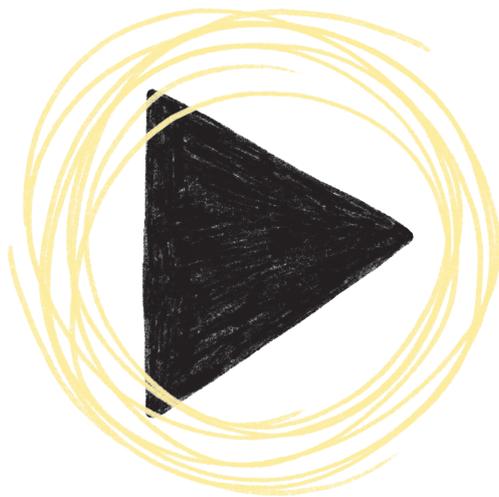


¡DALE AL PLAY!

EMPRENDE. INNOVA. BÚSCATE LA VIDA



MANIFIESTO PLAY

EMPRENDE / CONECTA / TRANSFORMA
INSPIRA / TRANSPIRA

Sé libre. Libre para elegir, pensar, vivir, explorar,
cambiar, conocer, , transformar, trabajar,
escuchar, esperar, conectar. Libre para actuar.

Libre para aprender. Libre para .

Libre para jugar. Tú eliges tu camino. Tú haces tu destino.

Tú puedes crear una nueva era: tu valor que se suma a mi valor
que se suma al valor de otros que, como tú, se atreven
a pisar donde nadie antes había pisado. Otros como tú
que no temen dejar su huella en el agua. Que pueden crear,
enseñar, aprender ideas que nos harán más fuertes
y a la vez más humanos. Elige tu lugar, cambia las reglas,
impúlsate, , prepárate.

Crea en equipo. Cree en tu equipo. Emprende.

Disfruta del viaje. Tú eres el destino.

~~Tacha~~
~~lo que no te~~
~~guste~~



Rellena
los huecos



- 1 No hagas caso de ninguna instrucción que no te convenza al 100 %. Incluida esta. Táchala, modifícala, hazla tuya. Genera tus propias instrucciones –siempre y en todo lugar–.
- 2 Busca urgentemente boli, rotuladores, o lo que tengas a mano para rellenar este carnet.
- 3 Añade tu nombre verdadero, tu mote de toda la vida o el nombre que siempre quisiste tener. Si quieres que lleve tu foto o un autogarabato, no te cortes.
- 4 Recorta por las líneas discontinuas. O salte de ellas si te viene la tentación.
- 5 No lo plastifiques, que ya hay bastante plástico en el océano. Si se estropea, ya te harás otro.
- 6 Llévelo siempre contigo, bien guardadito.
- 7 Sácalo cuando tú o tu equipo se encuentre bloqueado, cuando no sepáis por dónde tirar, cuando necesitéis la creatividad de Billie Eilish, la tenacidad de Steve Jobs o la fuerza de los Jedi.
- 8 Estas instrucciones no se van a autodestruir, pero puedes destruirlas tú y reciclar la página entera como mejor se te ocurra: para envolver un microrregalo, encender un fuego o hacer un origami en forma de *Tyrannosaurus rex*.
- 9 Comparte los resultados: #DaleAIPlay



Este carnet identifica a

como un/a PLAYER, autorizándole para encarnar el MANIFIESTO PLAY, dentro de la legalidad vigente y del respeto hacia todos los seres vivientes de este planeta y de cualquier otro que resultara habitado o habitable.

TeamLabs/





THE UNKNOWN IS COMING

Winter is coming, anunciaba Jon Snow en *Juego de tronos*. Un invierno largo, frío y lleno de zombis. En el siglo XXI del planeta Tierra, tampoco abunda el optimismo. Por doquier nos llegan advertencias de desastres de todo tipo (**Big Fucking Problems/087**»).

Pero la realidad es que nadie sabe lo que se nos viene encima. Solo que será bien distinto de todo lo anterior. El mundo no acabó en el año 2000, como algunos temían, pero veinte años más tarde parece otro.

