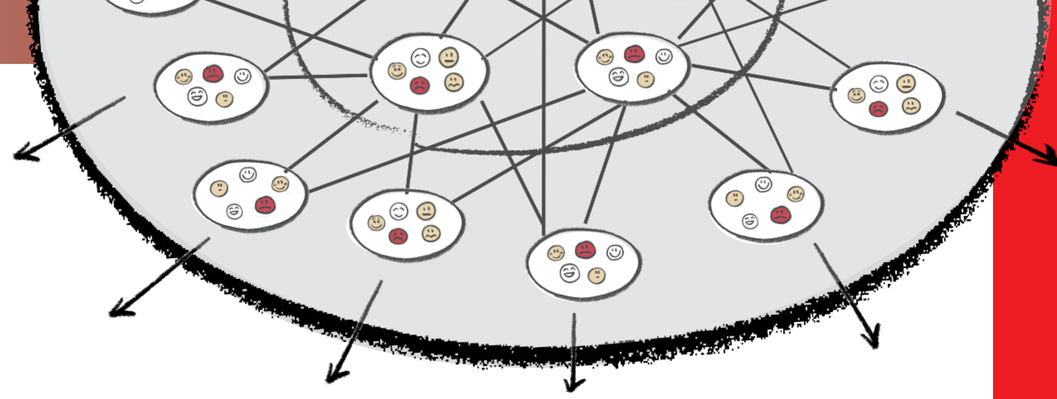
Las 12 leyes del BetaCodex

Una tecnología social de código abierto | www.betacodex.org



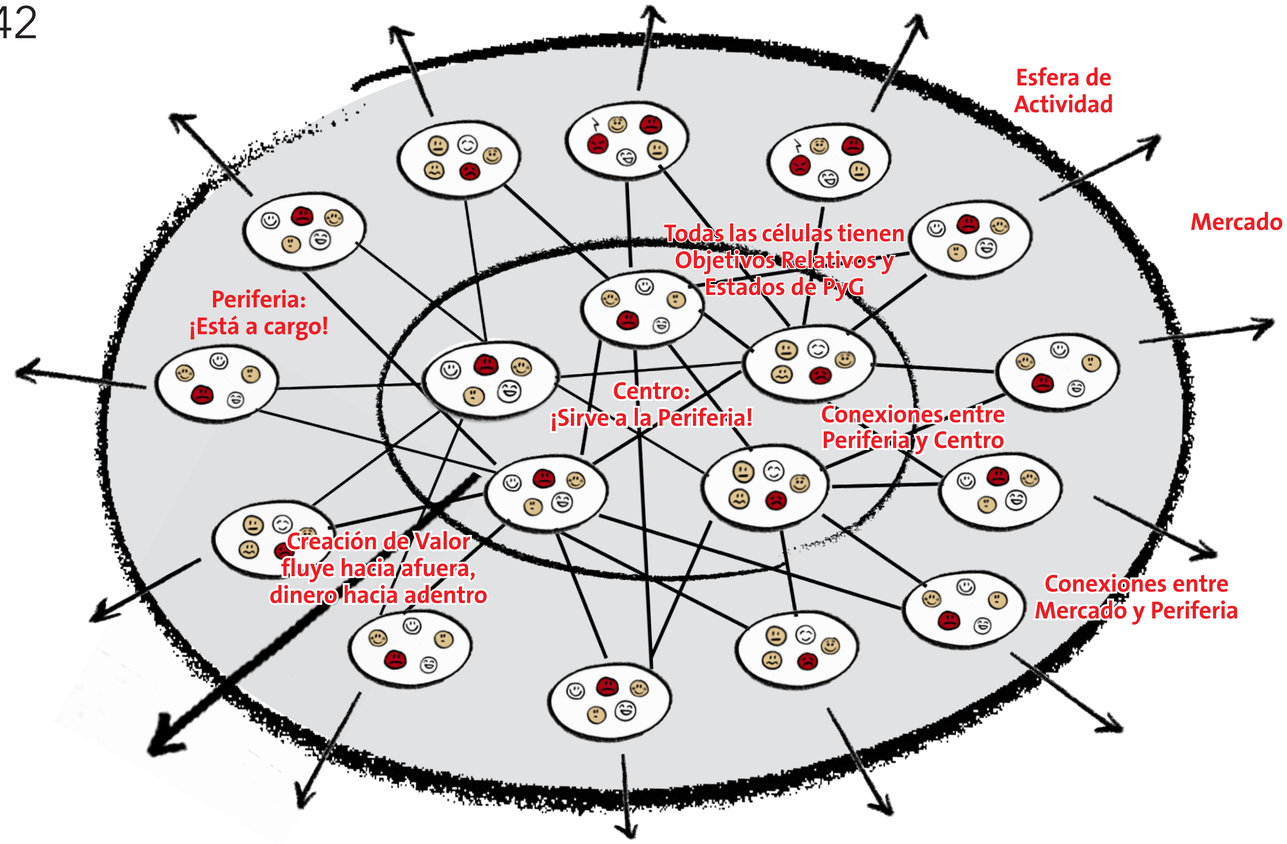
Ley	¡Haz esto! (Beta) ¡No esto! (Alfa)
01. Autonomía del equipo	conexión con el propósito, no con la dependencia
02. Federalización	integración en células, no división en silos
03. Liderazgos	autoorganización, no gestión
04. Éxito rotundo	aptitud integral, no mono-maximización
05. Transparencia	fluye la inteligencia, no obstrucción del poder
06. Orientación al mercado	objetivos relativos, no prescripción fija, de arriba abajo
07. Ingreso condicional	participación, no incentivos
08. Claridad mental, presencia	preparación, no economía planificada
09. Ritmo	cadencia y fluidez, no orientación al año fiscal
10. Decisión basada en la maestría	consecuencia, no burocracia
11. Disciplina de recursos	conveniencia, no orientación al estatus
12. Coordinación de flujos	dinámicas de creación de valor, no asignaciones estáticas

