

Métodos y Técnicas de Trabajo Corporativo

Crear equipos

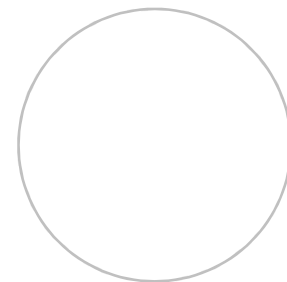
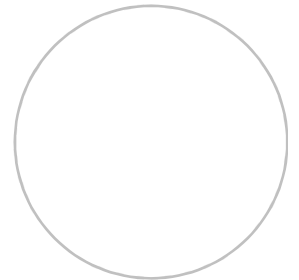
Juan Miguel Gómez

Universidad Carlos III de Madrid

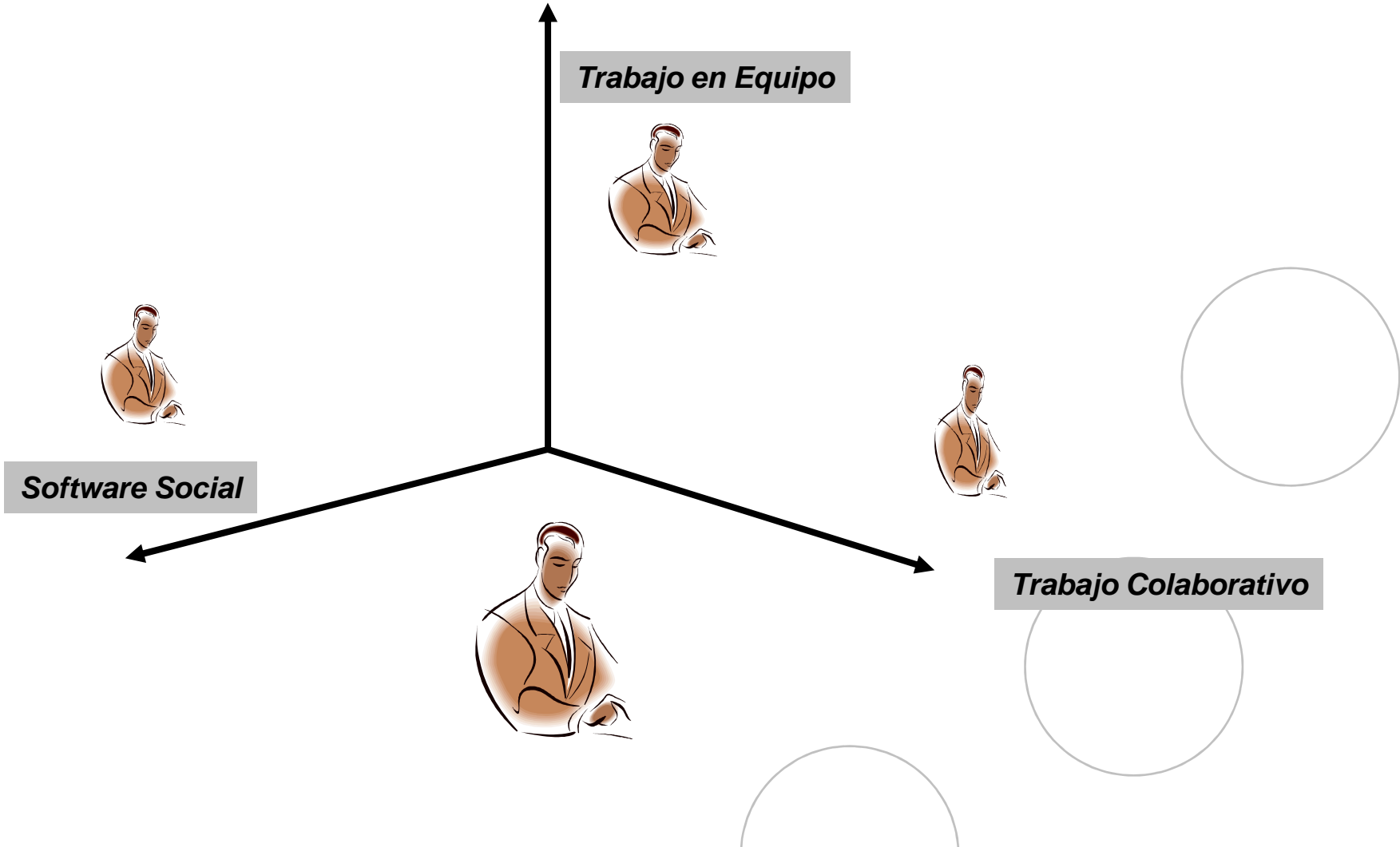
Contenidos



- ¿Qué es un equipo?
- Habilidades personales y grupales
- Modelo de las 5 Etapas
- Características de un buen Equipo
- Dos Ejemplos de Equipos



El Homo Conexus



Objetivo: El Homo Conexus



Físico