Y aún no hemos visto nada. Esto solo va a más.

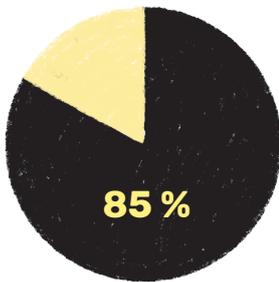
Las habilidades que están pidiendo ya las organizaciones para hacer frente a todo esto:

CREATIVIDAD | ADAPTABILIDAD | CAPACIDAD DE ANÁLISIS | INICIATIVA
LIDERAZGO | COMUNICACIÓN | COLABORACIÓN | GESTIÓN DEL TIEMPO
INTELIGENCIA EMOCIONAL | COMPETENCIAS DIGITALES | PRODUCCIÓN
DE VÍDEO | VENTAS Y *MARKETING* | INGLÉS, CHINO Y VISIÓN GLOBAL

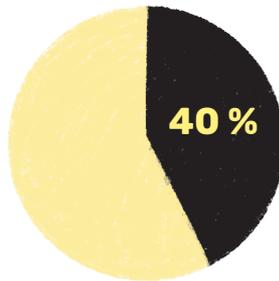
¿Cómo crees que pueden aprenderse estas habilidades y actitudes?



- En un libro de texto
- Con una buena profesora o un buen profesor
- Con preguntas tipo test, como esta
- Dándole al *play* (/000») y viendo qué pasa...

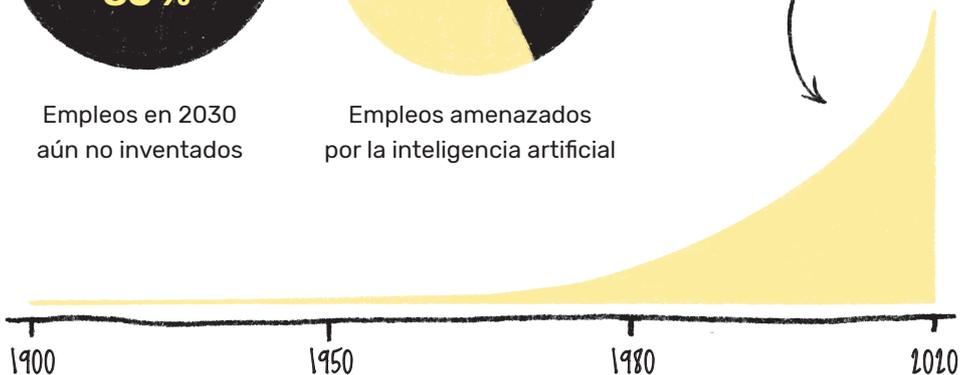


Empleos en 2030
aún no inventados



Empleos amenazados
por la inteligencia artificial

El conocimiento humano está creciendo de forma exponencial



AMOR JUSTICIA BIENESTAR
SABIDURÍA IGUALDAD PAZ
DIVERSIDAD TRADICIÓN CREATIVIDAD
BELLEZA RAZÓN EXPLORACIÓN LIBERTAD
PACIENCIA EFICIENCIA FORTALEZA
PROSPERIDAD CONFIANZA

VALORES

Todos luchamos por un ideal. ¿Qué valores te definen?

¿Qué principios defenderías a capa y espada?

Aquí tienes algunos ejemplos de valores con los que quizás te identifiques más o menos. No es, ni mucho menos, una lista exhaustiva, y puedes añadir otros. ¿Cuáles son los más importantes para ti, los que más te motivan?

