

# LA REVOLUCIÓN DE LAS ORGANIZACIONES RESILIENTES



**SUPERAR LOS DILEMAS Y LAS  
DICOTOMÍAS PARA UNA NUEVA  
GESTIÓN DEL TIEMPO**



Jordi Grané [jordigraneortega@gmail.com](mailto:jordigraneortega@gmail.com)



# *generaciones*

Análogos

**Baby  
Boomers**



**(1946-1964)**

*Hijos de la 2ª Guerra  
Mundial*

Inmigrantes Digitales

**Generación  
X**



**(1965-1979)**

*Juventud  
de los 80's*



**NACIDOS PARA CAMBIAR**

# generaciones

Análogos

**Baby  
Boomers**



**(1946-1964)**

*Hijos de la 2ª Guerra  
Mundial*

Inmigrantes Digitales

**Generación  
X**



**(1965-1979)**

*Juventud  
de los 80's*

Nativos Digitales

**Generación  
Y**



**(1980-2000)**

*Millennials*

**Generación  
Z**



**(2001-2010)**

*Generación Internet*

**Incertidumbre vital**

**BETA**

**APRENDER A VIVIR EN UN  
ESTADO DE BETA PERMANENTE**

**BETA**

YO TAMPOCO SE COMO VIVIR  
... ESTOY IMPROVISANDO

ACCIÓN  
POÉTICA  
ESCOBAR

# 3 METÁFORAS



# LO LÍQUIDO



1



INTERREGNO



**LO VIEJO  
ESTÁ  
MURIENDO  
Y LO NUEVO  
NO PUEDE  
NACER**

**GRAMSCI**



LIVING IN A  
**WUCA**  
WORLD

2



**V**olatility

Rate of Change

**U**ncertainty

Unclear About the Present Situation and Future Outcomes

**C**omplexity

Multiplicity of Key Decision Factors

**A**mbiguity

Lack of Clarity About the Meaning of an Event



**NO SE PUEDE PREDECIR EN UN MUNDO VUCA**

---

---

# EL CISNE NEGRO



EL IMPACTO DE LO  
ALTAMENTE IMPROBABLE

Nassim Nicholas Taleb

---

---





**NO PREVER UN TSUNAMI O UNA CRISIS  
ECONÒMICA ÉS EXCUSABLE; CONSTRUIR ALGO  
QUE SEA FRÀGIL A ELLOS NO LO ES**





**UNA CRISIS ESCALA A DESASTRE  
A MENUDO POR LA ACCIÓN HUMANA**

# 3 METÁFORAS

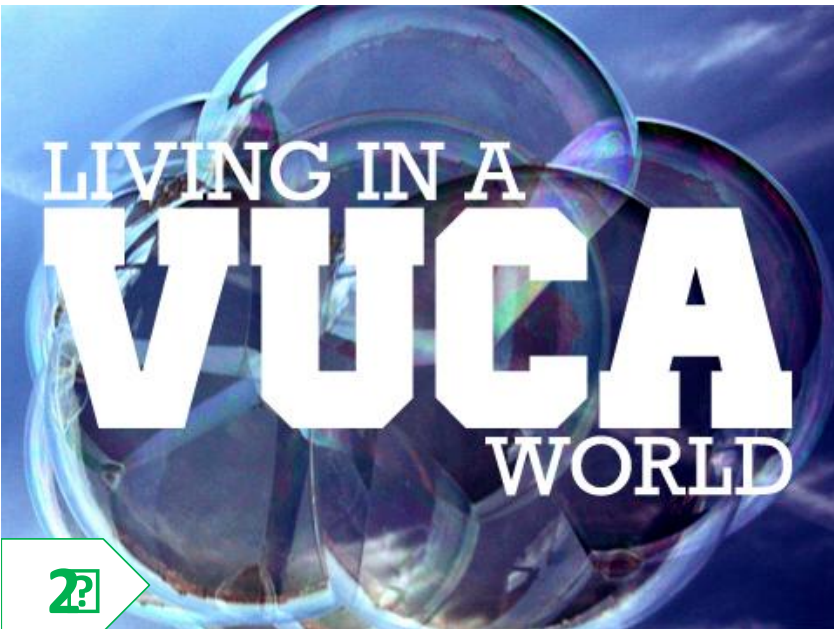


# LO LÍQUIDO



1

# LIVING IN A WUCA WORLD



2