Trabajo en Equipo



Métodos de Trabajo Colaborativo



Homo Conexus

Plena integración Corporativa

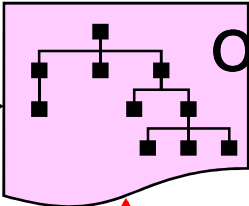
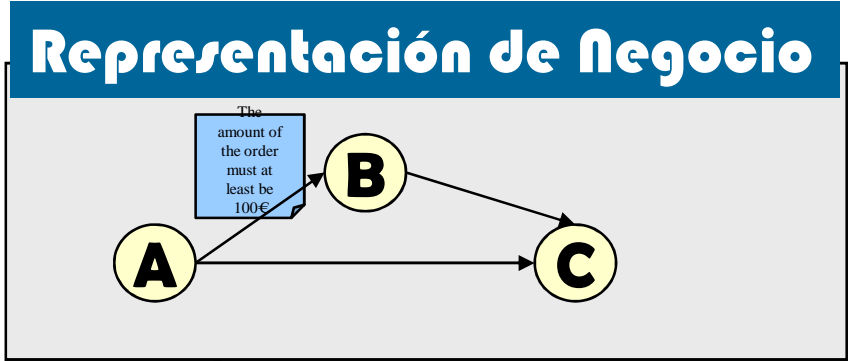


Software Social

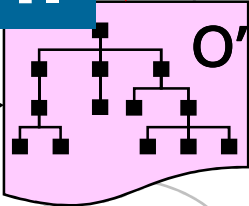
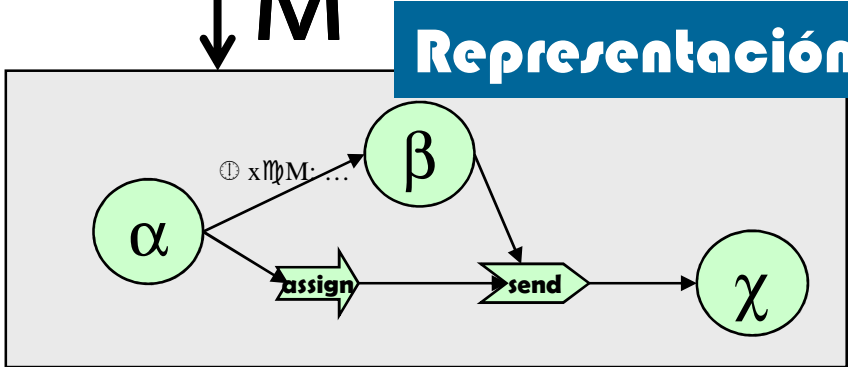


Remoto

Habilidades y Trabajo en Equipo: No estamos solos



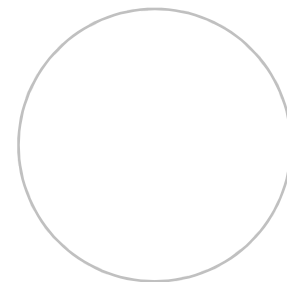
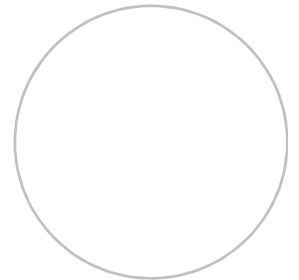
M



¿Por qué formar un equipo?