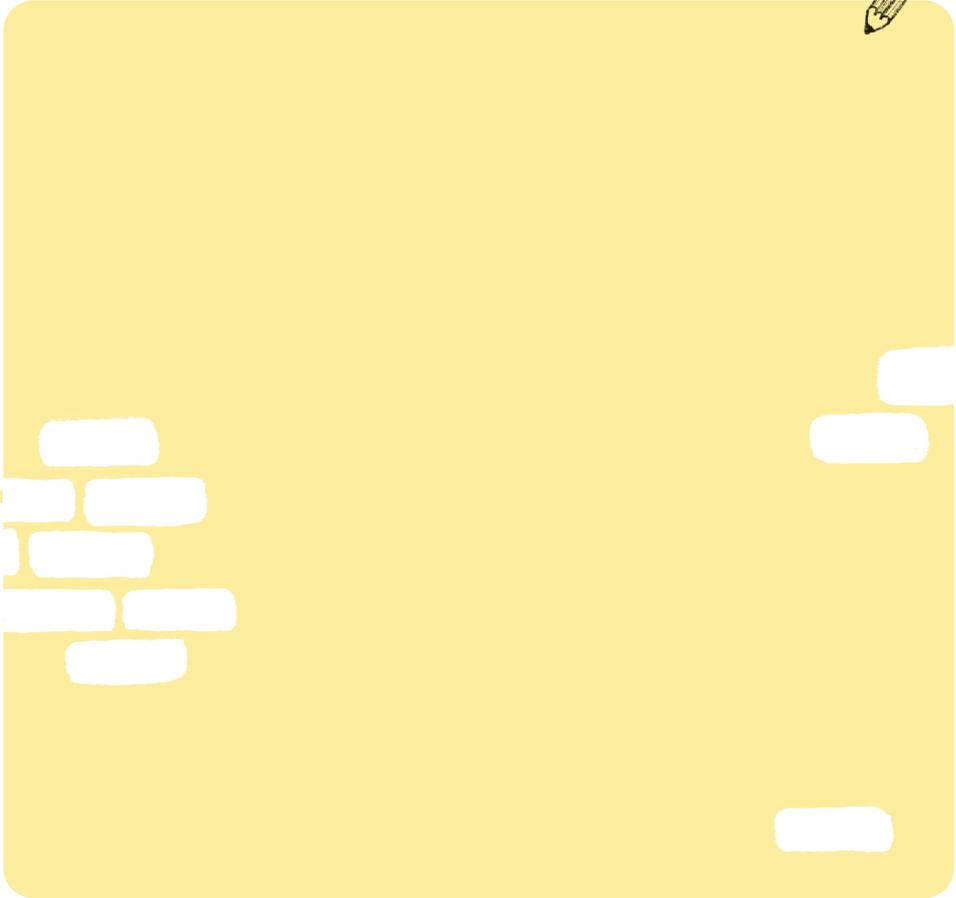
DIVERSIÓN EQUILIBRIO
SOSTENIBILIDAD
RESPECTO COOPERACIÓN
LEALTAD FELICIDAD CORAJE
EXCELENCIA TRANQUILIDAD HONESTIDAD
COMUNICACIÓN DIGNIDAD
AMISTAD DISCIPLINA

MI MURO

Dibuja grafitis en esta pared con los cuatro símbolos que representen tus valores más queridos –los principios por los que estarías dispuesto a luchar–.

Puedes usar todos los colores que quieras y esmerarte a tope.

Junto a cada símbolo te invitamos a escribir el nombre del valor y, si quieres, una breve explicación de qué significa para ti.



TALENTOS

CONOCIMIENTOS

Artísticas

- Pintura
- Creatividad
- Música

Comunicativas

- Idiomas
- Hablar en público
- Escritura

Temáticas

- Ciencia
- Historia
- Literatura

Organizativas

- Liderazgo
- Planificación
- Presupuestos

Digitales

- Diseño web
- *Marketing* RRSS
- Programación

Interpersonales

- Inteligencia social
- Sentido del humor
- Negociación

Mentales

- Matemática
- Análisis
- Perspectiva

Personales

- Coraje
- Optimismo
- Ecuanimidad

FORTALEZAS

HABILIDADES

Rellena estos espacios con los talentos, fortalezas, habilidades y conocimientos que ya tienes, los que podrías ofrecer a los demás (por ejemplo, en forma de cursos o consultoría) y los que crees que te harán falta para tus planes futuros. A la izquierda encontrarás algunos ejemplos en varias categorías.