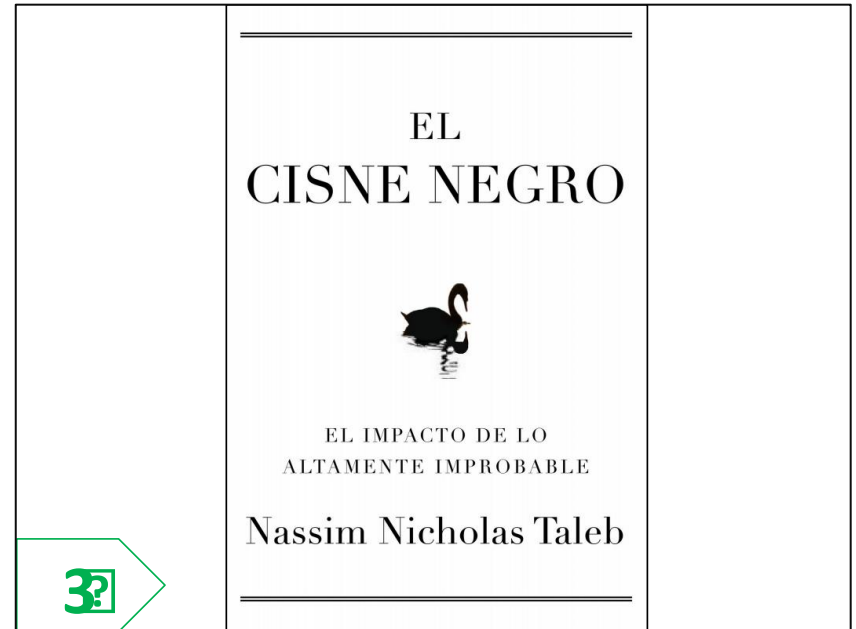
# EL CISNE NEGRO



EL IMPACTO DE LO  
ALTAMENTE IMPROBABLE

Nassim Nicholas Taleb

3





**INCERTIDUMBRE  
PERMANENTE**



**¿CÓMO USAR EL  
TIEMPO EN UN  
MUNDO  
INCIERTO?**



# MIRAR COMO GRANJEROS: 20 AÑOS HACIA DELANTE, PLANIFICAR SOLO EL DÍA SIGUIENTE



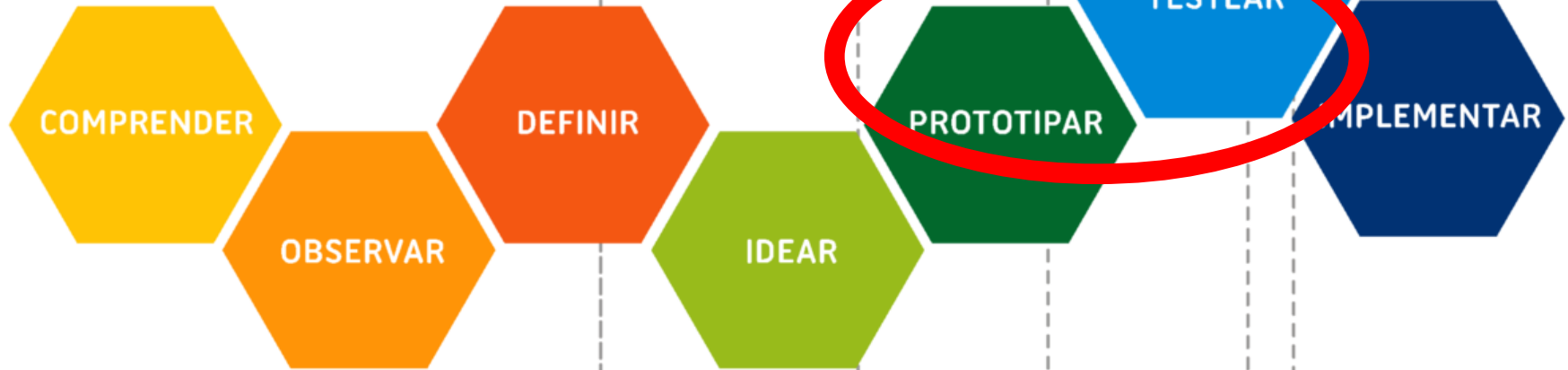
**NO PLANIFICACIÓN ESTRATÉGICA**  
mirar a 5 años vista y planificar el año por venir



# Design Thinking

EXPERIENCIA  
DE USUARIO

SELECCIÓN



CREATIVIDAD

DISEÑO Y  
EJECUCIÓN



# Teoría U

**Descargar**  
patrones del pasado

**Ejecutar** operando  
desde la totalidad

**suspender**

**Materializar, dar  
cuerpo**

VdJ

**Ver**  
con ojos nuevos

*Mente  
Abierta*

**Prototipar** lo nuevo uniendo  
cabeza, corazón y manos

**redirigir**

*Corazón  
Abierto*

**Representar,  
promulgar**

VdC

**Percibir**  
desde el campo

**Cristalizar**  
visión e intención

**dejar ir**

*Voluntad  
Abierta*

**dejar llegar**

VdM

**Presenciar**

conectar con la Fuente

¿Quién soy Yo? ¿Cuál es mi Tarea?

# DIAGRAMA DE GANTT

ACTIVIDADES	TIEMPO DE DURACION.											
	ABRIL				MAYO				JUNIO			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Programar jornadas de alfabetización tecnológica a usuarios.	■	■										
Verificar el estado de los equipos informáticos.		■	■									
Gestionar recursos para el mantenimiento y reparación de las P.C.				■								
Realizar mantenimiento a las P.C.					■	■	■					
Facilitar talleres a usuarios tecnológicos de la Institución.								■	■	■		
Jornada de cierre de proyecto en la Institución.											■	■

El **diagrama de Gantt** es una útil herramienta gráfica cuyo objetivo es exponer el tiempo de dedicación previsto para diferentes tareas o actividades a lo largo de un tiempo total determinado.



