



**KUBADILI**

## ¿Qué son los experimentos?

En este artículo vamos a revisar qué valor nos da tener una cultura de experimentación y cómo experimentar en equipo utilizando un recurso llamado Canvas de experimentos con la guía de algunos videos de [Pablo Tortorella](#) .

## Fomentando una cultura de la experimentación

Quizá es común pensar en tecnología cuando se habla de innovación. Sin embargo, también podemos innovar en la cultura que se vive día a día dentro de nuestra organización, y para ello es necesario fomentar la experimentación, la cual puede propiciar la innovación, así como la competitividad, de la organización.

## Qué es la cultura de la experimentación

La experimentación en los entornos de trabajo se fundamenta en la formulación de hipótesis sobre lo que se quiere validar, y la subsecuente creación de experimentos breves y medibles. Con ello la confianza de los equipos se puede ver aumentada y brindar más seguridad en la toma de decisiones.

En una cultura de la experimentación todas las personas de la organización pueden brindar nuevas ideas y soluciones para poner a prueba, a diferencia de organizaciones de corte más conservador, donde sólo las personas en altos cargos lo pueden hacer. Así que toda organización que quiera vivir la cultura de la experimentación debe estar abierta a correr riesgos y permitirse descubrir nuevas posibilidades.

## ¿Experimentar es igual a cometer errores?

Cuando nos encontramos ante una travesía desconocida, las cosas pueden no resultar como esperamos. Sin embargo, para poner en práctica nuevas ideas y descubrir estrategias exitosas, tenemos que intentarlo. Es probable que nos topemos con varios intentos fallidos antes de dar en el blanco. Es por eso que la cultura de la experimentación proporciona ensayos controlados; es decir, realizar experimentos en pequeño, para hacerlo de otra manera o incluso probar nuevas hipótesis en caso de que fallemos.

Esta flexibilidad intrínseca a la cultura de la experimentación, es una de sus caras positivas, porque nos permite valorar el cambio y la transformación, a pesar de los posibles errores cometidos

Que el miedo no nos paralice; es mejor experimentar rápido, así, en caso de que fallemos, tendremos la información para reflexionar, adaptarnos e intentarlo de nuevo y mejor.

## Ventajas de la cultura de la experimentación

Ya hemos mencionado algunas de las ventajas de trabajar bajo la cultura de la experimentación, pero no son todas, a continuación te compartimos más:

- No necesitas poner en riesgo tu producto o servicio; la cultura de la experimentación te permite probar ideas a bajo coste y en un ambiente controlado.
- Mantenerte al día con nuevas tendencias de mercado y cambios en los hábitos del público objetivo.
- Ofrecer productos y servicios exclusivos que, gracias a la cultura de la experimentación, puedes desarrollar.
- Escalar el producto o servicio con características previamente validadas y que tienen sentido para tu organización y tu público

## Cómo implementar la cultura de la experimentación

Una vez que se ha comprendido qué es la cultura de la experimentación y se conocen sus beneficios, veamos cómo se puede implementar:

1. Tomar en cuenta las ideas de todas las personas de la organización es fundamental. Para ello es indispensable que las personas conozcan el proceso de cambio y hacer hincapié en la necesidad y participación efectiva en este nuevo proceso
2. Desarrollar hipótesis a partir de ideas, oportunidades y hallazgos. Se deben hacer suposiciones para que el experimento pueda demostrar si son correctas o no. Con esto, se impulsa el proceso de cambio y las primeras tomas de decisión pueden basarse en hechos y datos
3. Observación minuciosa por parte del equipo para no perder el control del experimento y extraer información valiosa a lo largo del proceso
4. ¡Métricas! Identificar si la hipótesis planteada era correcta o no a través de la medición de los resultados
5. Llevar a cabo una retrospectiva para discutir los aprendizajes que surgieron del experimento. Realizar los cambios pertinentes de acuerdo al resultado del experimento realizado (o no) y poner a prueba nuevas hipótesis

## El diseño

Al diseñar un experimento lo que buscamos es aprender. Sobre todo en ámbitos de incertidumbre y complejidad en la que no sabemos si la propuesta que tenemos solucionará o no un problema.

Para que el experimento esté bien realizado, debemos usar el método científico y plantear una hipótesis. De esta manera, diseñaremos los accionables en base a esta hipótesis.

## Plantilla de Hipótesis

En este video, [Pablo Tortorella](#) te introduce al tema de los experimentos y sus hipótesis: <https://youtu.be/LTO2ziZ4Ue8>

En este segundo video, vamos a revisar más a profundidad cómo utilizar el canvas simplificado para el uso de experimentos: <https://youtu.be/sOijsYbj1KQ>

En este tercer video, Pablo te explica el Canvas de Experimentos completo que puedes utilizar para diseñar tus experimentos: <https://youtu.be/k7Gf1BEVssU>

Canvas de Experimentos		Proyecto: Tarjeta de beneficios para clientes del supermercado	Fecha: 17/07/2016	
<b>1. Objetivo de aprendizaje</b> Queremos saber si nuestros clientes están interesados en ser parte de un programa de fidelización	<b>2. Hipótesis</b> Si le presentamos a nuestros clientes los beneficios, ellos estarán interesados en adherirse al programa	<b>4. Acciones</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Definir las categorías de beneficios y algunos ejemplos</li><li>- Diseñar e imprimir un folleto de presentación.</li><li>- Ir a una sucursal a realizar el experimento.</li></ul>	<b>5. Población</b> Realizaremos el experimento en la sucursal 2, y se lo propondremos a aquellas personas que hayan gastado más de \$1000 en su compra.	<b>7. Simplificación</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Lo haremos las mismas personas que estamos involucradas en el proyecto. En el futuro serán las personas de las cajas quienes inviten a adherirse.</li><li>- Tendremos definidos sólo algunos ejemplos de beneficios.</li><li>- Sólo tendremos esta presentación del programa. Nada más estará articulado.</li></ul>
	<b>3. Métrica de confirmación</b> 8 de cada 10 clientes que reciben la propuesta manifiestan su interés en adherirse al programa de beneficios		<b>6. Tamaño de la muestra</b> Le presentaremos la propuesta a 100 clientes.	
<b>8. Duración</b> Dos días		<b>9. Costo</b> Diseño gráfico de folletos: \$3000. Impresión de folletos: \$500.		

Rodrigo Monelos - Pablo Tortorella  
@mmonelos - @pablitux

Usá también la guía disponible en [guiasagiles.org/#Experimentos](http://guiasagiles.org/#Experimentos)

@kleer\_Ja  
<http://kleer.la>

kleer™

El lienzo de Diseño de Experimentos está publicado bajo una licencia Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> - Inspirado en el Business Model Canvas de Business Model Foundry AG y con look & feel de coachingcanvas.org de @martinralme

Tanto el canvas como la información de los experimentos puedes descargarlo de esta [Guía Ágil](#) para hacer experimentos.

#### Referencias

<https://knowledge21.es/blog/cultura-de-la-experimentacion/>

Y Twitch de [Pablo Tortorella](#)