

CICLO VUCA

CLAVES PARA APRENDER A PENSAR Y MANEJAR
EL ENTORNO VUCA EN EL ÁMBITO DE LA EMPRESA

21. Factores Hardware clave para tomar decisiones en un entorno VUCA (continuación)

13. INDICADORES AKPI o KPI ÁGILES

Usar indicadores clave de rendimiento e indicadores predictivos, para **dedicar más tiempo a predecir que a corregir**.

14. CAPACIDAD DINÁMICA

Construir, renovar y reconfigurar la base de recursos y capacidades para estar preparado para el futuro.

15. CAPACIDAD DE CAMBIAR

Modificar estructuras y replantearse elementos más profundos, con actitud de renovación y aprendizaje permanente.

16. EXPERIMENTACIÓN

Probar diferentes estrategias a pequeña escala hasta asegurarse de la más adecuada para una situación ambigua.

17. CONSTRUIR DESDE EL CONFLICTO

Enfocar **el conflicto desde un punto de vista creativo** para poder evolucionar.

18. ESTRUCTURA DE LA ORGANIZACIÓN

Estructura formal e informal para asignar tareas, funciones y líneas de informes **en términos de misión**, más que en tarea o función.

19. REESTRUCTURACIÓN

Cambiar una **condición existente** en la empresa para **que coincida con la complejidad** en el entorno externo.

20. CAPACITACIÓN Y DESARROLLO

Establecer **nuevas plataformas de aprendizaje** en las que se reflejen habilidades colectivas y la inteligencia en la organización.

21. GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO

Gestión de la información dentro de la empresa, incluida su creación, recopilación de diferentes fuentes y difusión.

22. CENTRICITY DEL CONSUMIDOR

Conocer las **necesidades y aspiraciones cambiantes de sus consumidores**.

23. PIENSA LOCAL Y ACTÚA GLOBALMENTE

Qué es lo que los consumidores y los consumidores locales **necesitan o quieren**, combinar la escala global con soluciones adaptadas localmente.

24. CULTURA ORGANIZACIONAL

Crear **espacios en los que se pueda expresar el talento**. La empresa debe reflejar los valores del trabajador.

24. MAYOR RESPONSABILIDAD DEL DESARROLLO PERSONAL

Ayudar a las personas a ser responsables de su propio progreso y desarrollo personal.

MAX

ESTREM