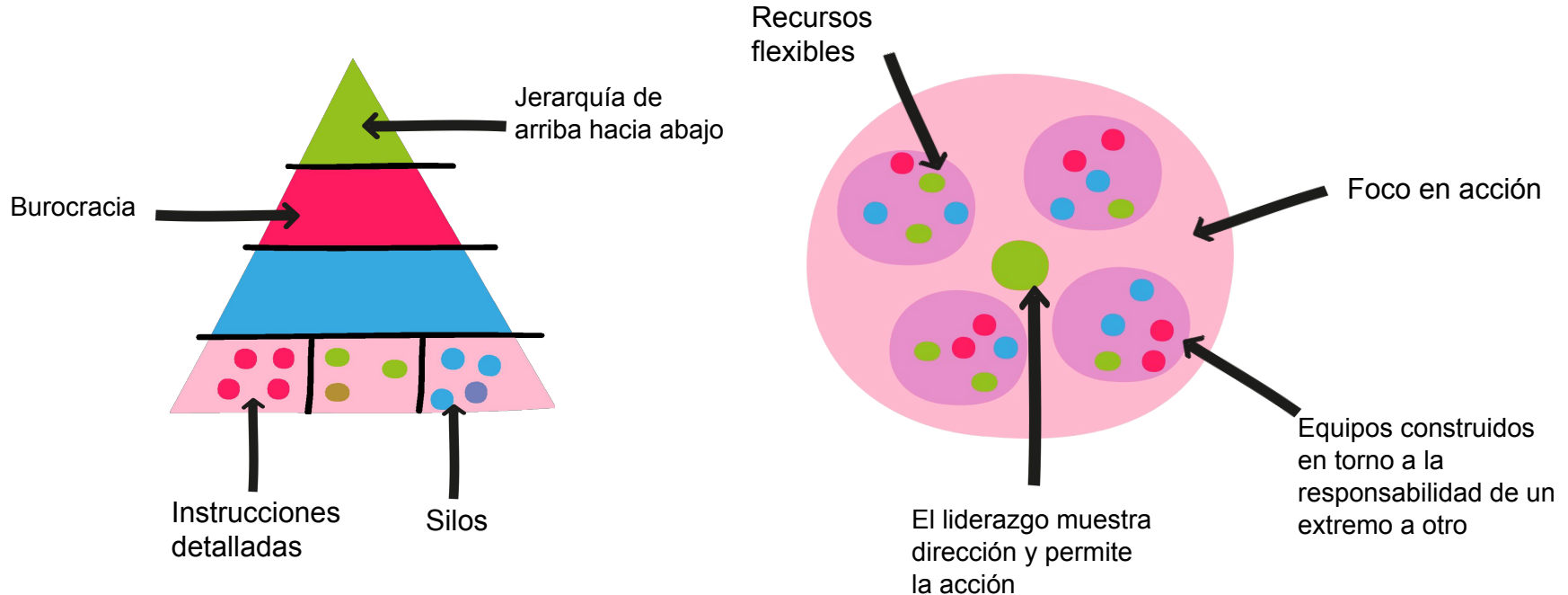
**Hacer agilidad es
un cambio cultural.
Una cultura ágil
tiene una
mentalidad ágil.**



A full-page background image featuring a surfer in dark shorts riding a white surfboard on a massive, curling blue-green wave. The surfer is positioned in the lower center, leaning forward. The wave's crest is high and white with splashing water. In the far background, a city skyline with various buildings is visible under a bright sky. A semi-transparent magenta banner is overlaid across the middle of the image, containing white text.

Ser ágiles o ser ágiles

¿Cuál es la diferencia entre una organización tradicional y una ágil?



