

XI CONGRESO INTERNACIONAL DE DIRECCIÓN DE PROYECTOS. MONTEVIDEO

El Enfoque de Aventura aplicado a los Proyectos

Joaquin Da Silva

joadasil@gmail.com

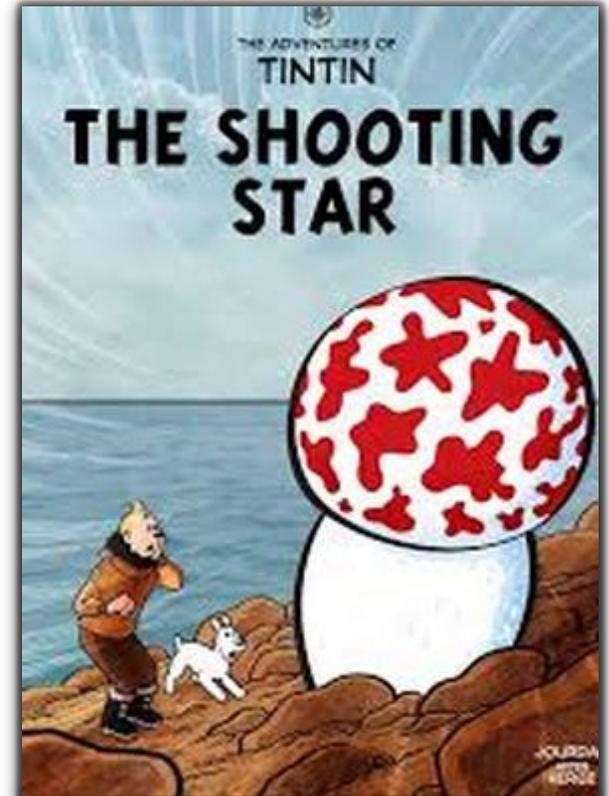
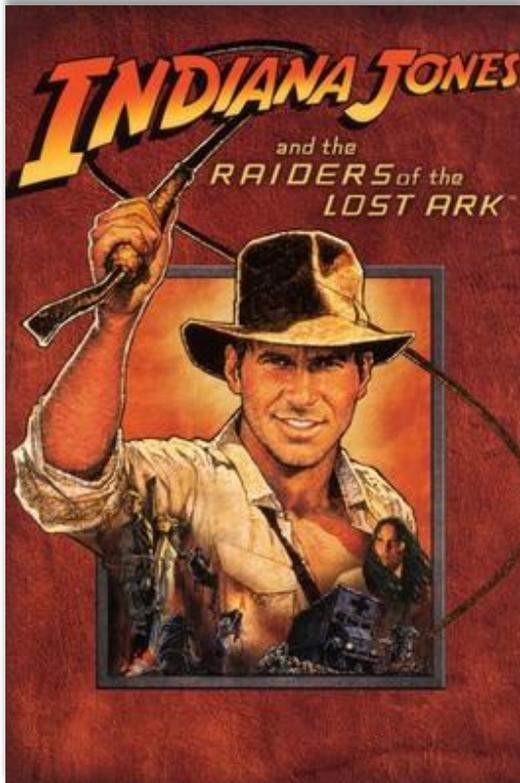


2015

PMI
Project Management Institute

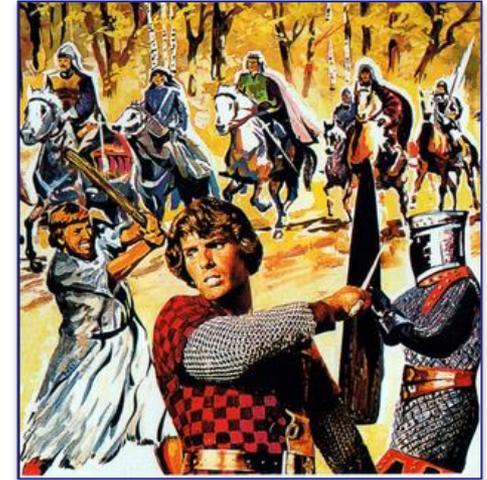
“Dirección de Proyectos - Buenas prácticas que generan buenos resultados”

La Omnipresencia de Aventuras en nuestra Vida



Aventuras ¿Por qué nos gustan?

- Eventos inesperados
- El héroe como referente
- Situaciones y desafíos difíciles
- Buenos y Malos que luchan
- Causa Relevante y Noble
- Herramientas mágicas que resuelven problemas
- Solo concebimos un final feliz
- Los protagonistas son felices
- Conectan con lo Emocional



¿Qué es un Proyecto?

- Y tu, ¿a qué te dedicas?
- Alcance, Tiempo, Costo y Calidad
- Un proyecto es una TRANSFORMACIÓN
 - Cambio
 - Innovación
- El Enfoque de Aventura Aplicado a los Proyectos
- El héroe como líder de la transformación

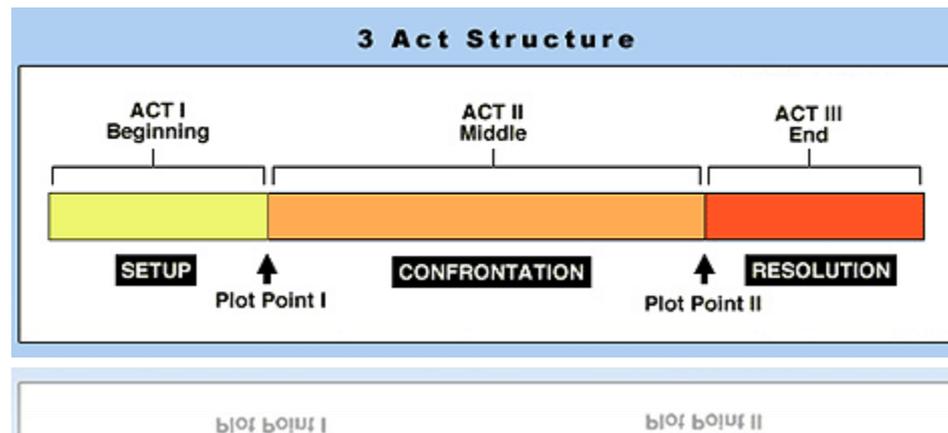
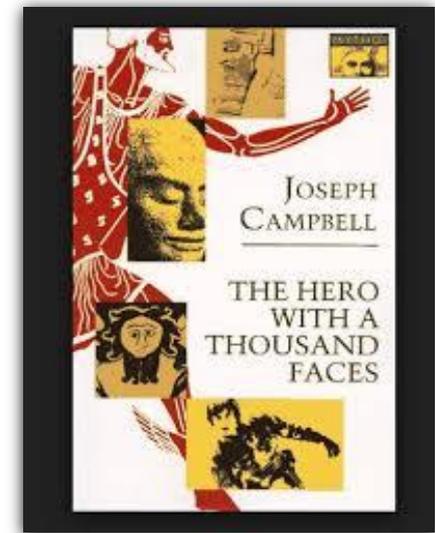


Patrón Universal de las Aventuras

El Camino del Héroe



- “El Héroe de las mil Caras” - Joseph Campbell
- El personaje central de la aventura es el Héroe
- Arquetipos (personajes) recurrentes
- El Héroe lucha con el objetivo de transformar un mundo “Común” en un mundo “Especial”
- Patrón denominado “El camino del Héroe”
- El ciclo se desarrolla en una estructura de tres actos



El Camino del Héroe -Joseph Campbell (1949)

“Buenas Aventuras”



El Camino del Héroe -Joseph Campbell (1949)

“Buenas Aventuras”

EL VIAJE DEL HÉROE



El Camino del Héroe -Joseph Campbell (1949)

“Buenas Aventuras”