The BetaCodex® | versión 2018 | Publicado bajo la licencia de código abierto CC-BY-SA-4.0 | www.betacodex.org/license
Diseño de póster: Red42® | www.redforty2.com

Diseño de Estructura Celular: Concepto general

Una tecnología social de código abierto por Red42

El Diseño de Estructura Celular tiene tres componentes: Los 12 principios (“leyes”) del BetaCodex, 12 principios del Diseño de Estructura Celular y 8 sugerencias prácticas.



Las 12 leyes del BetaCodex

The BetaCodex® | versión 2018 | www.betacodex.org

Ley		¡Haz esto! (Beta)	¡No esto! (Alfa)
01.	Autonomía del equipo	conexión con el propósito,	no con la dependencia
02.	Federalización	integración en células,	no división en silos
03.	Liderazgos	autoorganización,	no gestión
04.	Éxito rotundo	aptitud integral,	no mono-maximización
05.	Transparencia	fluye la inteligencia,	no obstrucción del poder
06.	Orientación al mercado	objetivos relativos,	no prescripción fija, de arriba abajo
07.	Ingreso condicional	participación,	no incentivos
08.	Claridad mental, presencia	preparación,	no economía planificada
09.	Ritmo	cadencia y fluidez,	no orientación al año fiscal
10.	Decisión basada en la maestría	consecuencia,	no burocracia
11.	Disciplina de recursos	conveniencia,	no orientación al estatus
12.	Coordinación de flujos	dinámicas de creación de valor,	no asignaciones estáticas

12 principios de Diseño de Estructura Celular

01. Esfera de Actividad: para ser afinada, puesta por escrito y socializada.
02. Periferia y Centro: células en la Periferia tienen contacto con el mercado, las células en el Centro no.
03. Enlaces Periferia/Centro: la Periferia está a cargo, el Centro sirve a la Periferia.
04. Cuantas más células de la Periferia en relación al Centro, mayor adaptabilidad a la dinámica de mercado.
05. Células están integradas funcionalmente: (casi) siempre cubren varias funciones, y muchos roles.
06. Tamaño de equipos/células: siempre es idealmente de 5 a 8 personas. Sus miembros desempeñan diversos roles.
07. Células de la Periferia: tienen máxima autonomía, ‘poseen‘ clientes externos, ganan margen de beneficio.
08. Células del Centro: no generan ni ganancias ni pérdidas, tienen a células de la Periferia como clientes.
09. Células del Centro tienen catálogos de 5 a 7 servicios cada una, negocian sus precios con la Periferia.
10. Células tienen Objetivos Relativos y Pérdidas y Ganancias (PyG), la Periferia paga al Centro.
11. Transparencia: números de organización y células son públicos, visibles y estan disponibles rápidamente.
12. Cooperación: células de la Periferia cooperan y se ayudan entre sí, pueden hacer acuerdos entre ellas.