3 | Introducción a los marcos de trabajo y herramientas ágiles

Metodologías y marcos de trabajo

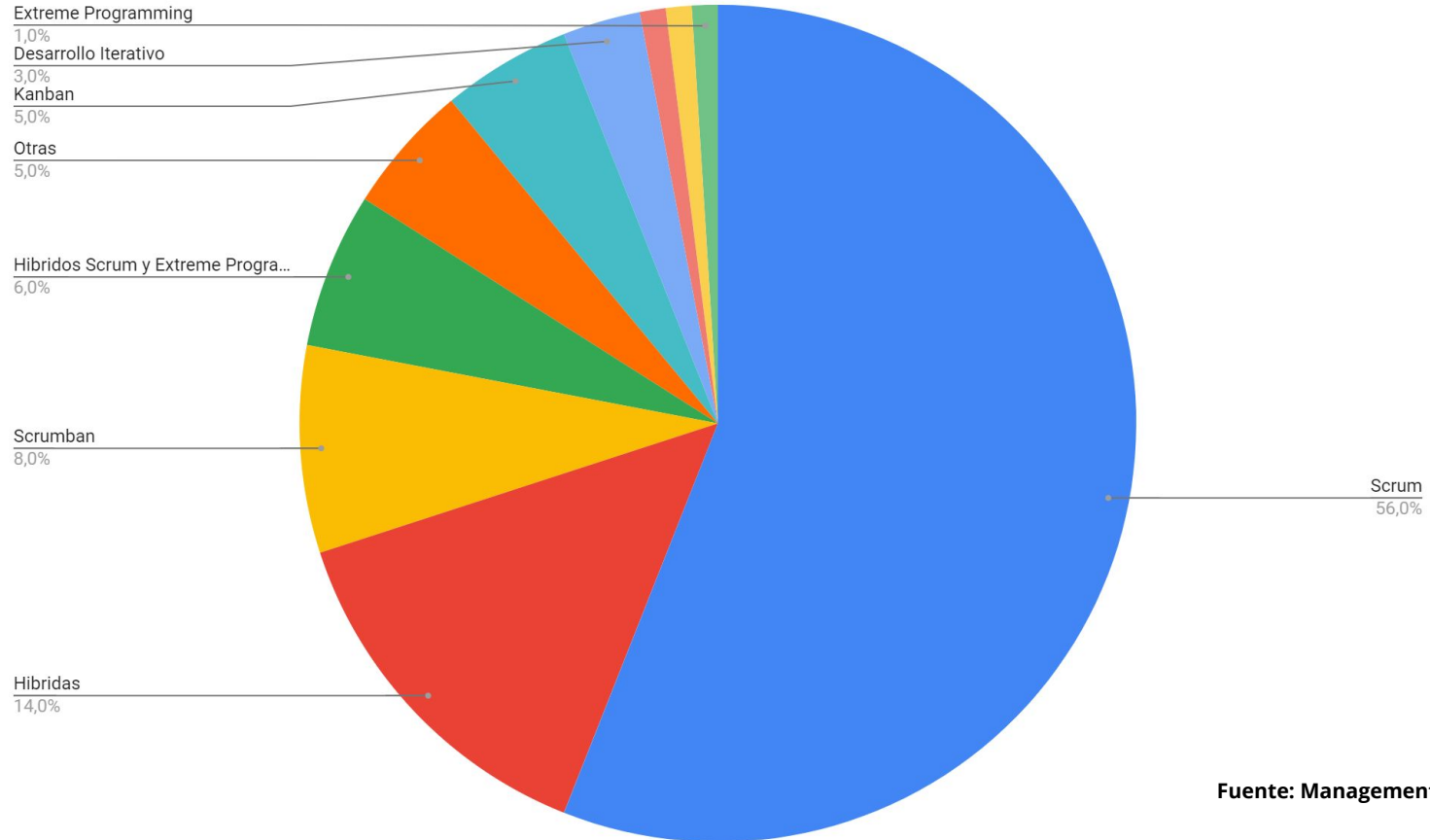
Paraguas de la agilidad

Es la representación del manifiesto ágil, el cual alinea todas los diferentes marcos de trabajo, bajo sus 4 valores y 12 principios.

¿Conocemos alguno?



¿Cuál práctica utiliza



Fuente: Management Solutions

Lectura para la próxima clase:

Material asincrónico **Clase 3**



Tarea

1. Ponerse en contacto con el equipo
2. Elegir nombre para el equipo
3. Si tienen ganas definan un logotipo o meme
4. Reportar la próxima clase si alguien quedó sin contactar



DigitalHouse>
Coding School