EL VIAJE DEL HÉROE



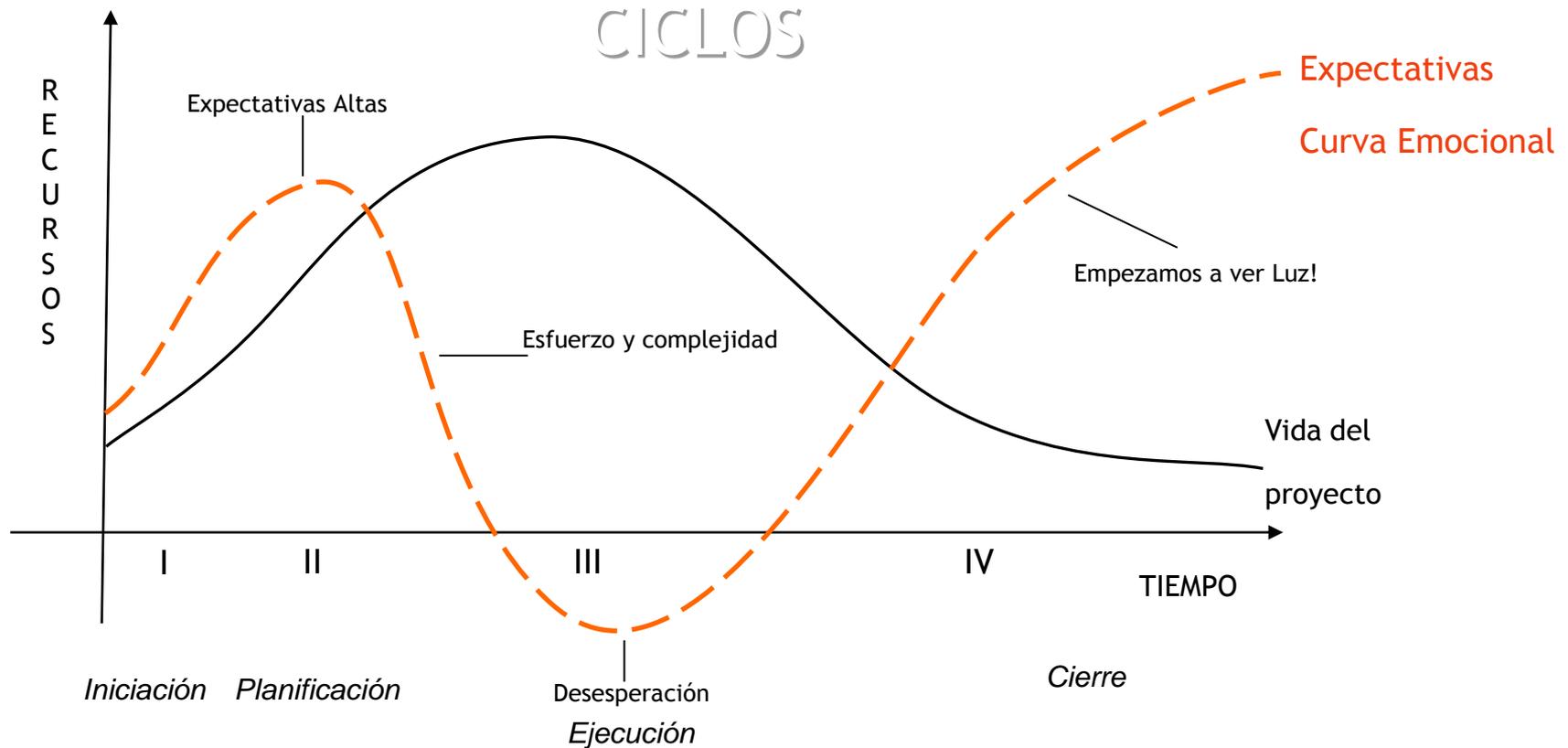
El Camino del Héroe -Joseph Campbell (1949)

“Buenas Aventuras”

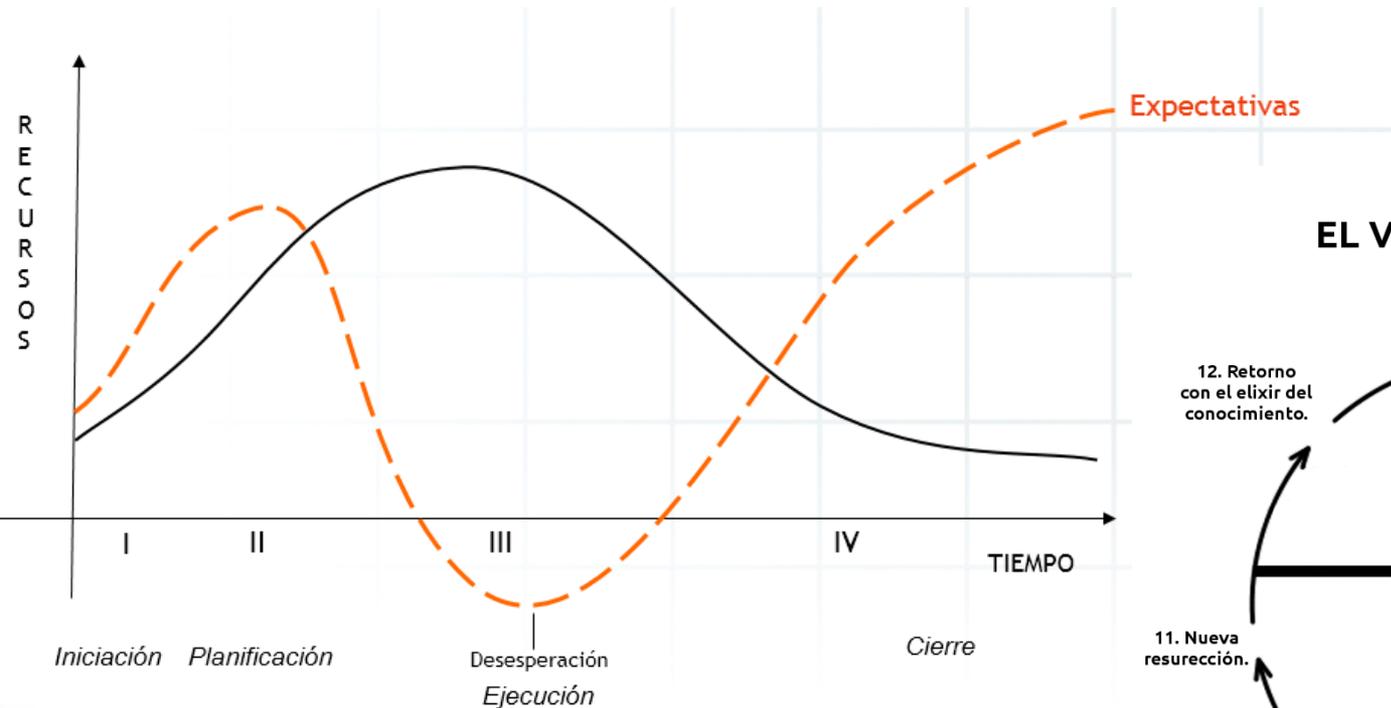
EL VIAJE DEL HÉROE



Curva de Expectativa de los Proyectos Ideales “Buenos Proyectos”



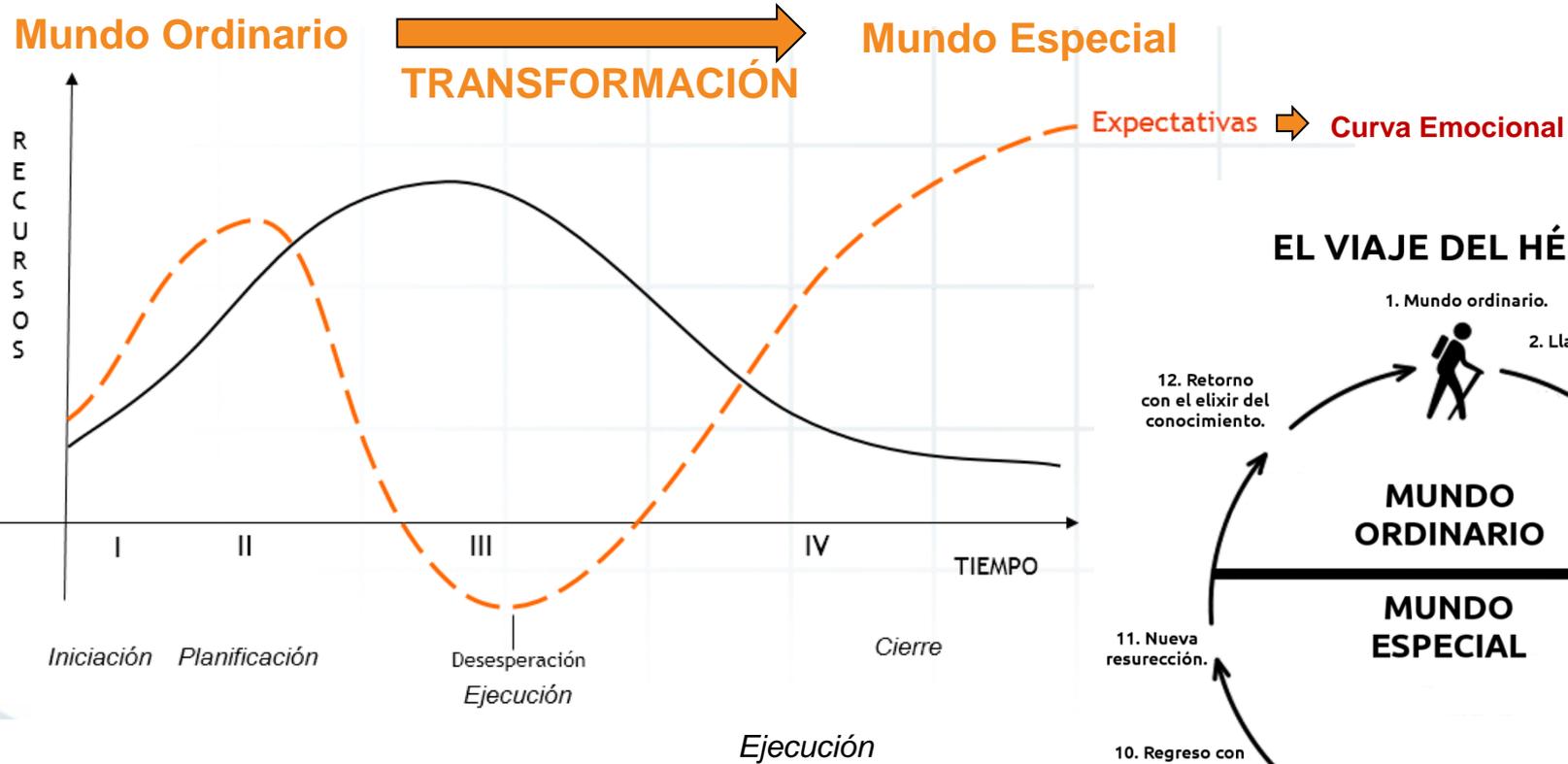
Curva de Expectativa de los Proyectos - Ideales



