

CICLO VUCA

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

20. Factores Hardware clave para tomar decisiones en un entorno VUCA

1. CLARO SENTIDO DE LA VISIÓN

Saber **cuál es el objetivo** ayuda a mantener a las personas más comprometidas en lo que es esencial hacer y cuáles son las prioridades.

2. DESPLIEGUE DEL PROPÓSITO Y LIDERAR EL ECOSISTEMA

Identificar **todas las partes interesadas**, sus necesidades y expectativas y su gestión.

3. PLANIFICACIÓN DINÁMICA

Aplicar **diferentes métodos de planificación**: simple, complicado, complejo o caótico.

4. BACKCASTING

Definir un **futuro deseable** y identificar políticas y programas que conectarán ese futuro específico con el presente.

5. TIEMPO A GESTIONAR EL FUTURO Y LAS PERSONAS

Dejar de dedicar tiempo a la operativa y a corregir y dedicar tiempo a anticipar, a predecir, a trabajar con el equipo.

6. EL EQUIPO COMO UNIDAD DE CAMBIO

Comprender y gestionar las emociones del equipo mejorando su rendimiento al establecer un entorno agradable y productivo.

7. GENERAR UNA ARQUITECTURA DE EQUIPOS INTEGRADOS

Cambiar la forma en que las personas piensan y creen en la organización, **cambiar la cultura, competencias, valores y comportamiento**.

8. RESISTENCIA DEL EQUIPO

Capacidad del equipo para **recuperarse rápidamente** después de eventos adversos.

9. RECURSOS HUMANOS FLEXIBLES

Adaptar **nuevas prácticas de recursos humanos** dinámicas y flexibles.

10. CULTURA DE INNOVACIÓN Y CREATIVIDAD

Desarrollar una cultura en la que todas las personas puedan tener el **espacio para poder innovar y crear nuevas posibilidades**.

11. AGILIDAD DE LA ORGANIZACIÓN

Responder rápidamente a cambios imprevistos en el entorno empresarial.

12. CULTURA ORGANIZACIONAL

Aspectos empresariales no tangibles compartidos que afectan las condiciones de colaboración y comunicación internas.

MAX

ESTREM

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

CICLO VUCA

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

22. Factores Software clave para tomar decisiones en un entorno VUCA

Ganar en un mundo VUCA, se trata de **un nuevo liderazgo colectivo basado en tener un verdadero norte, un propósito y unos valores:** una brújula interna que no es negociable.

ENFOQUE ACTUAL	ENFOQUE FUTURO
El “qué” del liderazgo	El “qué” y el “cómo” del liderazgo
Desarrollo horizontal	Desarrollo horizontal y vertical
RRHH / Empresas de formación, desarrollo propio	Cada persona tiene su propio desarrollo
El liderazgo reside en los gerentes individuales	El liderazgo colectivo se extiende por toda la red

Fuente: Centro para el Liderazgo Creativo.