



LA FORMACIÓN HUMANÍSTICA
COMO VENTAJA COMPETITIVA

ENTREGABLES

Creatividad, liderazgo y trabajo en equipo

Cada vídeo va acompañado de un documento como este. En él podrás encontrar:

1. Un **resumen de los conceptos** e ideas esenciales del vídeo.
2. Una propuesta de **aplicación personal** a situaciones y ámbitos concretos.
3. Un **caso de empresa** con ejemplos que se ilustran dichos conceptos.

El objetivo es que puedas apreciar que las reflexiones del vídeo tienen consecuencias en el día a día laboral y en tu vida personal.



ENTREGABLE



Resolución de problemas “Heracles outside the box”

RESUMEN DE IDEAS Y EJEMPLOS PRÁCTICOS1

APLICACIÓN PERSONAL. 7

CASO EMPRESARIAL..... 8



ENTREGABLE - Resolución de problemas

Resumen de ideas y ejemplos prácticos

Aquí tienes ejemplos empresariales que reflejan el ingenio y la creatividad de Hércules en la resolución de las doce pruebas:

1. León de Nemea - Problema de seguridad en el lugar de trabajo:

En lugar de intentar solucionar directamente los problemas de seguridad en el lugar de trabajo, una empresa puede implementar un programa de incentivos para fomentar una cultura de seguridad. Esto podría incluir premiar a los empleados por reportar peligros o sugerir mejoras en los procedimientos de seguridad.

2. Hidra de Lerna - Desafío de crecimiento exponencial:

Cuando una empresa enfrenta un crecimiento exponencial de la demanda de sus productos o servicios, en lugar de simplemente aumentar la producción, puede desarrollar tecnologías innovadoras para automatizar procesos clave y aumentar la eficiencia, como implementar sistemas de inteligencia artificial para predecir y optimizar la cadena de suministro.



ENTREGABLE - Resolución de problemas

Resumen de ideas

3. Jabalí de Erimanto - Manejo de clientes difíciles:

En lugar de tratar de enfrentarse directamente con clientes difíciles, una empresa puede implementar programas de capacitación para su personal en habilidades de comunicación y resolución de conflictos. También podrían establecer un sistema de retroalimentación para abordar las quejas de los clientes de manera proactiva y resolver problemas antes de que escalen.

4. Ciervas de Cerinia - Desafío de captación de talento:

En lugar de competir directamente por el mismo talento que todas las demás empresas, una empresa puede adoptar un enfoque más creativo para la captación de talento, como establecer programas de pasantías atractivos, colaborar con universidades locales o implementar políticas de trabajo flexibles para atraer a un grupo más diverso de candidatos.



ENTREGABLE - Resolución de problemas

Resumen de ideas

5. Aves del Estínfalo - Problema de plagio de propiedad intelectual:

En lugar de tratar de detener directamente a los infractores de propiedad intelectual, una empresa puede implementar tecnologías de marca de agua digital o firmas únicas en sus productos para rastrear y proteger su propiedad intelectual. También podrían trabajar en estrecha colaboración con autoridades legales y agencias de aplicación para perseguir a los infractores.

6. Establo de Augías - Desafío de saneamiento ambiental:

En lugar de abordar directamente la contaminación ambiental, una empresa puede implementar prácticas de fabricación sostenibles y buscar formas innovadoras de reducir su huella de carbono, como el uso de energía renovable o la reutilización de materiales de desecho en su proceso de producción.



ENTREGABLE - Resolución de problemas

Resumen de ideas

7. Toro de Creta - Desafío de entrada a nuevos mercados:

En lugar de simplemente ingresar a un nuevo mercado y competir directamente con los actores establecidos, una empresa puede buscar asociaciones estratégicas con empresas locales o desarrollar productos adaptados a las necesidades específicas del mercado objetivo, aprovechando así su experiencia local y ganando ventaja competitiva.

8. Yeguas Devoradoras de Hípólito - Gestión de la diversidad de habilidades y competencias:

En empresas con equipos multidisciplinarios y diversas áreas de especialización, es importante gestionar eficazmente la diversidad de habilidades y competencias de los empleados. Al igual que Hércules tuvo que lidiar con las yeguas salvajes, los líderes empresariales deben aprender a aprovechar las fortalezas individuales de sus empleados y asignar roles y responsabilidades de manera que maximicen el rendimiento del equipo y se logren resultados exitosos.