EL VIAJE DEL HÉROE



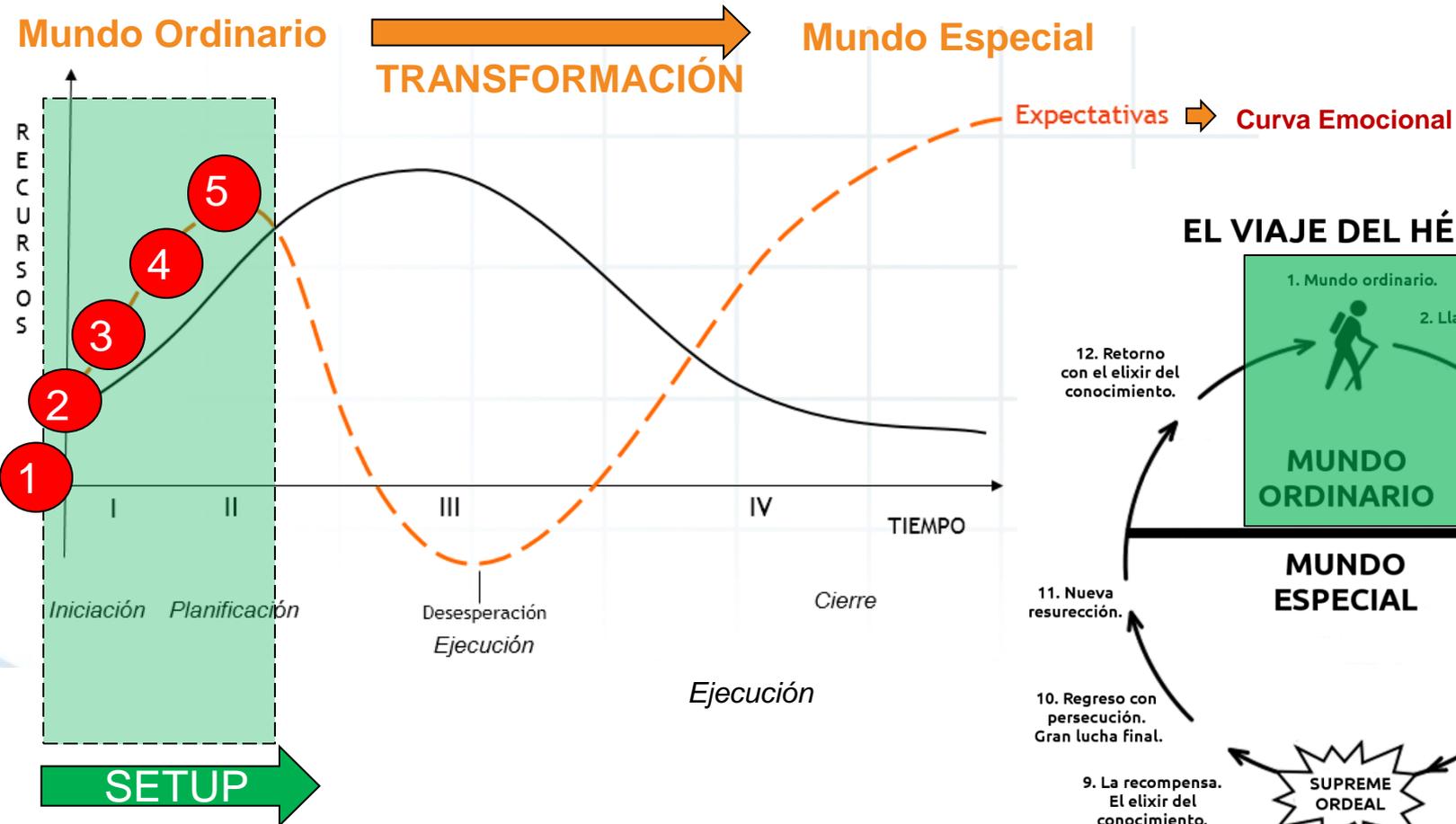
Curva de Expectativa de los Proyectos - Ideales



EL VIAJE DEL HÉROE



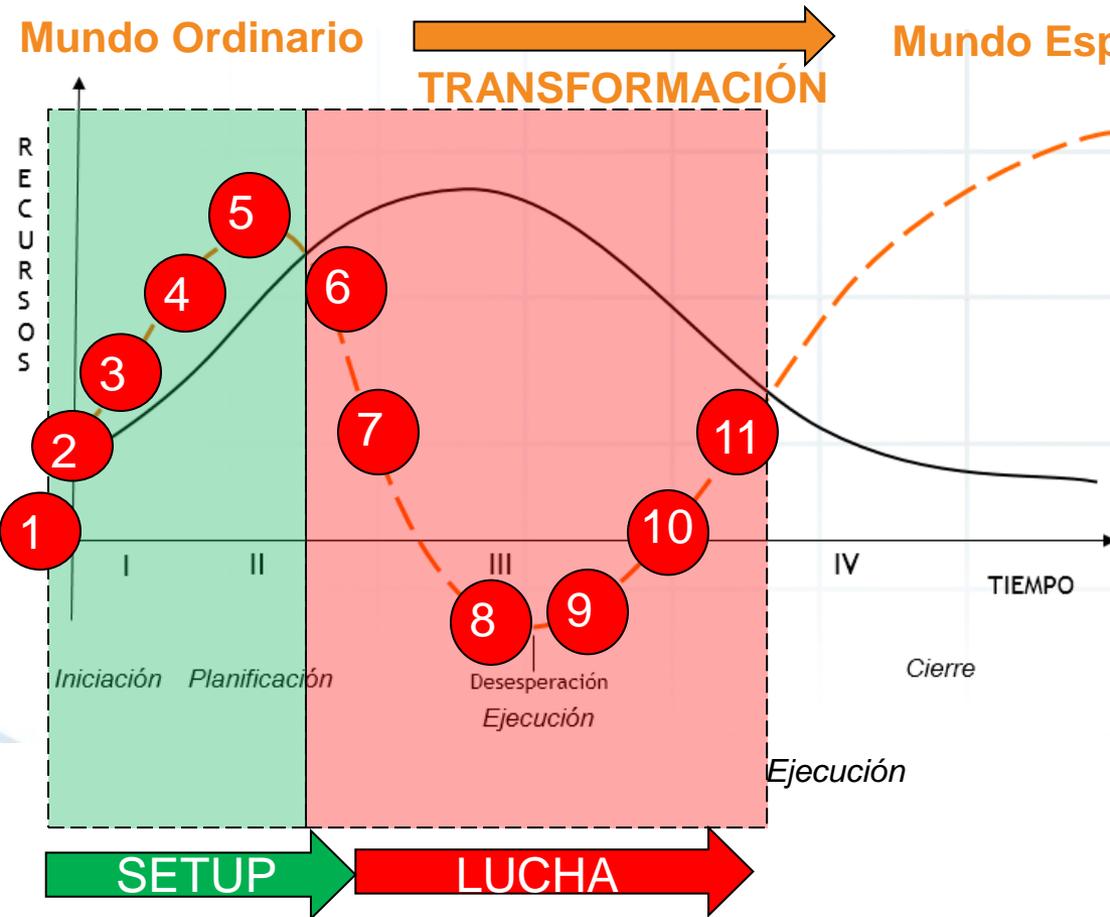
Curva de Expectativa de los Proyectos - Ideales



EL VIAJE DEL HÉROE



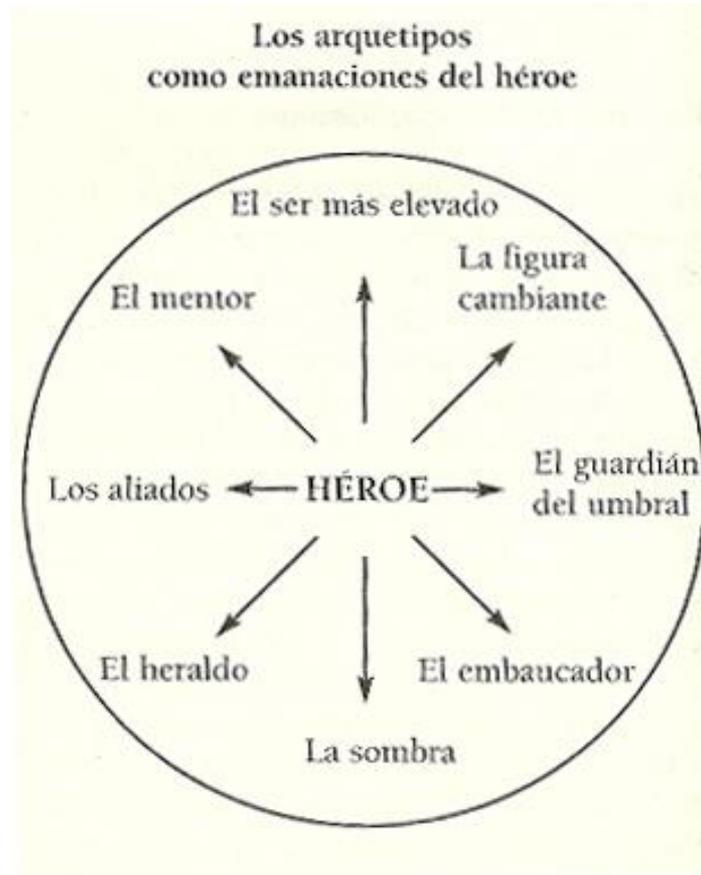
Curva de Expectativa de los Proyectos - Ideales