8 sugerencias de Diseño de Estructura Celular

01. La secuencia de diseño adecuada: Primero la Esfera de Actividad. Luego la Periferia. Luego el Centro.
02. Trabajo sistemático y consciente alrededor del lenguaje: Socializar activamente la terminología del Diseño de Estructura Celular.
03. Una secuencia de talleres altamente atractiva: Un gran número de personas debe elaborar el diseño, juntos, por ejemplo, como parte de un capítulo de OpenSpace Beta.
04. Constitución de las células: Luego, las células son formados por sus propios equipos: Después de la secuencia de talleres, los equipos definen las identidades/membranas de sus células por sí mismos.
05. Actualizaciones: Las células actualizan sus identidades celulares por escrito, al menos una vez al año.
06. Higiene organizacional: Eliminar reglas, roles de coordinación y métodos de dirección.
07. Formatos de interacción: Conferencias de conocimiento, comunidades y otros formatos sirven para el propósito de crear redes, construir acuerdos y aprender dentro de la estructura celular.
08. Reuniones cíclicas de OpenSpace sirven para la mejora iterativa del diseño – ‘con potencialmente todos‘.

Diseño de Estructura Celular/Cell Structure Design por Niels Pflaeging & Silke Hermann, Red42® | versión 2019 |
Publicado bajo licencia de código abierto CC-BY-SA-4.0 | www.redforty2.com/cellstructuredesign

Objetivos Relativos: Concepto general

Una tecnología social de código abierto por Red42

10 principios de Objetivos Relativos

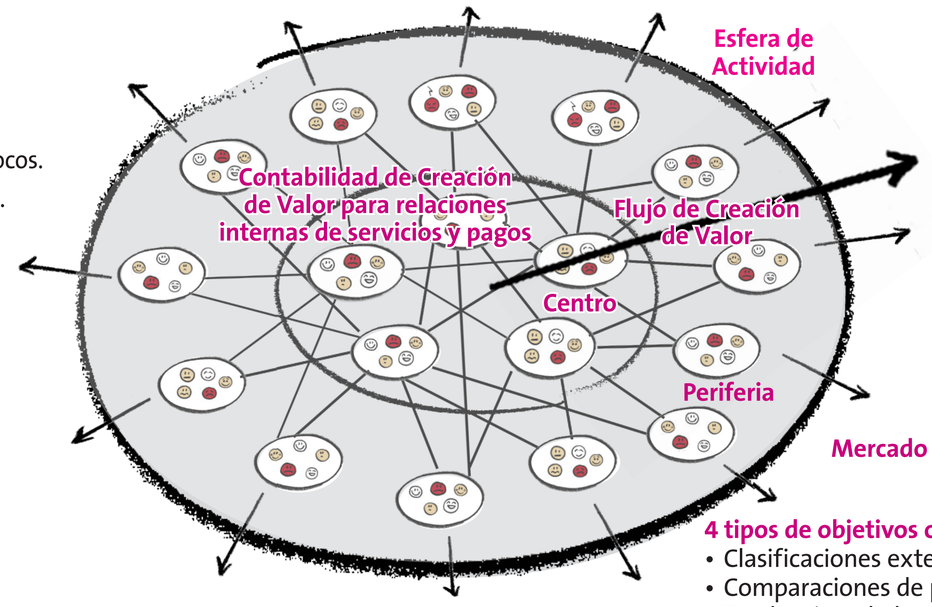
01. Mide el desempeño real a nivel organizacional y a nivel de equipo únicamente, en lugar de establecer objetivos fijos para individuos, departamentos, productos, capas, silos.
02. Comparaciones real-real para autogestión dentro de todos los equipos, en lugar de análisis de variación plan-real para dirección y control externo por parte de jefes.
03. Preparación constante que involucra a todos, en lugar de planificación basada en calendario, hecha por pocos.
04. Competencia de tipo deportiva y lúdica entre equipos internos, en lugar de rivalidad entre individuos.
05. Discurso sobre identidad y construcción de acuerdos, en lugar de establecer estrategias y toma de decisiones por parte de gerentes.
06. Control a través de la densidad social, principios y estándares de alto rendimiento, en lugar de reglas, valores y microgestión intrusiva.
07. Libros abiertos, cierre rápido, 'todos ven los mismos números en todo momento', en lugar de falta de transparencia, manipulación de cifras y 'datos solo para quienes necesitan saber'.
08. Estados de PyG de equipos y algunos indicadores de tendencia relativa, en lugar de numerosos puntos de datos previamente fijos.
09. Coordinación de recursos al estilo de mercado y de afuera hacia adentro, en lugar de asignaciones planificadas desde la alta dirección.
10. Salarios base justos y relativos, más reparto de beneficios, en lugar de salarios mínimos, más bonos.