No es el momento
para falsas humildades.
Alguna virtud tendrás.
En caso de duda,
pregunta a tu abuela

¿Qué tengo?

¿Qué ofrezco?

¿Qué necesito?

▶ ¡Dale al PLAY!

Habéis unido pasiones, valores y fortalezas en un temible Teamzilla. Habéis forjado vuestra identidad en el corazón del bosque. Habéis asentado las bases y elegido a los líderes. ¿Qué más puede faltar para convertirnos en un auténtico equipo?

Pues nos vemos obligados a informaros que aún queda lo más importante. El paso decisivo. La prueba de fuego a la que solo sobrevivirán los equipos que merezcan ese nombre:

▶ THE CHALLENGE

Sí, queridos *players*, llegó el momento de afrontar vuestro primer gran desafío. Solo así podréis conocer realmente y descubrir si tenéis lo que hace falta para emprender juntos.

The challenge no es un proyecto cualquiera. No es un juego, un simulacro o una prueba simpática para principiantes. Es enfrentarnos al fuego real para conocer de verdad y descubrir vuestra capacidad como equipo. Debéis escoger un objetivo tan ambicioso que, sin llegar a ser imposible o disparatado, os haga temblar. Si no, no sería THE CHALLENGE.

Nos tonta mucho contaros cuál es el terrible *challenge* al que solemos someter a los nuevos equipos de nuestro grado universitario LEINN. ¡¡Pero es el secreto mejor guardado de TeamLabs!! Si te carcome la curiosidad, tendrás que preguntárselo a alguno de los supervivientes. Basta con decir que, al escuchar la noticia, a nuestros jóvenes emprendedores se les suelen quedar unas expresiones WTF antológicas. (Si desconoces el significado de WTF, ya lo estás googleando).

MUY IMPORTANTE:

el objetivo escogido deberá ser **smart** (/065»).

Ejemplos de desafíos para realizar en UNA SEMANA:

- ▶ **Empresa de diseño gráfico**
Facturar 999 euros en una semana, como sea (vendiendo camisetas, mecheros y tazas con sus diseños, por ejemplo).
- ▶ **Conjunto de jazz**
Montar un concierto y llenar una sala con capacidad para 200 asistentes.
- ▶ **Plataforma política**
Lanzar una campaña en redes sociales para conseguir al menos 500 seguidores.
- ▶ **Asociación ecologista**
Convencer a 50 habitantes del pueblo para limpiar de plásticos una playa.
- ▶ **Productora audiovisual**
Planificar, rodar y editar un documental de 15 minutos sobre la adicción a los móviles.
- ▶ **Sociedad académica o profesional**
Conseguir 100 socios dispuestos a pagar la membresía.



Nuestro challenge

Fecha tope

Descripción



JUEGOS

DINÁMICAS RÁPIDAS PARA GENERAR BUEN AMBIENTE*



Cuento compartido

Puede jugarse en parejas o en un grupo más grande. La idea es contar un cuento «palabra por palabra». El primer participante dice la primera palabra. El siguiente dice la segunda. Y así sucesivamente, hasta el final del cuento. No hay que intentar ser especialmente gracioso, sencillamente aceptar todo lo dicho y construir sobre ello. Se puede escoger, antes de empezar, un título para guiar la historia. Otra variante es probar con cuentos «frase por frase». Ayuda también, sobre todo al principio, proponer un objetivo concreto del cuento, por ejemplo «instrucciones para atracar un banco» o «instrucciones para viajar a la tercera luna de Júpiter».



La herradura numérica

El grupo se distribuye en forma de herradura. Cada persona dice un número, en orden, comenzando con el 1. Este será el número de cada persona. La primera —la número 1— dice el número de otra persona: «¡12!». Esa persona inmediatamente dice el número de otra: «¡8!». Y así sucesivamente. El primero que titubee lo más mínimo antes de reaccionar, o que diga un número incorrecto (el suyo propio o uno que no existe), pierde el puesto y se coloca al final de la línea. Ahora esta persona, y todos los que iban detrás de ella, tienen números distintos. El juego continúa.