Curva de Expectativa de los Proyectos - Ideales

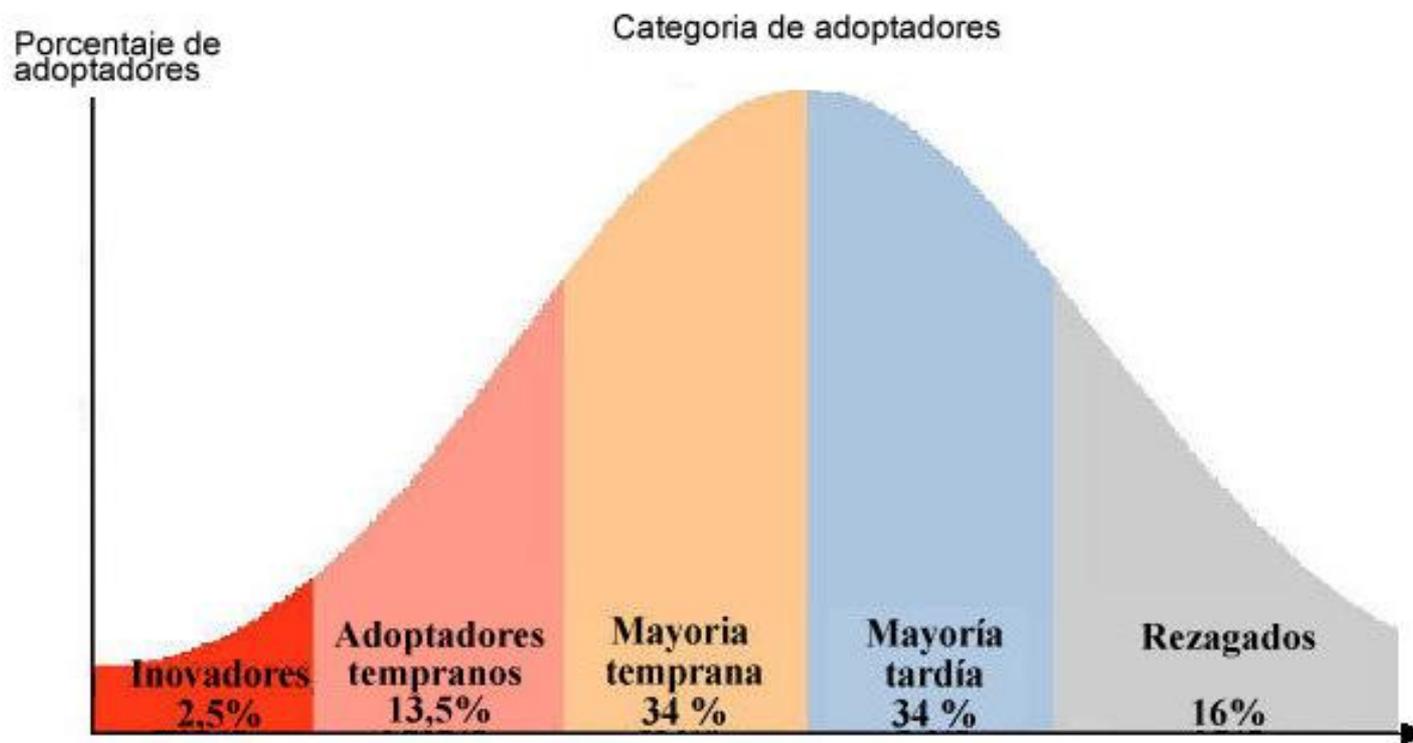


Arquetipos básicos de toda aventura

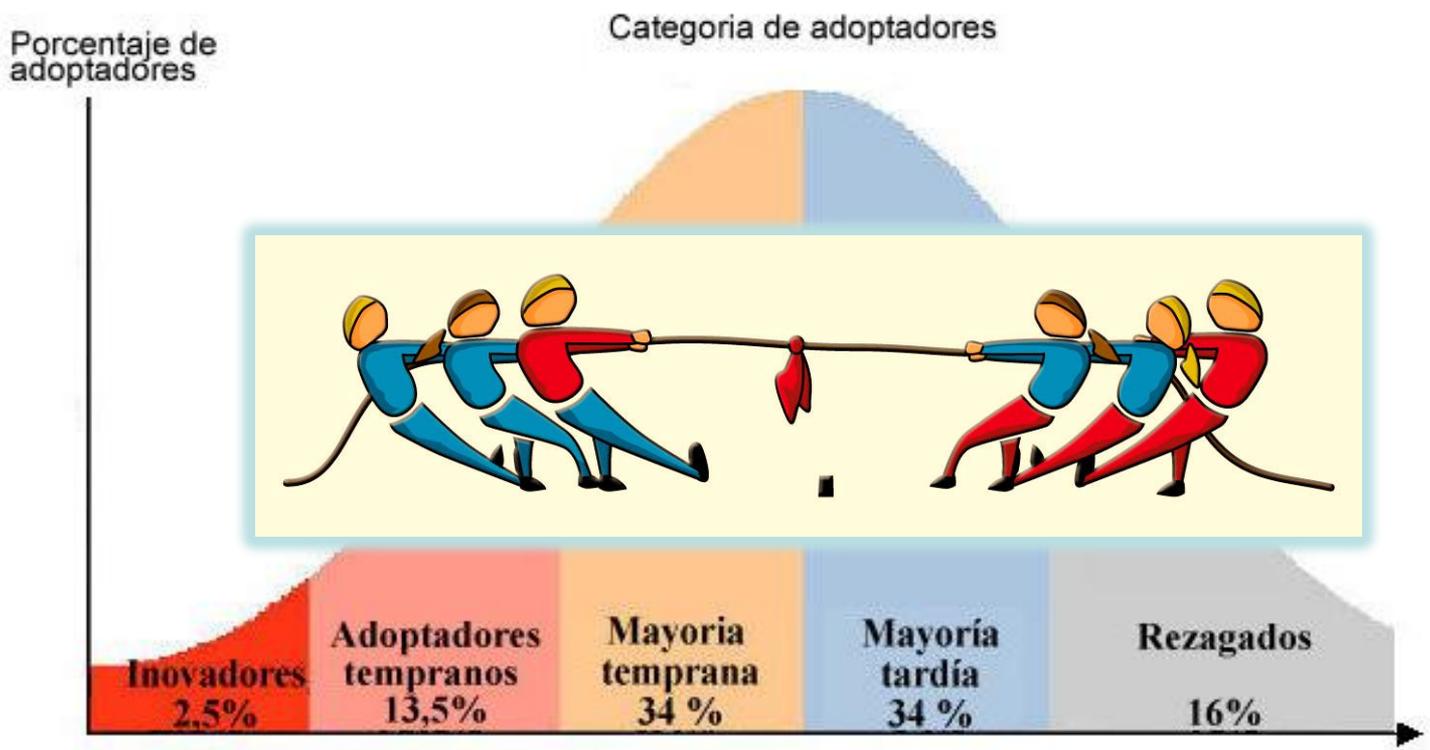


Curva de adopción de la Innovación

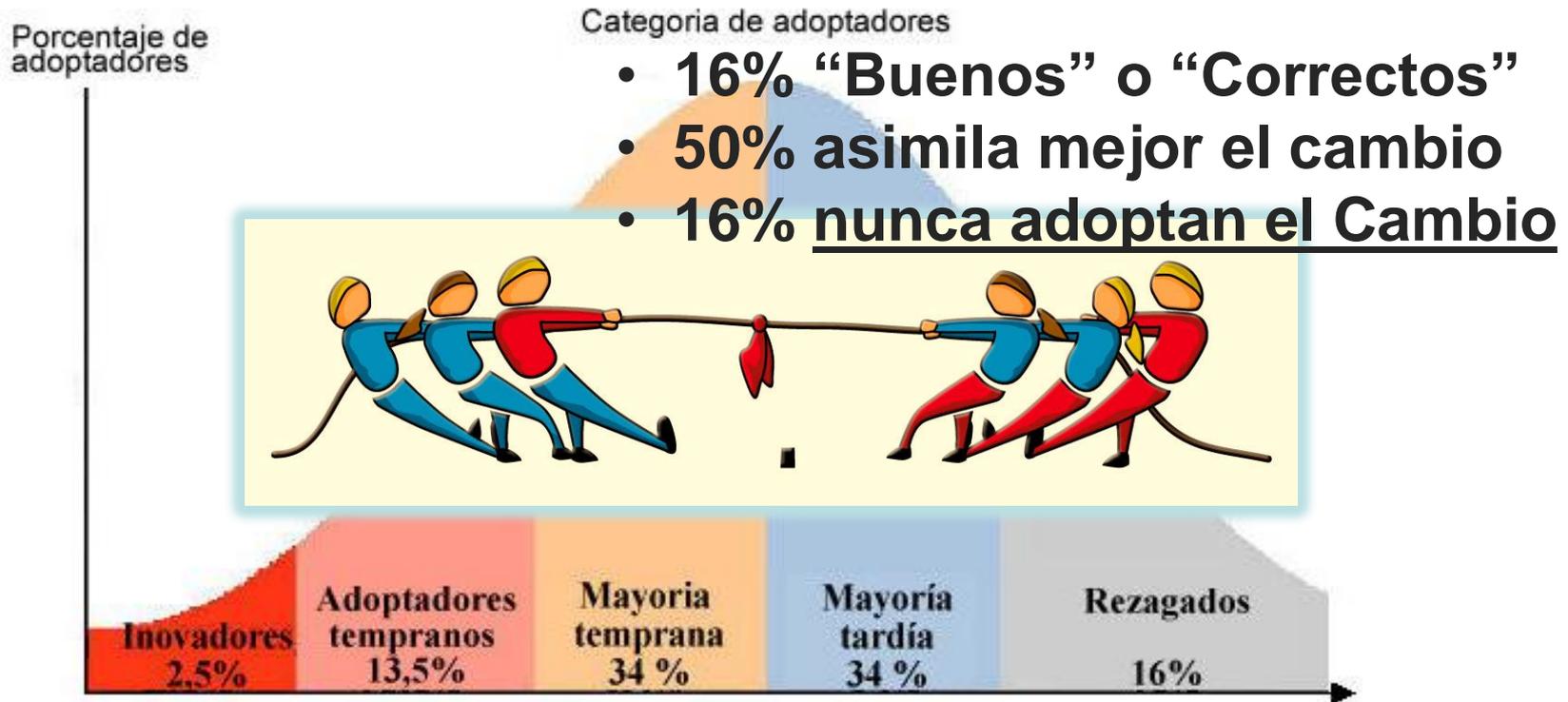
Arquetipos básicos de todo Proyecto



Lucha de Fuerzas



Lucha de Fuerzas



Enfoque de Aventura aplicado a los Proyectos



- Los “Buenos Proyectos” se comportan de acuerdo al patrón universal de las “Buenas Aventuras” establecido por Campbell
- Héroe y Project Manager recorren el mismo camino
 - Curva de Esfuerzo
 - Curva Emocional
 - Persiguen la Transformación
- Los proyectos y las aventuras tienen un conjunto recurrente de arquetipos
- El cambio o Transformación implica una lucha entre arquetipos de diferentes bandos
 - Buenos y Malos

El Enfoque de Aventura Aplicado a los Proyectos El Héroe como Líder

Asumir Liderazgo

Asumir Liderazgo



- Los Liderazgos no se crean, se asumen
- Los Proyectos requieren un Líder que:
 - Asuma el Liderazgo
 - Empuje la Transformación
- Transmitir la intención al inicio del Proyecto

Asumir Liderazgo

Asumir Liderazgo Autoridad

Líder con Autoridad

- Modelo de Liderazgo con menos Poder y mas Autoridad
- La Autoridad se construye y tiene que ver con nuestra Conducta
- Es reconocida por otros
- Implica “hacerse cargo”
- No seguir el patrón, evitar el “Hice lo que habia que hacer”
- Construir Autoridad
- Se requiere entrenar la capacidad de ponerse en el lugar del otro
- Entrenar la capacidad de discernimiento



Asumir Liderazgo Autoridad

Asumir Liderazgo

Autoridad

REFERENTE

Líder Referente

- ¿Es posible Liderar un Proyecto sin conocer del “Negocio”?
- Entender y Saber lo que gestionamos nos permite ser un referente con nuestro equipo
- **Aniquilar** el estilo Project Manager de “Guantes Blancos”



Líder Referente

- Conocer el Negocio y “embarrarse” periódicamente
- Hablar de igual a igual con todos