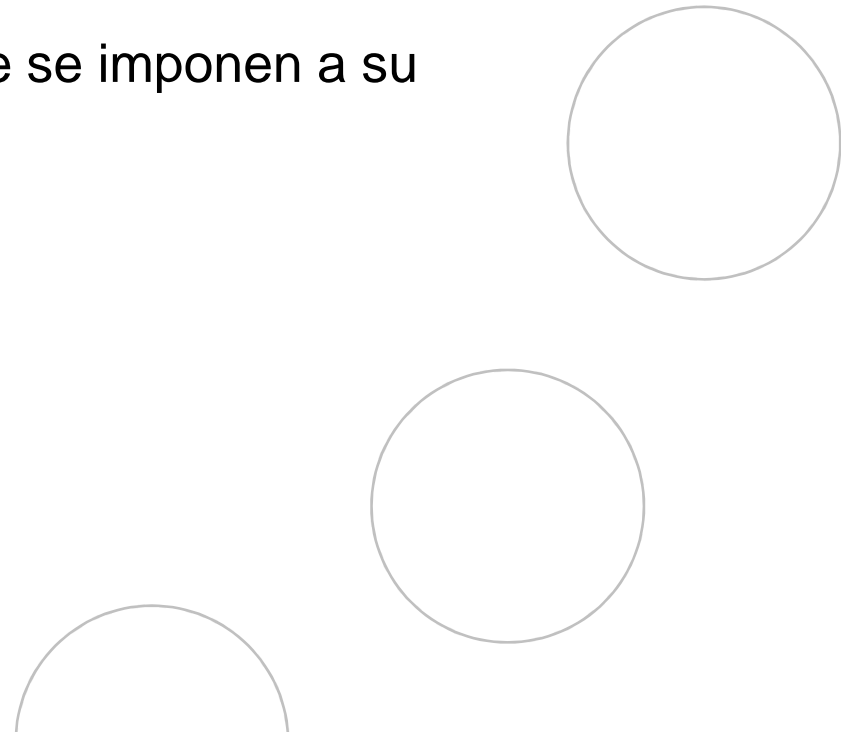
- Seguridad: Estamos menos solos
- Estatus: Confiere un reconocimiento y una posición
- Autoestima
- Afiliación: Necesidad social
- Poder: La unión hace la fuerza
- Consecución de metas



Modelo de las 5 Etapas



- **Formación**
 - Gran incertidumbre, “sondeo de aguas”
- **Conflicto**
 - Conflictos internos
 - Resistencia a las restricciones que se imponen a su individualidad
- **Regulación**
 - Liderazgo claro
 - Sentido de la camaradería
- **Desempeño**
 - Energía perfecta
- **Desintegración**
 - Misión cumplida



Ideas para Crear Equipos (Make A Team)

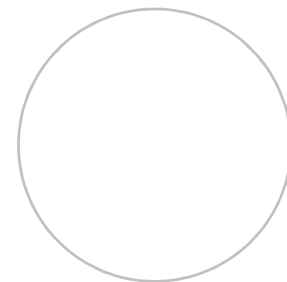
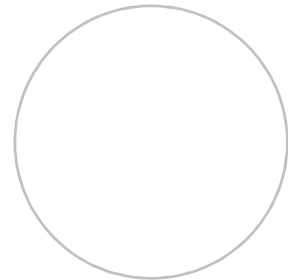


- Según Robbins en “Comportamiento Organizacional”, las claves para la formación de un equipo son:
 - Capacidades de los Miembros y Habilidades Complementarias
 - Personalidad
 - Activar sinergias:
 - Habilidades interpersonales
 - Escucha activa
 - Retroalimentación
 - Asignación de roles y diversidad
 - Tamaño de los equipos: De seis a nueve integrantes
 - Flexibilidad de los miembros

Ideas para Crear Equipos (Make A Team)