Las 12 leyes del BetaCodex

The BetaCodex® | versión 2018 | www.betacodex.org

Ley		¡Haz esto! (Beta)	¡No esto! (Alfa)
01.	Autonomía del equipo	conexión con el propósito,	no con la dependencia
02.	Federalización	integración en células,	no división en silos
03.	Liderazgos	autoorganización,	no gestión
04.	Éxito rotundo	aptitud integral,	no mono-maximización
05.	Transparencia	fluye la inteligencia,	no obstrucción del poder
06.	Orientación al mercado	objetivos relativos,	no prescripción fija, de arriba abajo
07.	Ingreso condicional	participación,	no incentivos
08.	Claridad mental, presencia	preparación,	no economía planificada
09.	Ritmo	cadencia y fluidez,	no orientación al año fiscal
10.	Decisión basada en la maestría	consecuencia,	no burocracia
11.	Disciplina de recursos	conveniencia,	no orientación al estatus
12.	Coordinación de flujos	dinámicas de creación de valor,	no asignaciones estáticas

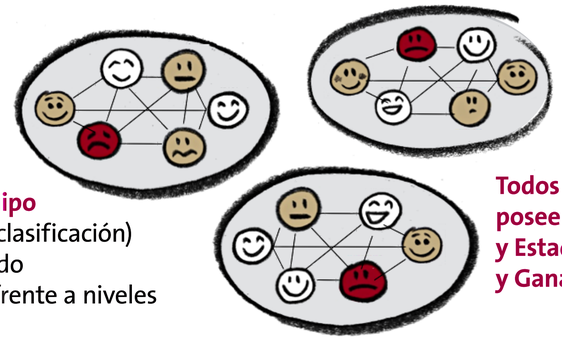
Objetivos Relativos a nivel organizativo



4 tipos de objetivos organizacionales relativos

- Clasificaciones externas (tablas de posiciones)
- Comparaciones de período a período
- Tendencias a lo largo de múltiples períodos frente a puntos de referencia
- Comparaciones de momento con puntos de referencia internos y externos

Objetivos Relativos a nivel de célula/equipo



5 tipos de objetivos relativos de equipo

- Clasificaciones internas (tablas de clasificación)
- Comparaciones de período a período
- Tendencias de múltiples períodos frente a niveles de tolerancia
- Tendencias de múltiples períodos frente a puntos de referencia
- Comparaciones de momento con puntos de referencia internos/externos

Todos los equipos poseen Objetivos Relativos y Estados de Pérdidas y Ganancias (PyG)

OpenSpace Beta: Concepto y línea del tiempo

Una tecnología social de código abierto por Red42

Sponsor
Facilitador
Gerentes formal-mente autorizados
Influyentes y portadores de reputación
Equipos