Brainstorming disparatado

Antes de una lluvia de ideas seria, se pueden pedir ideas para un reto absurdo, estrambótico o gracioso: usos originales para un cepillo de dientes, nombres de superhéroes que fracasaron (Caspaman, Wonderpija, El Increíble Hooligan...), cómo cuadrar el círculo.

ROMPEHIELOS



Fallos de comunicación

Se plantea cualquier reto sencillo para una lluvia de ideas, pero hay que hablar en húngaro o japonés (inventado, evidentemente), o solo con las vocales (o consonantes), o hay que comunicar todo con mímica, o pronunciando cada palabra al revés, o con cualquier otra regla disparatada.

Competición de mimos

Se juega en dos grupos. Una persona facilita el juego diciendo el nombre de un objeto o elemento (una tostadora, el monte Fuji, una bicicleta...). Al instante, cada grupo debe reproducir su forma uniendo sus cuerpos y con movimientos si hace falta. La persona que modera decide quién gana.

La bala

La idea de este juego es ir pasando la «bala» (en realidad, una palmada) de una persona a otra lo más rápido posible. Los participantes se distribuyen en un círculo. Uno empieza dando una palmada hacia la persona que tiene a la derecha o a la izquierda. Esta «recibe» la bala con una palmada suya y «pasa» la bala a la siguiente persona en el círculo con una segunda palmada. La bala sigue su curso por todo el círculo. Hay que recibir y pasar la bala lo más rápido posible, haciendo contacto visual con las personas que dan y reciben. Cuando ya se ha aprendido la dinámica, se introduce la posibilidad de que la bala «rebote». Si tú me la pasas, puedo recogerla con una palmada y luego devolverla con una nueva palmada hacia ti, cambiando la bala de dirección. Cuando ya se ha practicado esta posibilidad, se comienzan a añadir balas adicionales a la primera.

**Suele ser una buena idea elegir a alguien del equipo que guíe o modere cada juego.*

MOTO

Motorola fue la empresa que lanzó, en 1984, el primer teléfono móvil. Diez años después era ya una de las mayores 25 empresas norteamericanas y controlaba un 60 % del mercado en ese país. Ahora ya casi nadie se acuerda de ella, pero la telefonía móvil sigue siendo un gran invento. Y los informes Motorola también.

Al terminar un proyecto, los directivos de Motorola documentaban sus

aprendizajes en un informe con una estructura sencilla pero potente. Era una forma de cristalizar y compartir lo aprendido durante el proceso, o sea de *nonakear* (/061»). Y de sacar algo valioso incluso de los fracasos (/006»). Las preguntas que ofrecemos aquí son solo ideas para comenzar.

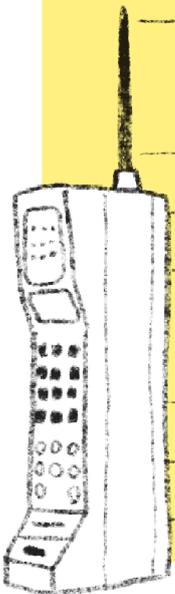


PRE-MOTOROLA

¿Qué espero aprender?

¿Qué espera la persona/organización con la que voy a interactuar?

¿Qué teoría específica o habilidades voy a poner en práctica?



ROLA

Nosotros hemos tuneado esta herramienta y la usamos continuamente, para recoger aprendizajes de los *out-of-the-building visits* (/075»), las reuniones importantes, los procesos de diseño (/030») y los proyectos (/050»). De hecho, la tenemos tan incorporada que a veces nos pillamos aplicándola hasta a nuestras vacaciones, fiestas y citas románticas.

Para el post-Motorola, recomendamos tomar apuntes rápidos o grabar un audio en el móvil lo antes posible después del momento de «acción» (lo que llamamos un *hot Motorola*) para no olvidar ni un detalle.