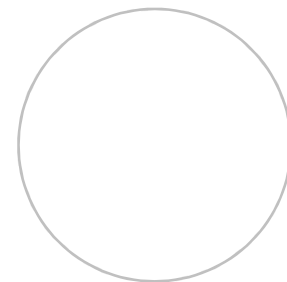
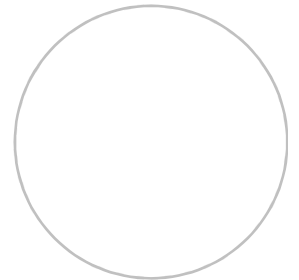
- Flexibilidad de los miembros
- Preferencias de los miembros
- Contexto para el éxito del equipo:
 - Recursos Adecuados
 - Liderazgo y Estructura
 - Clima de Confianza
 - Sistemas de Evaluación y Desempeño de Recompensas



Ideas para Crear Equipos (Make A Team)



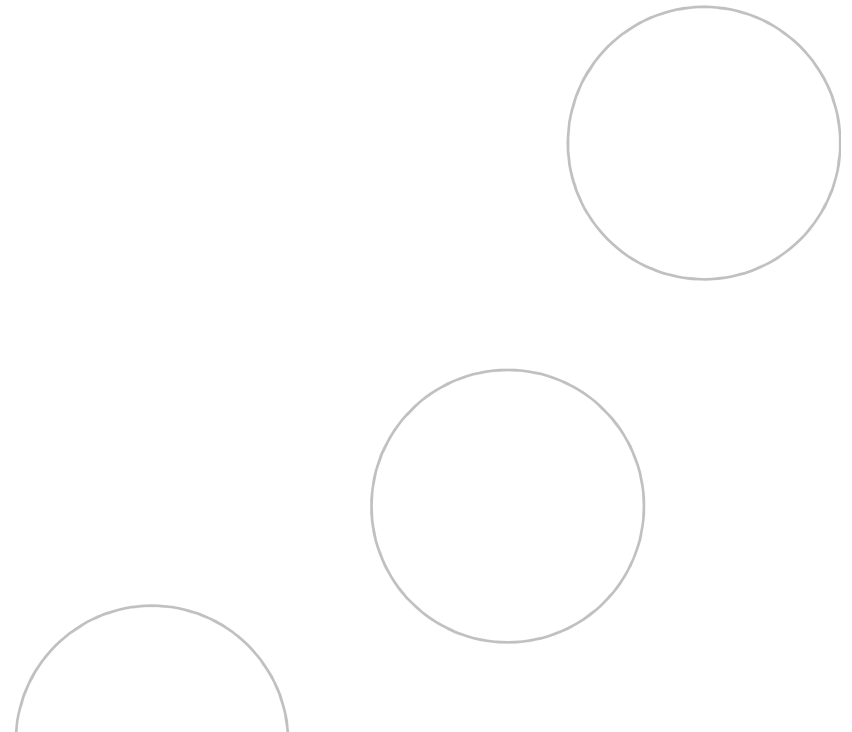
- Proceso del Equipo:
 - Un propósito común: Todos unidos para lograr un objetivo común
 - Objetivos Específicos
 - Eficacia de Equipo: El éxito engendra éxito
 - Niveles de Conflicto
 - Ocio Social



Dos Ejemplos de Tipos de Equipos



- Teoría de “Los Tres Mosqueteros”
- Teoría de “Dragon Ball Z”



Los Tres Mosqueteros



- Novela de Alejandro Dumas escrita en 1844
- Retrata cuatro caracteres que encarnan unas determinadas personalidades que ilustran muy bien el funcionamiento en equipo
- Los personajes están muy estereotipados
- Una prueba habitual es ver en un grupo de amigos / equipo que personalidades se pueden identificar con los personajes



Porthos



- El “Buenazo”
- Bonachón, fuerte, eficaz
- Representa la fuerza bruta, la lealtad sin límites
- Es el “buenazo” en quien puedes confiar en una situación difícil



Athos



- Es la “Experiencia”
- Tiene un pasado que trata de ocultar, experiencia y representa la nobleza
- También es el personaje más complejo puesto que tiene remordimientos y un perfil psicológico más denso
- Es “el tío con experiencia” en quién confías en una situación difícil