- Si no sabemos, debemos volvernos expertos
- Dar una perspectiva distinta a la visión técnica con fundamento
- Valores
 - Auténtico
 - Creíble
 - Humilde



Asumir Liderazgo

Autoridad

REFERENTE

Asumir Liderazgo

Autoridad

Gestionar el Cambio

REFERENTE

Gestionar el Cambio



- 7 de cada 10 transformaciones fracasan
- Los fracasos son relativos a aspectos Humanos
- Eficiencia del Cambio = CST x Compromiso (aceptación)
- En general enfocamos el trabajo a la calidad de la solución técnica (CST) y no al Cambio Organizacional

Gestionar el Cambio – Barreras Tradicionales



Gestionar el Cambio

- Gestión de la Continuidad
- Gestión de la Transición



Asumir Liderazgo

Autoridad

Gestionar el Cambio

REFERENTE

Asumir Liderazgo

Autoridad
Gestionar el Cambio
AntiFrágil

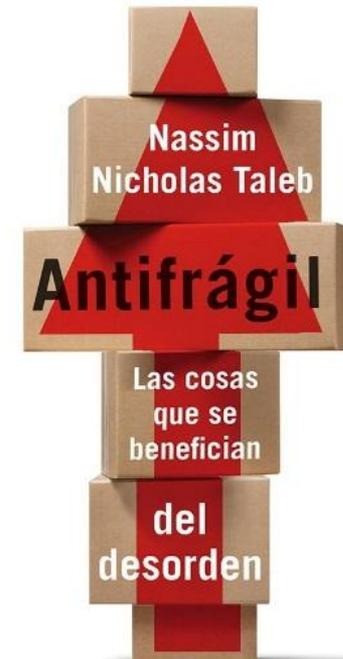
REFERENTE

El héroe es Antifrágil

- Responde mejor frente a situaciones adversas
 - Estrés
 - Incertidumbre
 - Caos y Desorden
- Sabe como Gestionar Crisis
- Planificar en función de Riesgos
- Fortalecer nuestro equipo



Por el autor del bestseller *El cisne negro*



Paidós Transiciones

Asumir Liderazgo

Autoridad

Gestionar el Cambio

AntiFrágil

REFERENTE

Asumir Liderazgo Positivo

Autoridad REFERENTE

Gestionar el Cambio

AntiFrágil

Líder Positivo

- Potenciar las virtudes
- Efecto Pigmalión (Causalidad Revertida)
- Las personas tienden a comportarse para colmar las expectativas de sus referentes
- Aceptar los Riesgos en forma Positiva
- Absorber Errores para poder Innovar
- Crear una visión positiva desde los objetivos del Proyecto
 - El héroe “lucha por un mundo mejor”
 - Conexión Emocional



Asumir Liderazgo Positivo

Autoridad REFERENTE

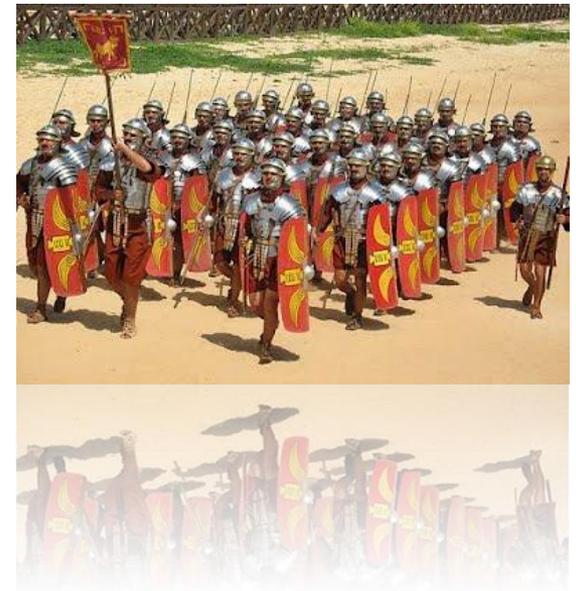
Gestionar el Cambio

AntiFrágil

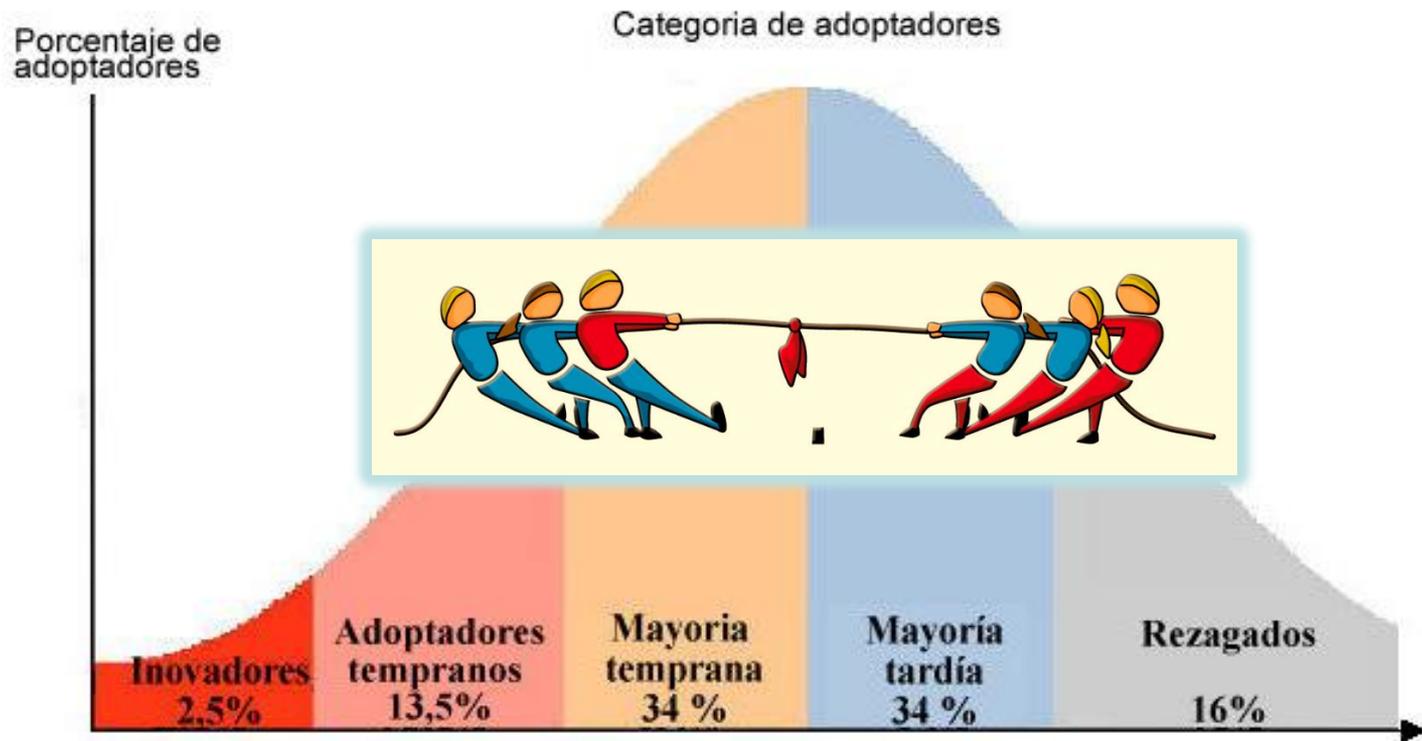
Asumir Liderazgo Positivo
Autoridad REFERENTE
Gestionar el Cambio
AntiFrágil Estratega