# CICLO DE ENTREGA ÁGIL

**INICIO**  
Arranque de Proyecto

Definición de Requerimientos

Requerimientos de Alto Nivel

Desarrollo 1  
Funcionalidad 1

Desarrollo 2  
Funcionalidad 2

Desarrollo *n*  
Funcionalidad *n*

Liberar

Retroalimentación  
y Revisión

Aceptada

?

NO

SÍ

PROBAR

PUESTA EN PRODUCCIÓN

Siguintes Interacciones  
(Desarrollo 4, 5, etc...)

Ajustes y Seguimiento

Recopilación e Incorporación de Cambios

REVISIÓN CONTINUA para Clientes, Desarrolladores y Usuarios

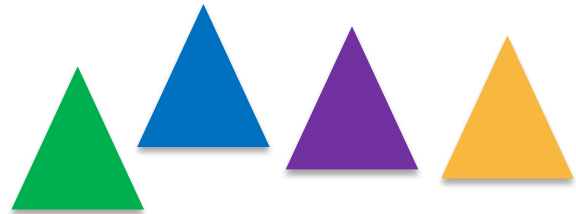
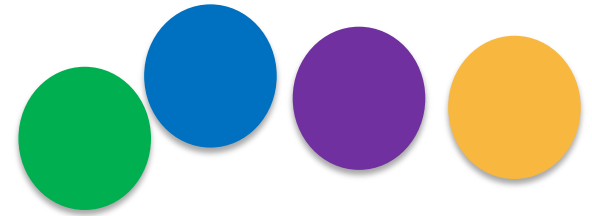
Integrar y Probar