Roles OpenSpace

Roles OpenSpace Beta

Roles OpenSpace

Participantes
Sesionistas
Maestro de ceremonias
Coaches
Grupos de interés

Las 12 leyes del BetaCodex

The BetaCodex® | versión 2018 | www.betacodex.org

Ley	¡Haz esto! (Beta)	¡No esto! (Alfa)
01. Autonomía del equipo:	conexión con el propósito,	no con la dependencia
02. Federalización:	integración en células,	no división en silos
03. Liderazgos:	autoorganización,	no gestión
04. Éxito rotundo:	aptitud integral,	no mono-maximización
05. Transparencia:	fluye la inteligencia,	no obstrucción del poder
06. Orientación al mercado:	objetivos relativos,	no prescripción fija, de arriba abajo
07. Ingreso condicional:	participación,	no incentivos
08. Claridad mental, presencia:	preparación,	no economía planificada
09. Ritmo:	cadencia y fluidez,	no orientación al año fiscal
10. Decisión basada en la maestría:	consecuencia,	no burocracia
11. Disciplina de recursos:	conveniencia,	no orientación al estatus
12. Coordinación de flujos:	dinámicas de creación de valor,	no asignaciones estáticas

60 días

Antes de la carrera (¡Preparemos el escenario!)

Preparación de la alta dirección

Socialización de la invitación (45 días)

Desarrollo del tema

El papel de coach comienza

Crear y enviar invitación

Encuentro OpenSpace 1

Empezar (¡Preparémonos!)

Día 1: Reunión de adhesión

Día 2: Día de preparación

Protocolos OS 1

90 días

Practicar – Voltear – Aprender (¡Hagamos!)

Practicar muestras de equipo Beta

Reforzar la creación de valor

Portadores de poder en acción

Volteo controlado por tiempo

Limitaciones Beta-Codex

Narrativas intencionales

Aceleradores de aprendizaje

Encuentro OpenSpace 2

Terminar (¡Comprobemos!)

Día 1 y 2: Reunión de adhesión

Tema & invitación

Protocolos OS 2

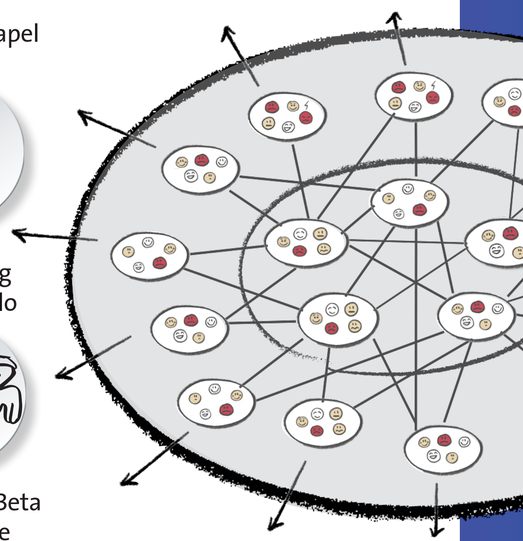
30 días

Tiempo de resonancia (¡Subamos de nivel!)

