

INDICE

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 rápido 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 si mismo	XXI
Las viejas reglas están matándole	XXII
Las nuevas reglas para sobrevivir	XXIV
¿Qué hacer?	XXVI
Como 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 pesar y empiece a escuchar * ¿Escucha usted bien? * Las reglas equivocadas * 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
Capitulo 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 mita *¿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 los vendemos es aire *Cómo hacer cosas con la ideas *	

Saber es tener* El lado oscuro del conocimiento * El martillo inteligente	
Adelante a toda máquina haciendo prospección	30
Lo que se cuenta son las cosas pequeñas * Escriba el problema en una sola frase * Finja que está arreglado * La pregunta disparatada * Comprender lo que significa <<no se puede>>	
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 *Devuélvalas 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 la convencional	58
Alguien debe haber...*Si no ésta roto... no lo arreglo*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 *Como 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 ésta de moda, la efectividad es lo que cuenta ahora	88
Cómo hacer saltar la banca	89
Más consejos y trucos	90
Respuestas = 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 blanco, ni suave y viscoso* Nuestra relación de amor – odio con el cambio 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 aisladamente	
El paso final	138
Juego gráfico. Ronda 6	139
Respuestas a los juegos gráficos	143
Índice	145