

Contenido

Prólogo	xi
Introducción: Bienvenido a la época trituradora	xv
América es un lugar poco seguro para trabajar	xv
Víctimas del cambio.....	xvi
El juego se llama Tumulto	xvii
Los rápidos y los muertos.....	xvii
Entre la espada y la pared	xviii
¿Qué es lo que es tan nuevo? ¿Qué es lo que es tan poderoso?	xviii
¿Quién está subiendo a su cuadrilátero?	xix
El «Ahoramismo-ismo»	xix
Apuestas más altas, tiempos más rápidos	xx
La dirección abandona el barco.....	xx
Paranoia y esquizofrenia de las empresas.....	xxi
Empiece por identificarse a sí mismo	xxi
Las viejas reglas están matándole.....	xxii
Las nuevas reglas para sobrevivir.....	xxiv
¿Qué hacer?.....	xxvi
Cómo funciona.....	xxvi
Cómo emprender las Vías.....	xxviii
Capítulo 1. Rompa la barrera del sonido	1
La Vía de la Escucha.....	1
Cómo aprender a volver a respirar • Deje de pensar y em- piece a escuchar • ¿Escucha usted bien? • Las reglas equi- vocadas • Las reglas correctas •	
Cómo percibir el mundo	3
Dormido al volante.....	4
El secreto de las películas clasificadas S	4
Cómo conseguir la recompensa.....	5
Adelante a toda máquina, escuchando.....	5

Ignore el mensaje principal • Cambie de posición • No juzgue ni analice • Escuche al dolor • Pregunte a los aficionados.	
Barreras que se oponen a que se rompa la barrera del sonido	14
El éxito • La dedicación a una sola respuesta • El apresuramiento en juzgar • La acción prematura • Ir por un surco	
Haga algo diferente	15
Cómo utilizar la Vía de la Escucha	17
Y luego ¿qué?.....	17
Juego gráfico. Ronda 1	17
Capítulo 2. Cómo descifrar el código de los problemas.....	21
La Vía de la Prospección	21
Cómo encontrar estructuras regulares en la confusión •	
Cómo extraer secretos del remolino • Cómo encontrar problemas y resolver oportunidades • ¡Los seres humanos lo hacen! • El sistema de creencias de la prospección • Nada que ocultar • Como serpientes en una cesta • Buenas noticias, malas noticias • Basta con la mitad • ¿Por qué competir corriendo con un oso? • ¿Qué pasa cuando nadie quiere que se arreglen las cosas? • En realidad, no saben • Noventa y cinco por ciento de lo que vendemos es aire • Cómo hacer cosas con las ideas • Saber es tener • El lado oscuro del conocimiento • El martillo inteligente.	
Adelante a toda máquina haciendo prospección	30
Lo que cuenta son las cosas pequeñas • Escriba el problema en una sola frase • Finja que está arreglado • La pregunta disparatada • Comprenda lo que significa «no se puede».	
Barreras que impiden descifrar el código	34
El miedo a lo desconocido • Una cultura cerrada • La respuesta fácil • La respuesta total • La espera de lo complejo.	
Busque el color del dinero	36
Supere la barrera de las ideas	36
Juego gráfico. Ronda 2	37
Capítulo 3. Cómo apartarse de lo convencional.....	39
La Vía de la Innovación.....	39
El sexo de las empresas • Un breve cuestionario sobre la innovación • La innovación no es la ciencia aeroespacial	