POST-MOTOROLA

¿Qué ha ido bien?

¿Qué ha ido mal? ¿Qué aspectos hay que mejorar para la próxima ocasión?

¿Qué he aprendido? ¿Qué voy a hacer a partir de lo aprendido?



¡SAL DEL EDIFICIO!

NUESTRO RITO MÁS ANTIPÁTICO

Ahora es cuando te mandamos a la calle de una patada. No es broma.
¡Fuera de aquí!

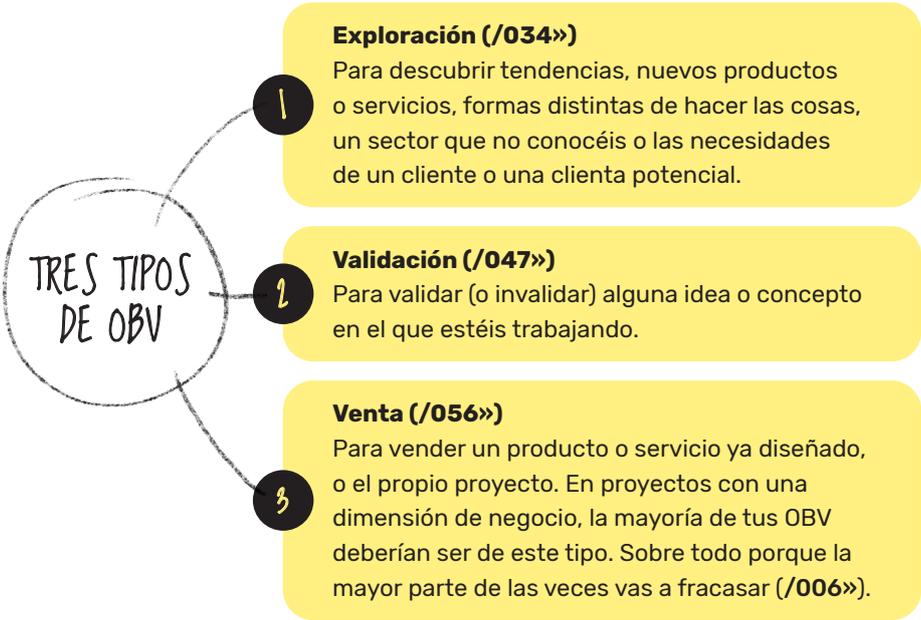
¿O pretendías montar tu proyecto desde el sillón? Olvídalo. Así no llegarás,
literalmente, a ninguna parte.

Al menos una vez por semana, cada miembro de tu equipo deberá poner
un pie delante del otro, salir por la puerta e interactuar con personas
de carne y hueso, o con otros proyectos o empresas, que puedan
dar alas a vuestros sueños.

Es lo que llamamos un *out-of-the-building visit* (OBV),
una visita fuera del edificio.

Ya sabemos que da pereza. En el sillón se vive muy cómodo.
Pero estos OBV son cruciales para mantener vuestros proyectos
en contacto con la realidad, permitir que crezcan de la mejor manera y,
por supuesto, promocionarlos y venderlos.

Por eso es necesaria la patada.



TRES TIPOS DE OBV

1 Exploración (/034»)

Para descubrir tendencias, nuevos productos o servicios, formas distintas de hacer las cosas, un sector que no conocéis o las necesidades de un cliente o una clienta potencial.

2 Validación (/047»)

Para validar (o invalidar) alguna idea o concepto en el que estéis trabajando.

3 Venta (/056»)

Para vender un producto o servicio ya diseñado, o el propio proyecto. En proyectos con una dimensión de negocio, la mayoría de tus OBV deberían ser de este tipo. Sobre todo porque la mayor parte de las veces vas a fracasar (/006»).