Integrar y Probar

Integrar y Probar

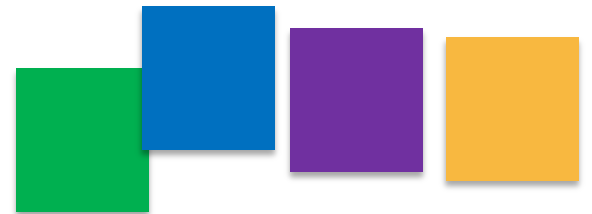
# HAY QUE EVITAR 3 ACCIDENTES GEOMÉTRICOS DE LA VIDA

**CÍRCULOS VICIOSOS**

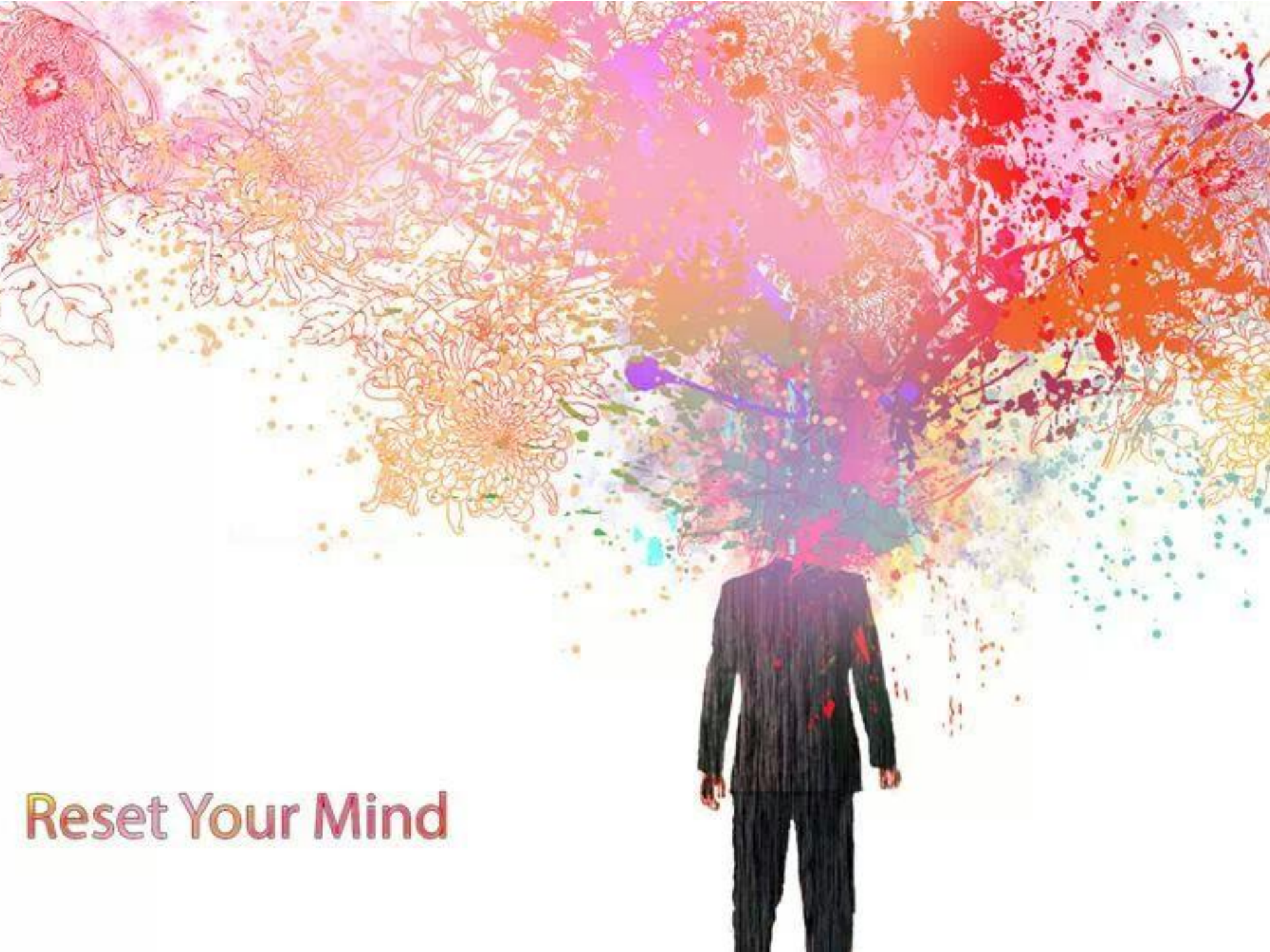


**TRIÁNGULOS AMOROSOS**

**MENTES CUADRADAS**







**Reset Your Mind**

# LA SOR PREN DENTE VERDAD SOBRE QUÉ NOS MOTIVA

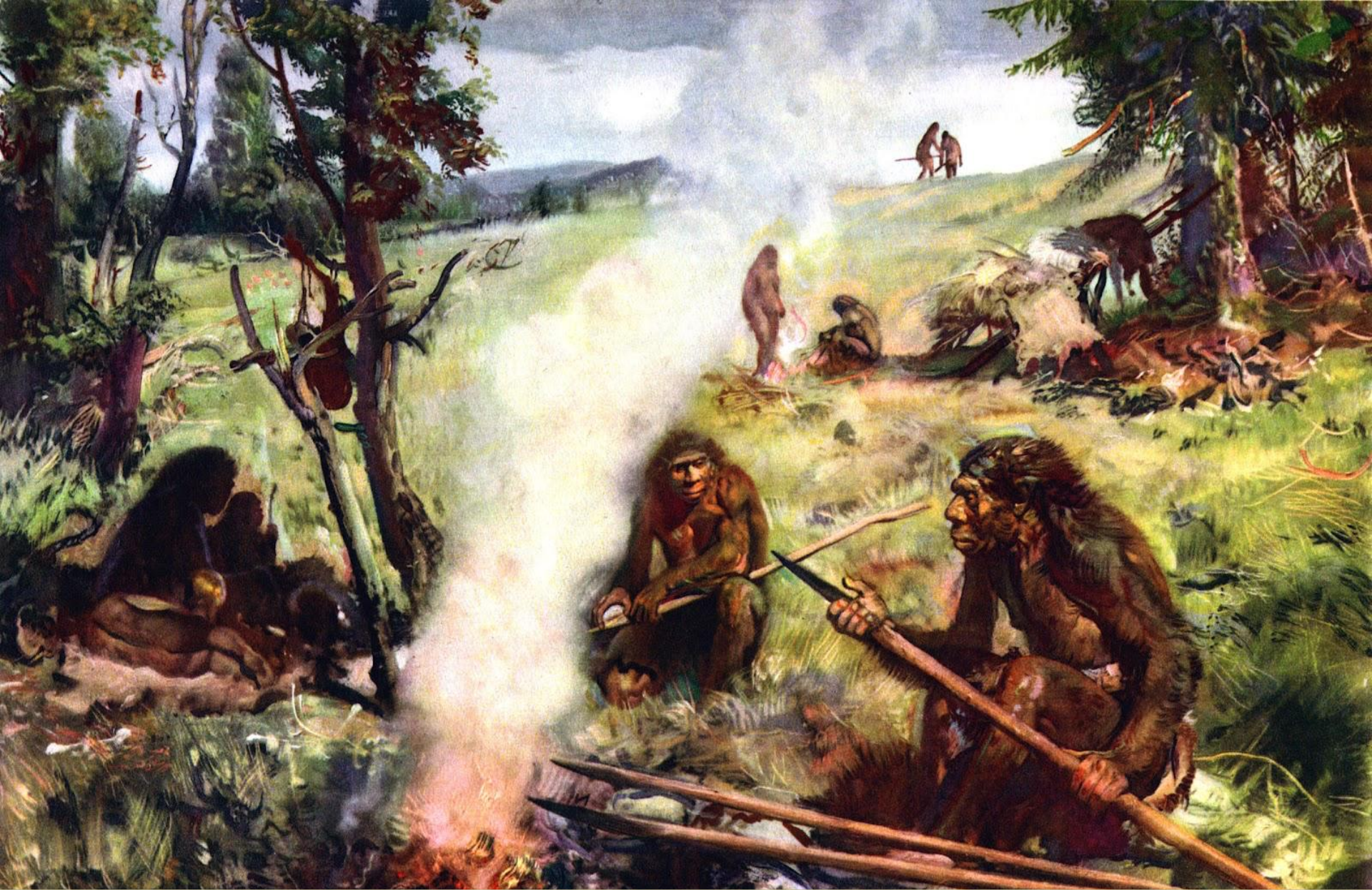
**DANIEL H. PINK**

“SÓLO PINK PUEDE  
CONVERTIR UN VIA-  
JE AL INTERIOR DE  
NUESTRA MENTE  
EN ALGO TAN FASCI-  
NANTE Y DIVERTIDO  
COMO ESTE LIBRO.”