ENTREGABLE - Resolución de problemas

Resumen de ideas

9. Cinturón de Hipólita - Desafío de negociación con proveedores:

En lugar de aceptar directamente las condiciones propuestas por los proveedores, una empresa puede utilizar tácticas de negociación creativas, como buscar proveedores alternativos, consolidar pedidos para obtener descuentos o incluso explorar la posibilidad de fabricar los productos internamente.

10. Ganado de Gerión - Desafío de logística y distribución:

Para enfrentar desafíos logísticos y de distribución, una empresa puede adoptar un enfoque creativo, como implementar sistemas de gestión de inventario avanzados, utilizar tecnología de rastreo en tiempo real para optimizar rutas de entrega o incluso explorar la posibilidad de utilizar drones para la entrega de productos en áreas remotas.



ENTREGABLE - Resolución de problemas

Resumen de ideas

11. Manzanas de las Hespérides - Desafío de innovación de productos:

Una empresa que busca innovar en sus productos puede establecer programas de incubación interna o colaborar con startups para desarrollar nuevas ideas. También podrían realizar investigaciones de mercado exhaustivas para identificar las necesidades no satisfechas de los clientes y luego desarrollar productos que aborden esas necesidades de manera única y creativa.

12. Cerbero - Desafío de gestión del cambio:

En lugar de enfrentar directamente la resistencia al cambio, una empresa puede implementar estrategias de comunicación efectivas para explicar los beneficios del cambio y obtener el apoyo de los empleados. Además, podrían establecer equipos de cambio dedicados para guiar y apoyar a los empleados durante el proceso de transición.



ENTREGABLE - Resolución de problemas

Aplicación personal

En todos los niveles de la jerarquía empresarial existen relaciones de dirección y delegación. Desde el accionista mayoritario al becario que acaba de entrar, todo el mundo ejerce una cierta dirección sobre alguien al mismo tiempo que se le confía una tarea o misión que cumplir. Esta dupla sirve para comprender mejor la aplicación personal de la capacidad de comprender la naturaleza de los problemas al contexto empresarial.

- **Si delegan en ti:** puedes desarrollar tu talento al enfrentarte a una variedad de desafíos en el trabajo y aprender a abordar cada problema de manera única y efectiva, reconociendo las diferencias en su naturaleza y complejidad.
- **Si delegas:** estás llamado a valorar a los equipos que pueden analizar y resolver problemas de manera creativa y eficiente, adaptando su enfoque a las circunstancias específicas de cada situación y demostrando agudeza y flexibilidad mental.



ENTREGABLE - Resolución de problemas

Caso empresarial

La empresa de entretenimiento Pixar es conocida por su capacidad para abordar problemas de manera innovadora y pensar "fuera de la caja" en la creación de películas animadas exitosas. Han desarrollado una cultura donde se alienta a los empleados a desafiar los enfoques convencionales y a encontrar soluciones únicas para cada desafío creativo.

Durante la producción de Toy Story, el primer largometraje de la compañía, se produjo un bloqueo en el desarrollo de la animación. Todo parecía paralizado hasta que John Lasseter, el director, reunió a todos los jefes de departamento y decidió atacar la raíz del problema: la historia.

Volviendo a la parte más elemental de la producción, es decir el guión, se logró desatascar una situación que amenazaba con arruinar la película de una joven productora como era Pixar por aquel entonces. Lasseter lideró varias sesiones en las que se rehizo el argumento de la película partiendo de un nuevo "storyboard" (la herramienta de dibujos básicos que resume una película) y a partir de ahí, sobre la base de un relato sólido, la producción se reanudó.



ENTREGABLE - Resolución de problemas

Caso empresarial

Tratándose de una empresa puntera en tecnología de animación, en Pixar podrían haber optado por abordar el problema en clave informática o digital. Sin embargo, Lasseter demostró una gran creatividad al comprender el verdadero origen del problema. Este nada tenía que ver con la calidad técnica de la animación 3D sino con algo anterior y más fundamental: el guión.

Pixar, como empresa, no sólo supo invertir en la innovación de la animación en tres dimensiones sino que tuvo la suficiente inteligencia para no olvidar el resto de ingredientes de una buena producción cinematográfica. La creatividad que ha labrado el prestigio de la compañía conecta así con la resolución de problemas que aquí proponemos.



ENTREGABLES

Descubre los demás entregables de cada vídeo y profundiza en tu aprendizaje personal.