Líder en Estrategia

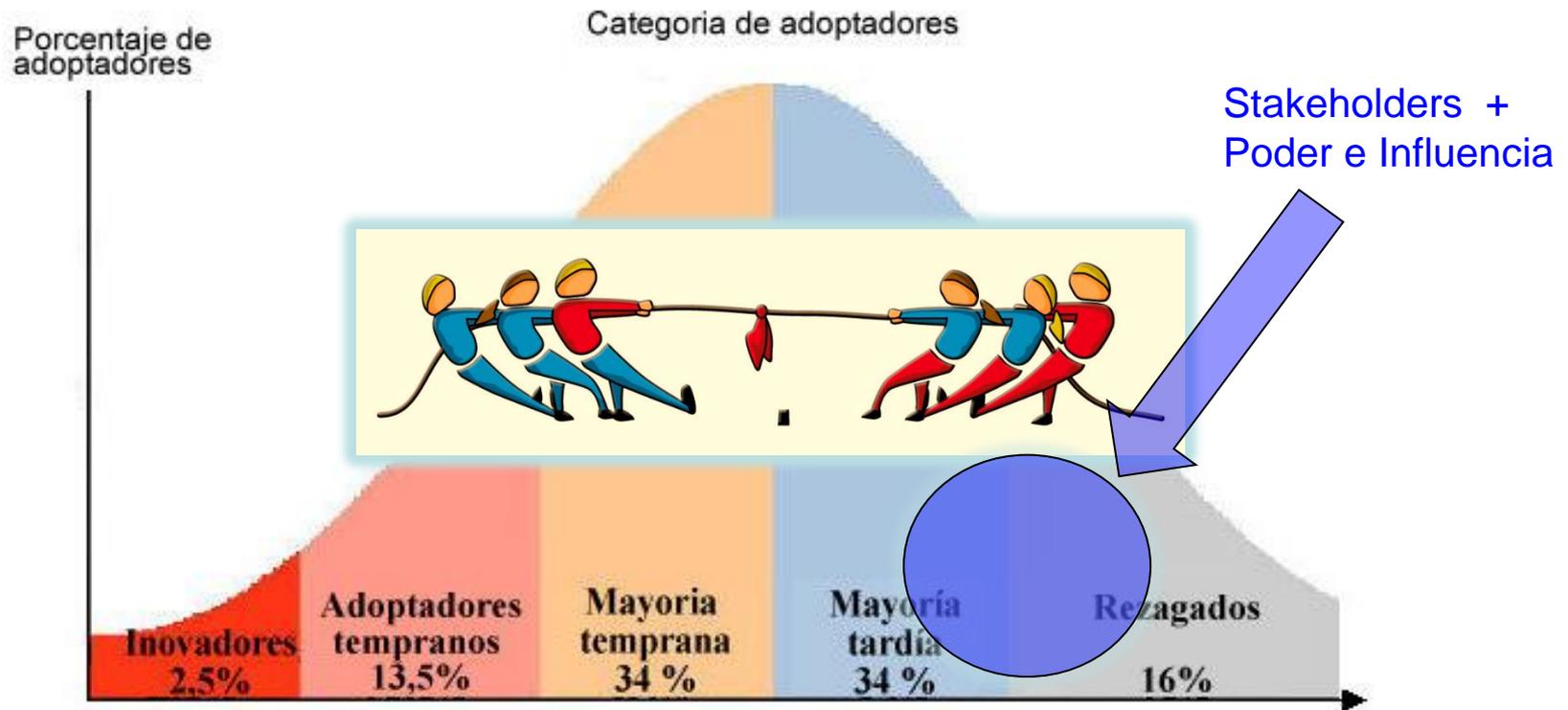
- Conocer al Enemigo y definir la Estrategia
- Si cambio la estrategia, debo cambiar la estructura