*NEW YORK POST*

**BEST SELLER  
INTERNACIONAL**

1



**MOTIVACIÓN 1.0: SOBREVIVIR**



# MOTIVACIÓN 2.0

## PREMIO Y CASTIGO



**EL PALO Y LA  
ZANAHORIA SON  
UNOS PÉSIMOS  
SUCÉDANEOS DE  
MOTIVACIÓN**





**LA MOTIVACIÓN  
INTERNA (DRIVE)  
ES LA QUE  
REALMENTE  
FUNCIONA**



# MOTIVACIONES INSTRÍNSECAS







# **SOBERANIA SOBRE EL TIEMPO**



**FACTURACIÓN  
POR HORAS**

Google™

THE 80  
20 RULE





**EL  
HORARIO  
FLEXIBLE  
ES UNA  
FARSA**

# ELIMINAR LOS HORARIOS FIJOS



# COMPROMISO DE DEDICACIÓN





**THE LAW OF THE TWO FEET**



# PROPÓSITO



**AUTOGESTIÓN DEL TIEMPO**



**AUTOGESTIÓN**

Reinventar

las organizaciones

Frederic  
Laloux

«El libro de negocios más importante  
e inspirador que he leído nunca  
se llama *Reinventar las organizaciones*.»

Tony Schwartz, *The New York Times*

arpa

2







 Tony Hsieh, CEO  
Zappos

Zappo

BestSeller Nº1 del *Wall Street Journal*  
BestSeller Nº1 del *New York Times*

3<sup>a</sup>  
EDICIÓN

# DELIVERING Happiness

"Quien crea que la felicidad y la rentabilidad son conceptos reñidos o contradictorios en la vida empresarial está totalmente errado."  
**Carlos Chaguaceda,**  
Presidente Instituto  
Coca-Cola de la Felicidad

¿Cómo hacer felices a tus empleados y duplicar tus beneficios?

**Zappos**  
com  
POWERED by SERVICE™

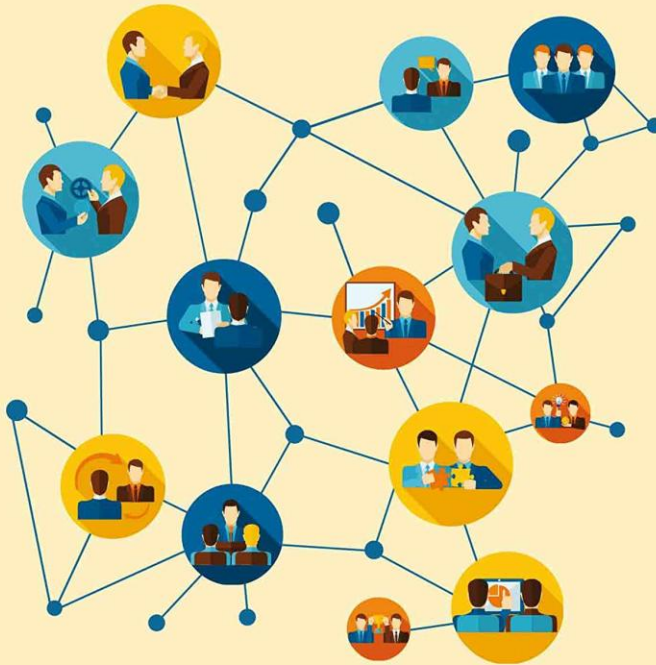
**Tony Hsieh**  
CEO, Zappos.com

 **PROFIT**  
editorial



BRIAN ROBERTSON  
Prólogo de David Allen

# Holacracia



El nuevo sistema  
organizativo para un  
mundo en continuo cambio

**DIVISIÓN DEL  
TRABAJO**

**MIEDO**

**AUTORIDAD  
DEL MANDO**



**ORGANIZACIONES ROJAS**

**VISIÓN LARGO  
PLAZO**

**JERARQUÍA**

**ESTABILIDAD  
Y TAMAÑO**



**ORGANIZACIONES ÁMBAR**

**INNOVACIÓN**

**PREDICCIÓN  
Y CONTROL**

**MERITOCRACIA**



**ORGANIZACIONES NARANJA**

**EMPODERAMIENTO**

**STAKEHOLDERS**

**CULTURA POR  
VALORES**



**ORGANIZACIONES VERDE**





**MOTIVACIÓN 2.0**  
**PREMIO Y CASTIGO**



**¿PODRÍAMOS INVENTAR UNA FORMA  
DE ORGANIZARNOS MÁS PODEROSA Y  
MÁS SIGNIFICATIVA, MÁS ACORDE  
CON LA MOTIVACIÓN 3.0?**