Finaliza el papel de coach

Debriefing del capítulo

OpenSpace Beta recurrente

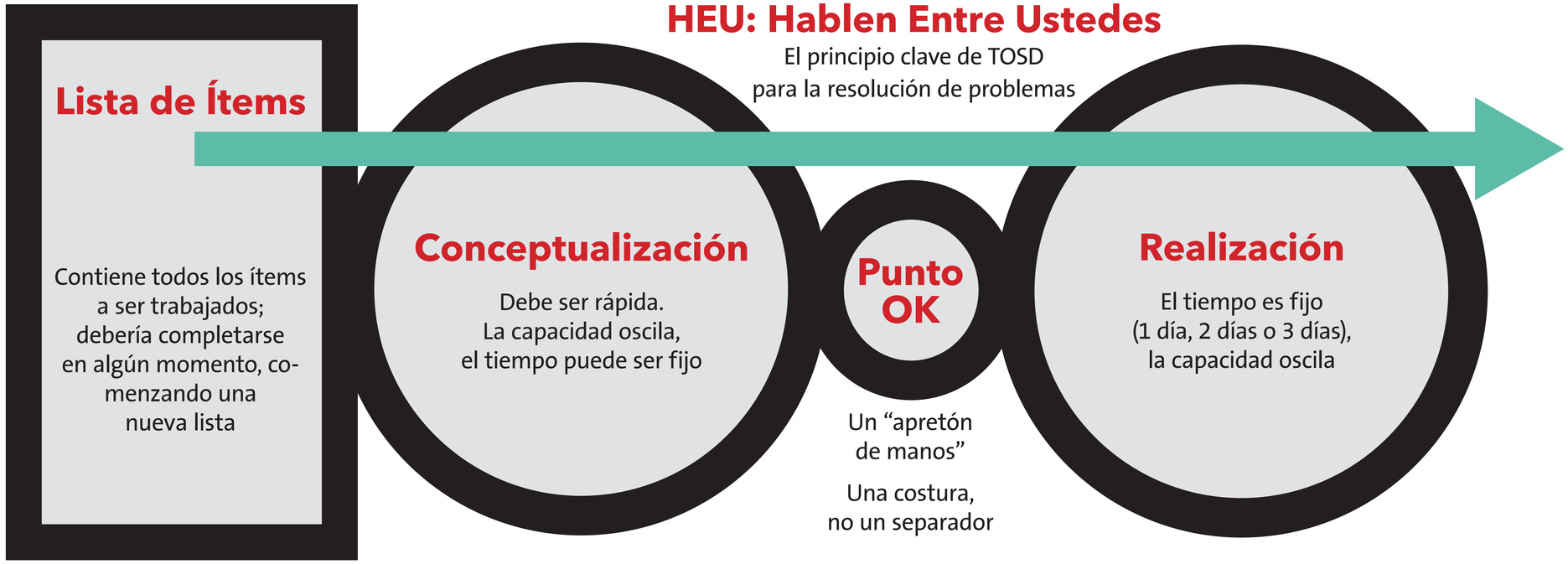


OpenSpace Beta® por Silke Hermann & Niels Pflaeging, Red42® | Ilustración: Ingeborg Scheer | Publicado bajo licencia de código abierto CC-BY-SA-4.0, disponible en openspacebeta.com/license |
Este trabajo tiene su origen en OpenSpace Agility, una tecnología social de código abierto, publicada bajo la licencia CC-BY-SA-4.0, disponible en openspaceagility.com

Desarrollo de Software Orientado al Tiempo (TOSD)

Concepto general | Una tecnología social de código abierto de Niels Pflaeging y Sebastian Kubsch

Resumen visual



7 leyes, o principios clave del Desarrollo de Software Orientado por el Tiempo (TOSD)

01. **Orientación al tiempo** – sin orientación al volumen/la capacidad
02. **Flujo y Punto OK –** sin experimentos superficiales, control centralizado y organización por lotes
03. **Transparencia y Lista de Ítems –** sin control jerárquico, sin mentalidad presupuestaria, sin objetivos fijos
04. **Autoorganización coherente –** sin escalar, ni programación y coordinación centralizadas
05. **El tiempo es fijo, la capacidad varía –** no al revés
06. **HEU: Hablen Entre Ustedes (Talk To Each Other) –** no uniformidad, reglas ni órdenes
07. **Coherencia gerencial –** sin burocracia, inconsistencia y falta de coherencia

Las 12 leyes del BetaCodex

The BetaCodex® | versión 2018 | www.betacodex.org

Ley		¡Haz esto! (Beta)	¡No esto! (Alfa)
01.	Autonomía del equipo	conexión con el propósito,	no con la dependencia
02.	Federalización	integración en células,	no división en silos
03.	Liderazgos	autoorganización,	no gestión
04.	Éxito rotundo	aptitud integral,	no mono-maximización
05.	Transparencia	fluye la inteligencia,	no obstrucción del poder
06.	Orientación al mercado	objetivos relativos,	no prescripción fija, de arriba abajo
07.	Ingreso condicional	participación,	no incentivos
08.	Claridad mental, presencia	preparación,	no economía planificada
09.	Ritmo	cadencia y fluidez,	no orientación al año fiscal
10.	Decisión basada en la maestría	consecuencia,	no burocracia
11.	Disciplina de recursos	conveniencia,	no orientación al estatus
12.	Coordinación de flujos	dinámicas de creación de valor,	no asignaciones estáticas

El Desarrollo de Software Orientado al Tiempo (TOSD) tiene tres componentes: Los 12 principios ("leyes") del BetaCodex, 7 principios ("leyes") de TOSD, y el Resumen visual | Desarrollo de Software Orientado al Tiempo (TOSD) de Niels Pflaeging & Sebastian Kubsch | versión 2025 | publicada bajo la licencia CC-BY-SA-4.0 | www.redforty2.com/tosd