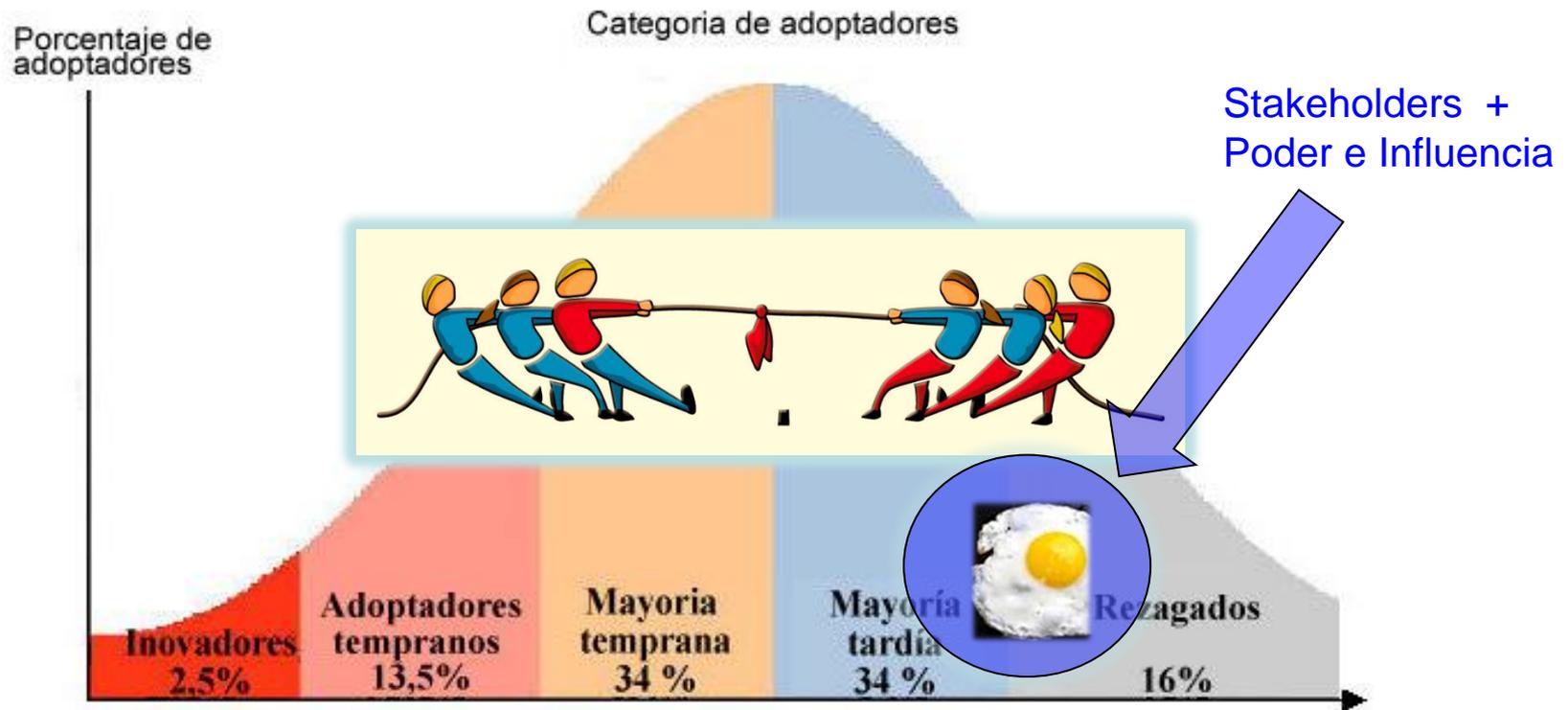
Conocer al Enemigo y Definir Estrategia



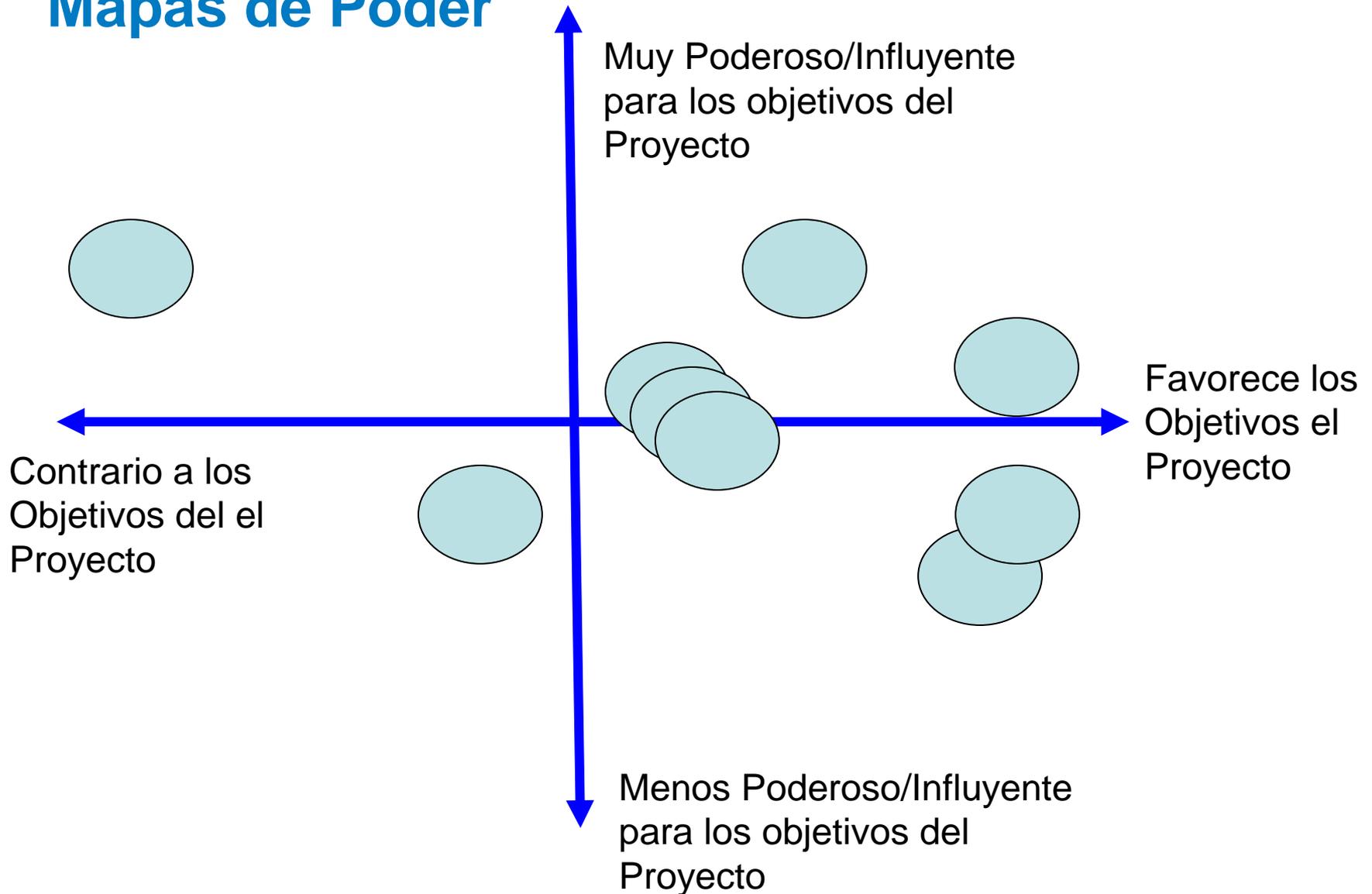
Conocer al Enemigo y Definir Estrategia



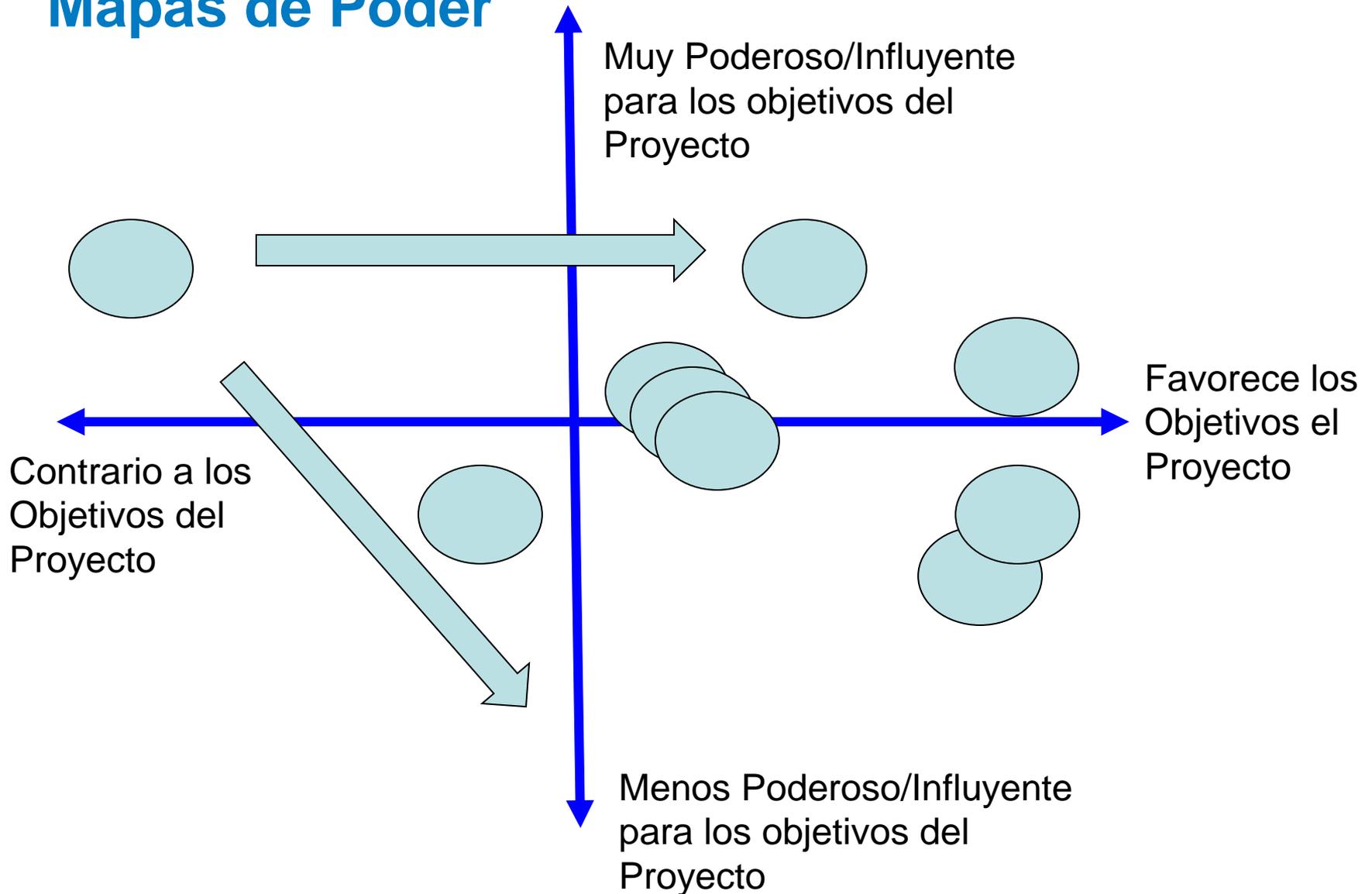
Conocer al Enemigo y Definir Estrategia



Mapas de Poder

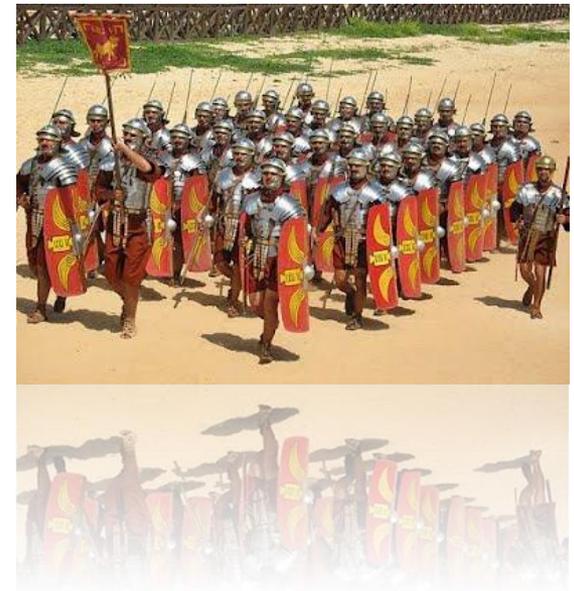


Mapas de Poder



Líder en Estrategia

- Gestión del Presente y el Futuro
 - En forma balanceada
- Ahorro Presupuestal pro activo
 - Margen para Negociar Riesgos