**RED DE AUTOGESTIÓN**

**PLENITUD Y  
ENTORNOS  
SANOS**



**PROPÓSITO: ALMA PROPIA**

**ORGANIZACIONES TEAL**



**ORGANIZACIONES RESILIENTES: LLENAS DE VIDA**

**OBERTURA A LA  
INCERTIDUMBRE**

**CURIOSIDAD  
PARADÓJICA**

**ORGANIZACIONES  
TEAL**

**SABIDURÍA PARA  
IMPROVISAR**

**CAPACIDAD  
GENERATIVA**

# OBERTURA A LA INCERTIDUMBRE



# ORGANIZACIONES TEAL

**SURPRISE!**

**CUANDO LA SORPRESA DEVIENE LA  
NUEVA NORMALIDAD,  
RESILIAR ES LA NUEVA HABILIDAD**



**DISEÑAR SISTEMES RESILIENTS**



# SABIDURÍA PARA IMPROVISAR



# ORGANIZACIONES TEAL

HERBERT VON  
KARAJAN



# *El Maravilloso Jazz*




# CAPACIDAD GENERATIVA



# ORGANIZACIONES TEAL

**APRECIAR LAS POSIBILIDADES +**



**CAPACIDAD  
GENERATIVA**

**REENCUADRAR**

**VER EN EL PRESENTE LOS  
DESENCADENANTES DEL FUTURO**





*Serendipity*

# CURIOSIDDA PARADÓJICA



# ORGANIZACIONES TEAL



**FILOSOFÍA**

**ANN D**

A magnifying glass with a silver frame and a black handle is positioned over the word "problem". The word is written in a large, black, serif font and is centered within the lens of the magnifying glass. The background is plain white.

problem

**TÉCNICA DE  
SOLUCIONAR**

# DILEMA





**COOPERAR: SUMA POSITIVA**

# STORYTELLING: EL ARTE DE NARRAR RELATOS



**CAMBIAR  
PRÁCTICAS  
CULTURALES Y  
OPERATIVAS  
OBJETIVOS Y  
ESTRATEGIAS  
ESPECÍFICAS**



**PRESERVAR  
VALORES  
ESENCIALES  
FINALIDAD  
ESENCIAL**

# BONUS TRACK

The image features the words "BONUS" and "TRACK" stacked vertically in a large, bold, black, sans-serif font. The text is set against a background image of a person wearing a red and black uniform, possibly a military or police officer, with a helmet and a strap visible. The person's face is partially obscured by the letters of the word "BONUS". The overall composition is centered and occupies most of the frame.

A man with grey hair, wearing a dark blazer over a light-colored shirt and light blue trousers, stands on a stage. He is gesturing with his hands as if speaking. To his left is a grand piano with sheet music on the stand. Behind him is a large screen displaying the word "TED" in red. The stage floor has a large red oval graphic.