• El genio que hay tras el Walkman • Usted nació para innovar • Devuélvales el golpecito • Para innovar hay que olvidar lo aprendido • Ignore la voz que hay dentro de usted • ¿Por qué no se me ocurrió a mí?	
La Innovación adelante a toda máquina.....	44
Por qué es inteligente hacerse el tonto • Las reglas se hacen para ser incumplidas o, al menos, ignoradas • La desasociación de palabras • Es mejor hacia atrás • Pruebe a ver.	
Barreras que impiden romper con lo convencional	58
Alguien debe haber... • Si no está roto... no lo arregle • Parálisis por análisis • Castigo por fracasar • Entusiasmo por las características, olvido de los resultados.	
Innovación mediante eliminación	59
Los sueños se hacen realidad, a veces.....	60
Los mejores innovadores del mundo (hace falta ser ladrón)....	61
El caso de las monedas que faltaban • Ladrillos y fundas de almohadas: las herramientas de la innovación.	
Más consejos y trucos	63
Cómo poner en práctica la Vía de la Innovación	66
Juego gráfico. Ronda 3	68
Capítulo 4. Supere el límite de velocidad	71
La Vía de la Respuesta.....	71
Dé vida a sus nuevas ideas • Los perdedores reaccionan, los ganadores responden • La sutil diferencia entre ganar y perder • La rana frustrada y la belleza de la culminación • Cómo puede convertirse una pulgada en un millón de millas.	
Adelante a toda máquina, respondiendo.....	74
Escuchar «para actuar» • Más rápido es mejor • No existe mientras no se le dé salida • Hágalo dos veces • Deje de hacerlo.	
Barreras que impiden superar el límite de velocidad.....	85
No es asunto mío • La búsqueda del «fácil no» • La mentalidad de tipo dominó • Intentar la perfección • Entusiasmarse por los procesos, olvidar los resultados.	
La eficacia no está de moda, la efectividad es lo que cuenta ahora	88
Cómo hacer saltar la banca.....	89
Más consejos y trucos.....	90
Respuesta = Servicio	91

Cómo salir adelante	92
Próxima parada: ¡Magia!	93
Juego gráfico. Ronda 4	93
Capítulo 5. Irrumpa en el futuro	95
La Vía de la Adaptación	95
Cambie para salvarse • Cambiar a voluntad, no por omisión • Ni caliente ni blando, ni suave y viscoso • Nuestra relación de amor-odio con el cambio • Instrucciones para un mundo en llamas • El vaivén de los directivos • ¡Cambiar o morir! • El ataque de los agentes del cambio • Fuerzas del cambio que debería conocer • El fin de la vieja guardia • Cómo ser aplastado por el cambio.	
Adelante a toda máquina, adaptándose	106
Derribe las murallas • Olvide lo aprendido • Convierta los enemigos en amigos • Borre los perfiles, cultive las personas • Suba el listón.	
Las barreras que impiden irrumpir en el futuro.....	113
Temor a perder • Falta de esfuerzo • Fantasmas futuros • Subestimación • Esperar hasta que desaparezca.	
El objetivo es el proceso.....	115
Qué hacer cuando destaque sobre los demás	116
Juego gráfico. Ronda 5	116
Capítulo 6. Póngase al frente	119
La Vía de la Dirección	119
Cómo tener lo que hay que tener en el momento adecuado • Dirigir es aplicar una palanca • Cómo utilizar la energía potencial que le rodea • Dirigir es liberar lo que ya existe • Cómo encender la mecha, cómo encabezar el desfile • Aquí no estamos hablando de magia • Gestionar no es dirigir • El vacío de dirección • América: el país donde están saltando las tapas • Cómo vivir en la época de la dirección • El colapso del control • Cómo dirigir a unos trabajadores vivaces y variopintos • Lo que la gente espera de los dirigentes • Cómo las buenas personas se convierten en malos dirigentes.	
Adelante a toda máquina, dirigiendo	135
Tire, no empuje • Gánese la confianza • Fije objetivos generales y haga alabanzas concretas • Fomente la diferencia y la similitud • Espere la excelencia.	

Barreras que impiden ponerse al frente	137
La dependencia de la alta dirección • El temor a la crítica • Ser un espectador • El amor del control • Actuar aisla- damente.	
El paso final	138
Juego gráfico. Ronda 6	139
Respuestas a los juegos gráficos.....	143
Indice	145