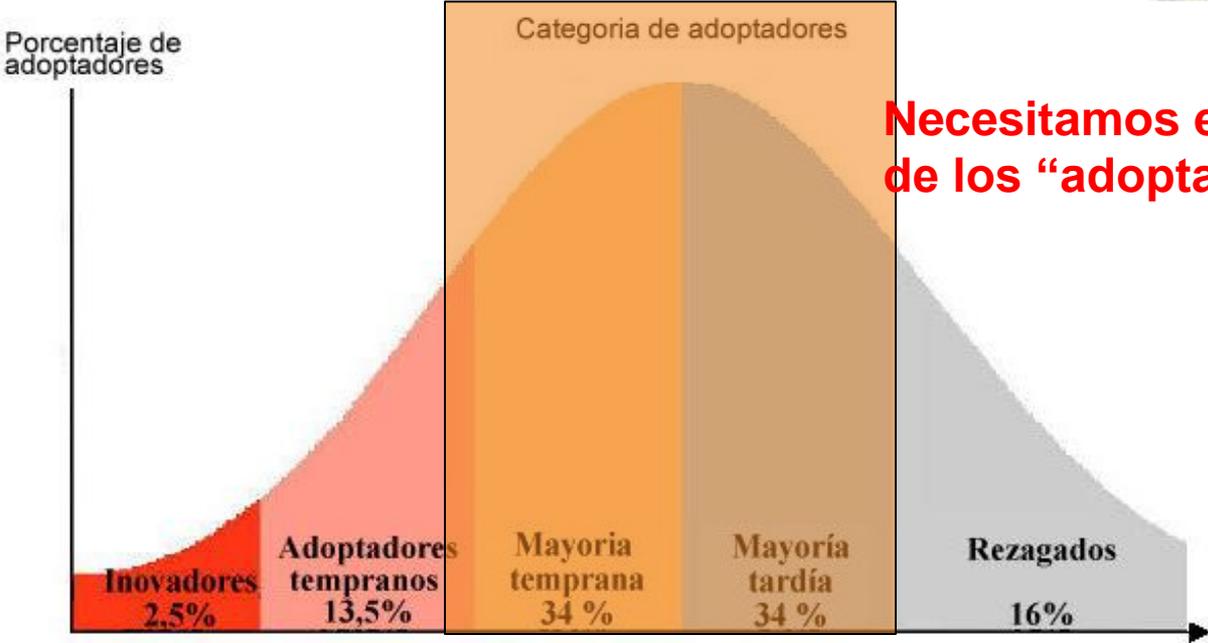
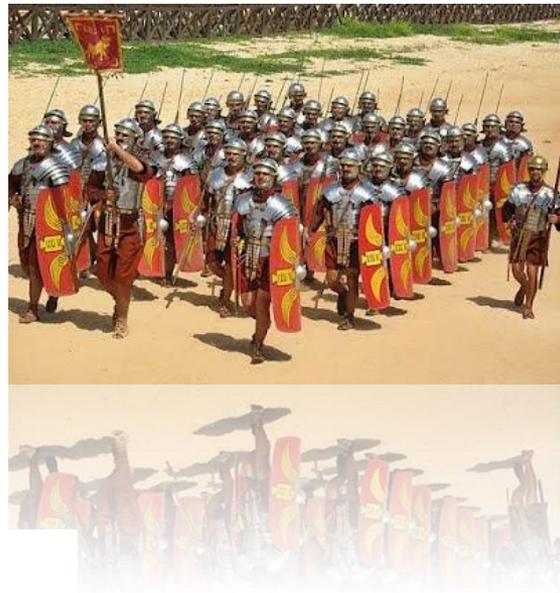


Líder en Estrategia – Negociación pro Activa



Líder en Estrategia

- La Estrategia de Cambio debe ser Incremental



Necesitamos el Contagio de los “adoptadores”!!!

Asumir Liderazgo Positivo
Autoridad REFERENTE
Gestionar el Cambio
AntiFrágil Estratega

Asumir Liderazgo Positivo
Autoridad REFERENTE
Gestionar el Cambio
AntiFrágil Estratega
COMUNICACIÓN

Comunicación



- Comunicación Efectiva como Herramienta de Cambio
- El valor de la palabra como elemento de persuasión
- Lenguaje más “Humano”
- Empatía para escuchar

Comunicación - Integral



Comunicación – Transversal



Comunicación - Transversal



Marketing Interno

Discurso y Presentación



Asumir Liderazgo Positivo
Autoridad REFERENTE
Gestionar el Cambio
AntiFrágil Estratega
COMUNICACIÓN

Asumir Liderazgo Positivo
Autoridad REFERENTE
Gestionar el Cambio
AntiFrágil Estratega
COMUNICACIÓN
Simplifica
PRIORIZA

El Héroe Prioriza y Simplifica



- Si tenemos todo bajo control, estamos yendo muy lento
- El 20% de las causas totales hace que sean originados el 80% de los efectos
- Hay muchos problemas sin importancia frente a unos pocos muy importantes (20%)
 - El 80% de los problemas deben ser resueltos por otros
- Tiempo para “Ser Personas”

Asumir Liderazgo Positivo
Autoridad REFERENTE
Gestionar el Cambio
AntiFrágil Estratega
COMUNICACIÓN
Simplifica
PRIORIZA

Asumir Liderazgo **Positivo**
Autoridad **REFERENTE**
Gestionar el Cambio
AntiFrágil Estratega
COMUNICACIÓN
Simplifica
PRIORIZA Utiliza Herramientas
con **EFICIENCIA**

Herramientas

- Metodología como Herramienta
- Los Beneficios de la Metodología son Evidentes
- Muchas veces aceptamos las Metodología sin cuestionamiento
- ¿Cómo se debe instanciar la Metodología?
- ¿Es adecuada para el contexto del Proyecto?
- ¿Es adecuada para las personas que están involucradas?
- ¿Permite la innovación?



Exceso de Metodología no enfocada al Negocio



Asumir Liderazgo **Positivo**
Autoridad **REFERENTE**
Gestionar el Cambio
AntiFrágil Estratega
COMUNICACIÓN
Simplifica
PRIORIZA Utiliza Herramientas
con **EFICIENCIA**

Asumir Liderazgo **Positivo**
Autoridad **REFERENTE**
Gestionar el Cambio
AntiFrágil Estratega
COMUNICACIÓN
Simplifica **FELIZ**
PRIORIZA Utiliza Herramientas
con **EFICIENCIA**

● oportunidad de ser Mejores Líderes
El PM debe asumir el **Liderazgo**
con **AUTORIDAD para ser**
Referente de su Equipo

Líder Positivo que acepta los Riegos y

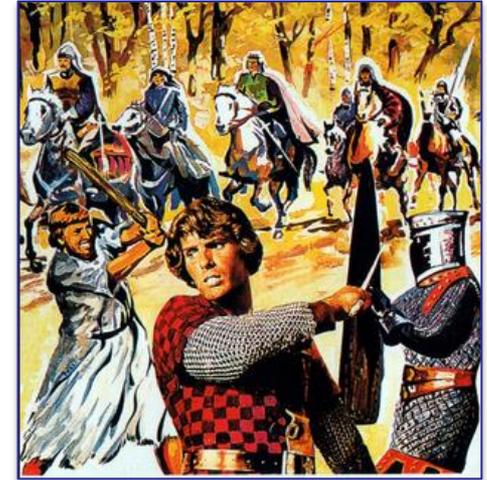
Responde **mejor** en situaciones Extremas
Gestiona el Cambio en forma **pro**
activa adecuando la ESTRATEGIA

Priorizando, utilizando **herramientas** y

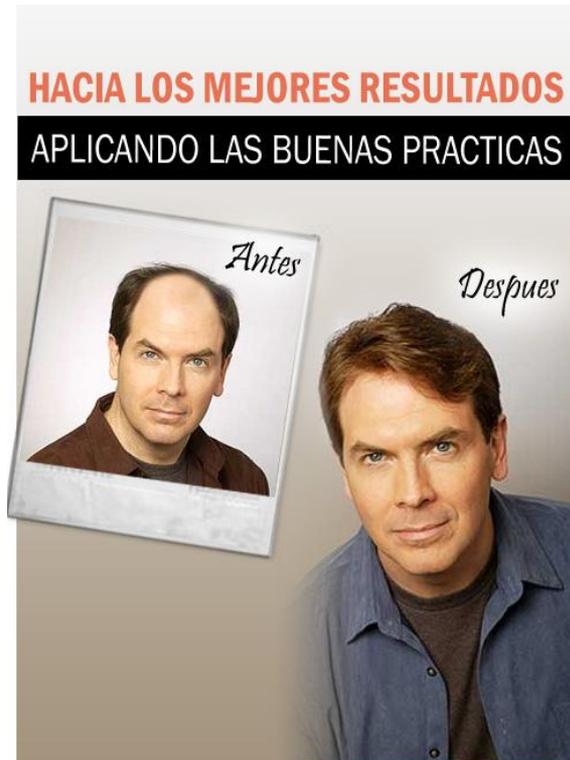
*Comunicando en forma **EFICAZ***

Proyectos ¿Por qué nos gustan?

- Eventos inesperados
- El PM como referente
- Situaciones y desafíos difíciles
- Buenos y Malos que luchan
- Causa Relevante y Noble
- Herramientas mágicas que resuelven problemas
- Solo concebimos un final feliz
- Los protagonistas son felices
- Conectan con lo Emocional
 - Nos gusta vivirlos, nos gusta recordarlos



1



¡Muchas Gracias!

Ing Joaquin Da Silva

joadasil@gmail.com



“El Enfoque de Aventuras Aplicado a los Proyectos” está en LinkedIn