Aramis



- El “Guapo”
- Arrogante, guapo e individualista
- Es un personaje que cumple un papel lógico pero cuadra a veces difícilmente en el equipo
- Sin embargo, se puede sacar partido de sus habilidades
- Es “el tipo clave” al que se recurre para que utilice sus encantos



D'Artagnan

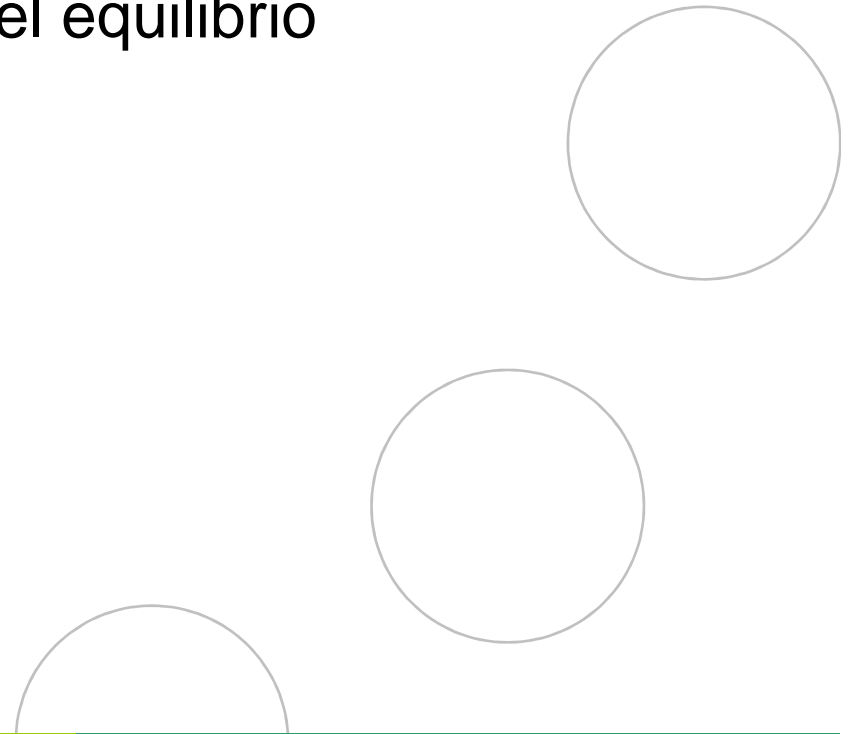


- Es un personaje casi vacío
- D'Artagnan somos todos
- Pieza “comodín” del equipo y además es un personaje novato
- Representa la irreflexión, la imprudencia y el impulso propio del comienzo





-
- Un equipo que sigue las bases de “Los Tres Mosqueteros” tiene alguno de los pilares fundamentales para un buen equipo
 - Representan partes niveladas, el equilibrio



Teoría de Dragon Ball Z



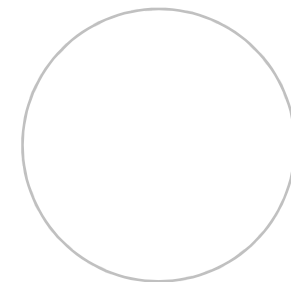
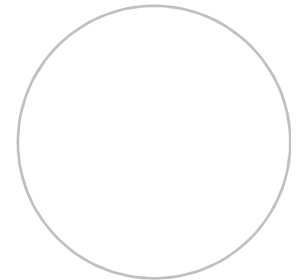
- Basado en un ensayo del profesor Sung-Kook Han, de la Wokwang University of Seoul, Corea del Sur
- Se trata de un conocido *manga* japonés, que revolucionó las cifras de ventas de *ánime* en Estados Unidos



Dragon Ball Z



- Representa el Anti-Equipo
- Una serie de luchadores / héroes comienzan como enemigos pero se van uniendo entre ellos para vencer a un enemigo común



Dragon Ball Z



- El Cambio hace la fuerza (*Kaizen*, japonés)
- Hasta tal punto de que a pesar de los fuertes caracteres de los personajes, sus puntos débiles se anulan cuando trabajan en equipo y vencen
- La serie fomenta el individualismo pero explica claramente que cuando dos enemigos se unen, el éxito está garantizado



Gracias por Vuestra Atención



P&R

