

## INDICE

El reto	1
El gerente que da facultades	9
El país de las facultades	17
La primera clave: Compartir información con todos	27
La segunda clave: Crear autonomía por medio de fronteras	39
La tercera clave: Reemplazar la jerarquía con equipos	59
Las tres claves en interacción dinámica	71
Dar a todos información para actuar	75
Las fronteras son guías para la acción	89
Permitir a los equipos para que sean autodirigidos	97
Persistir en su fe en las facultades	111
Plan del juego de facultar	117
Sobre los autores	121
Servicios disponibles	122