BENJAMIN **ZANDER**



**El director de  
una orquesta  
no produce  
ningún sonido**

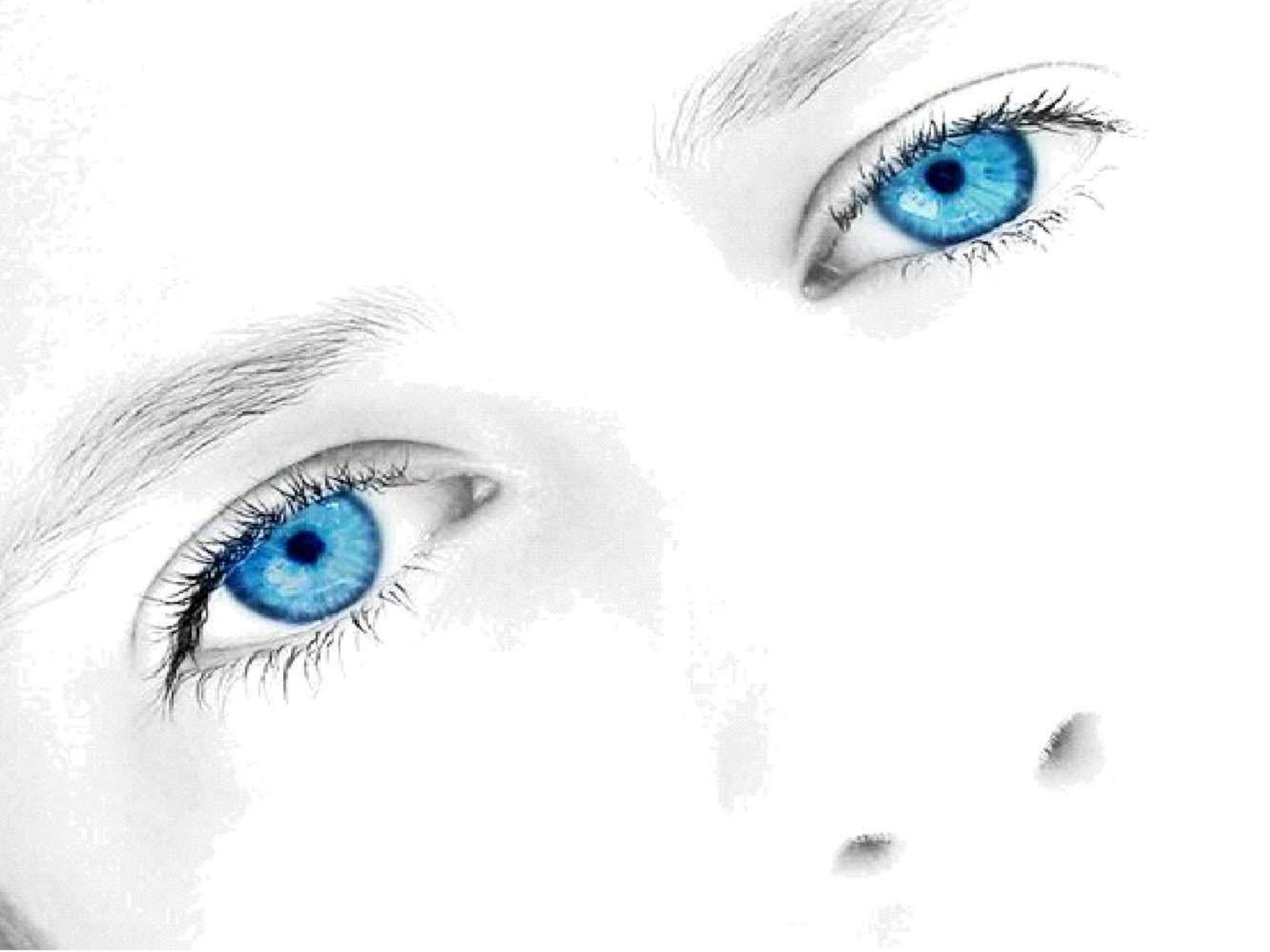


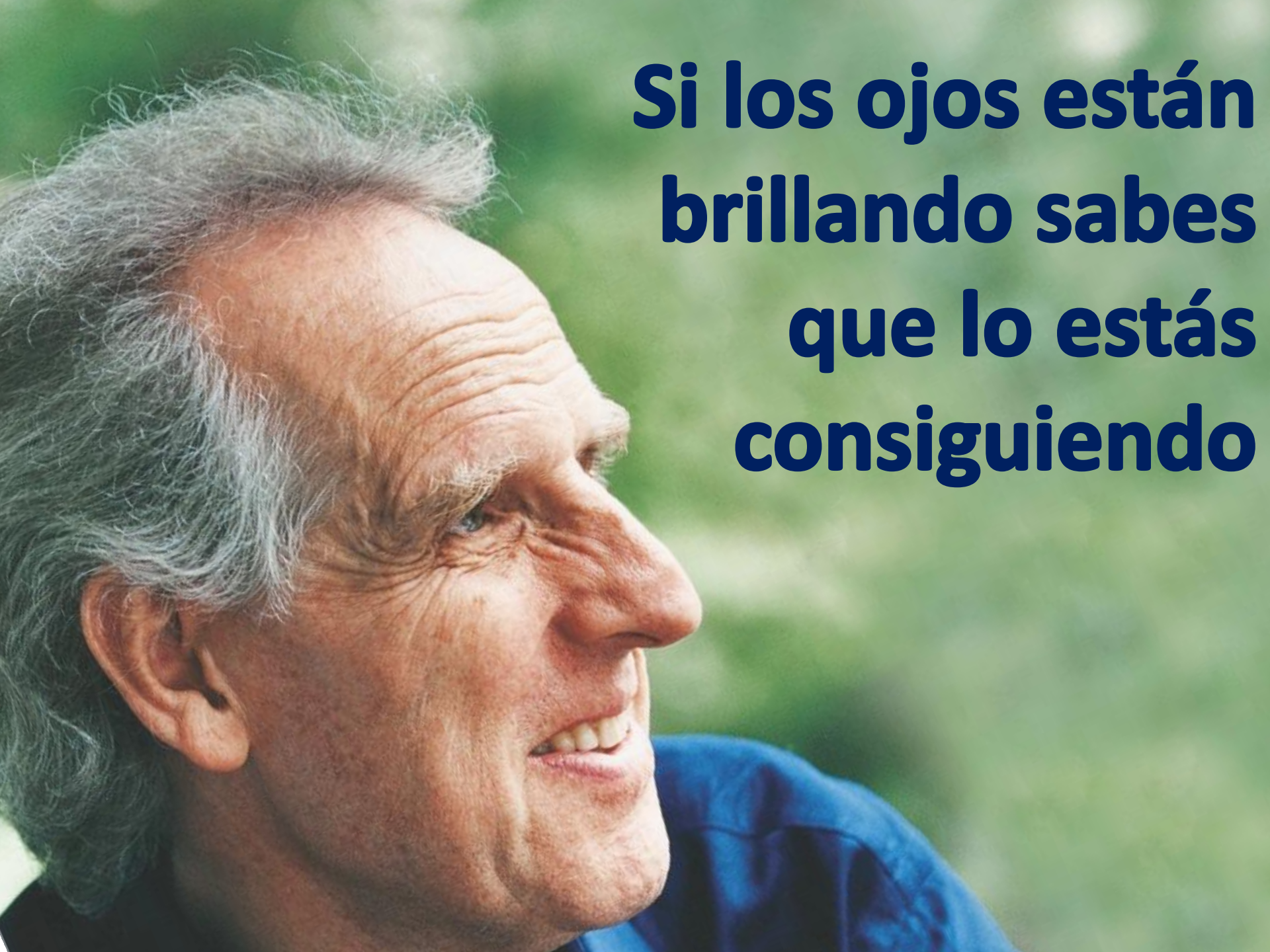
**Es el único  
músico que no  
produce  
sonidos**



**Mi trabajo es  
despertar  
posibilidades  
en otras  
personas**

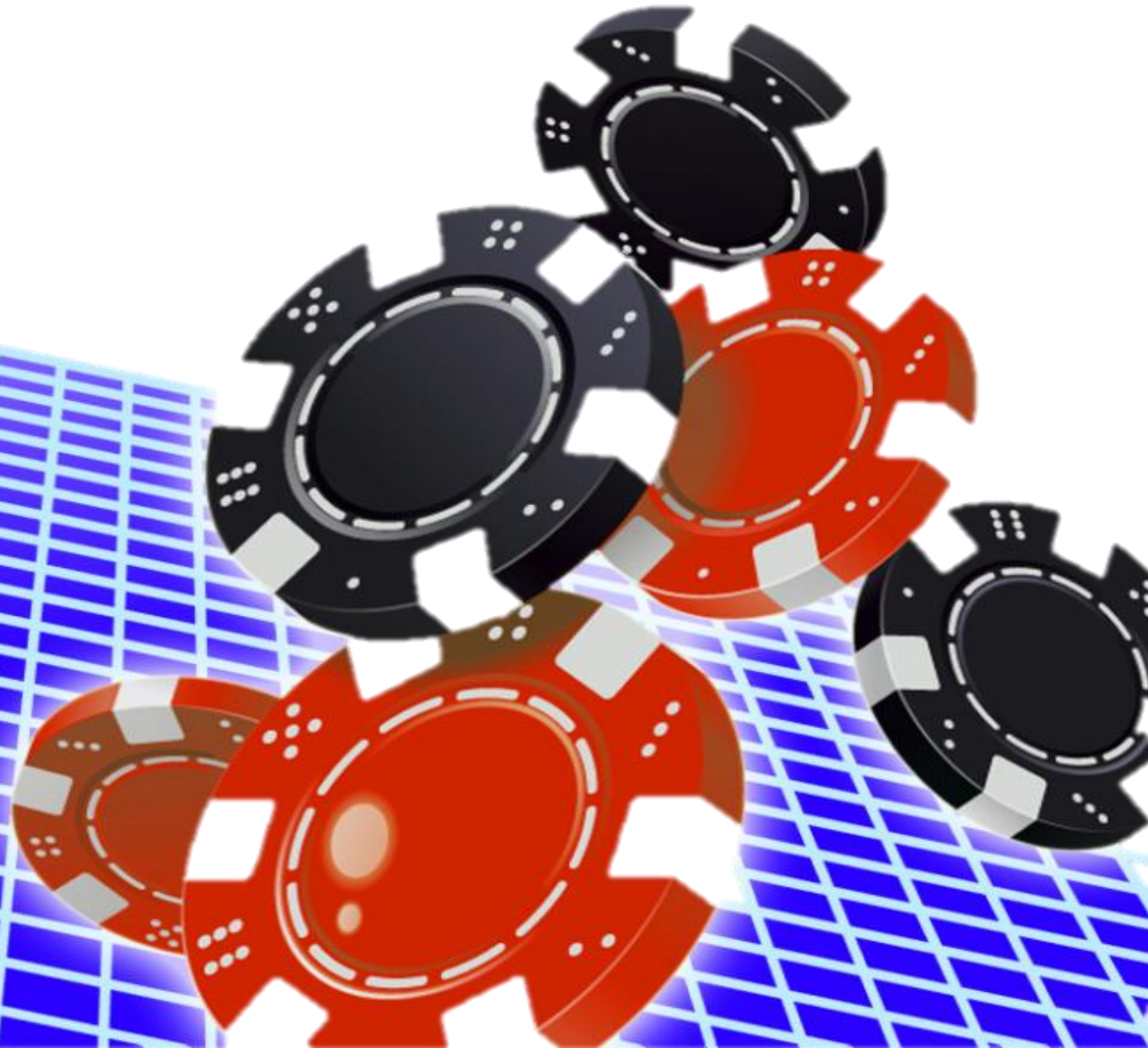






**Si los ojos están  
brillando sabes  
que lo estás  
consiguiendo**

# HAGAN JUEGO



LA VIDA  
SIGUE A