- ▶ Elige a la persona con la que quieres hablar y queda con ella.
- ▶ Prepara tu OBV concienzudamente.
 - Infórmate de antemano sobre la persona u organización.
 - Elabora un cuestionario detallado para entrevistar a la persona (OBV de exploración y validación).
 - Crea una presentación de vuestro proyecto que no pueda sino impresionar a la persona (OBV de validación o venta).
- ▶ Elabora un informe pre-Motorola (/067»).
- ▶ Sal por la puerta y realiza tu visita.
- ▶ Vuelve a tu equipo. Cuéntales lo sucedido y, si hace falta, pide algún abrazo.
- ▶ Elabora un informe post-Motorola (/067») y compártelo con el equipo.

UNA TIC QUE NO PASA DE MODA

En el siglo XXI, estamos rodeados de sofisticadísimas TIC (tecnologías de la información y la comunicación): ordenadores, *smartphones*, navegadores, buscadores, redes sociales, *apps* y webs temáticas de todo tipo.

Sin embargo, hay una TIC que sigue pegando fuerte después de 4000 años de historia:



Da igual si es de papel o digital. La cuestión es leer (o, en el caso de audiolibros, escuchar) un contenido extenso, típicamente dividido en capítulos, párrafos, frases, palabras y letras.

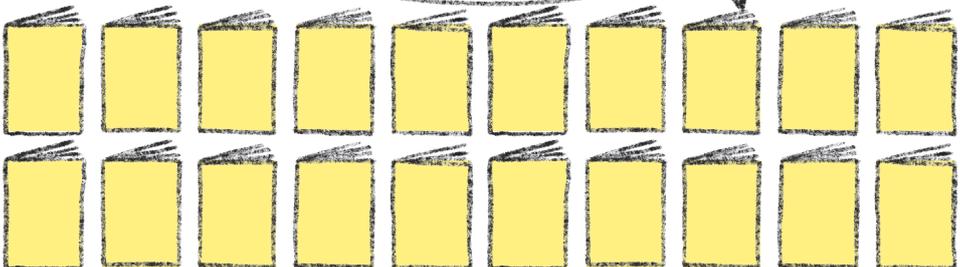
Tienes la inmensa fortuna de que algunos de los mayores expertos de la humanidad

han dedicado buena parte de su tiempo a volcar su sabiduría en libros, para que puedas acceder a ella cuando más la necesites.

Quizás no lo hayas pensado, pero algunos de ellos tratan JUSTAMENTE de los temas más candentes que necesitas ahora mismo para tus proyectos y equipo. Esos mismos que apuntaste en tu **learning contract** (/012») y que recoge vuestro cohete de aprendizaje (/086»).

Sabemos que leer un libro (un texto aproximadamente 2000 veces más largo que un tuit) requiere un esfuerzo importante. Por ese motivo, vamos a regalarte un punto por cada uno que leas: un *learning point*. O incluso dos o tres, según el libro (calcula un punto por cada siete horas de lectura). También puedes conseguir *learning points* por cada **learning path** (/081») que completes.

Anota aquí tus *learning points*
(recomendamos entre 20 y 40 al año)



- ▶ Selecciona un tema candente para ti o para tu equipo.

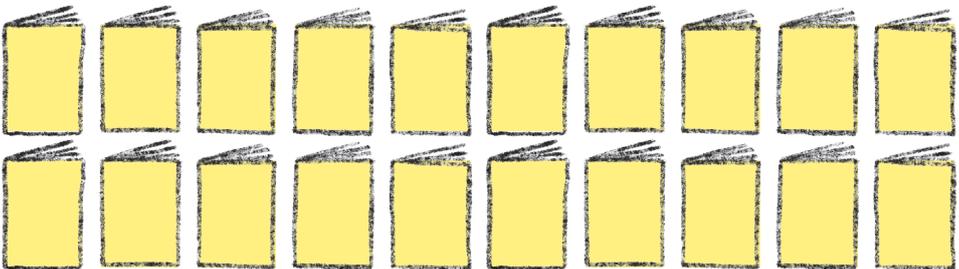
- ▶ Busca un libro que pueda iluminarte sobre este tema.

- ▶ Resumen:



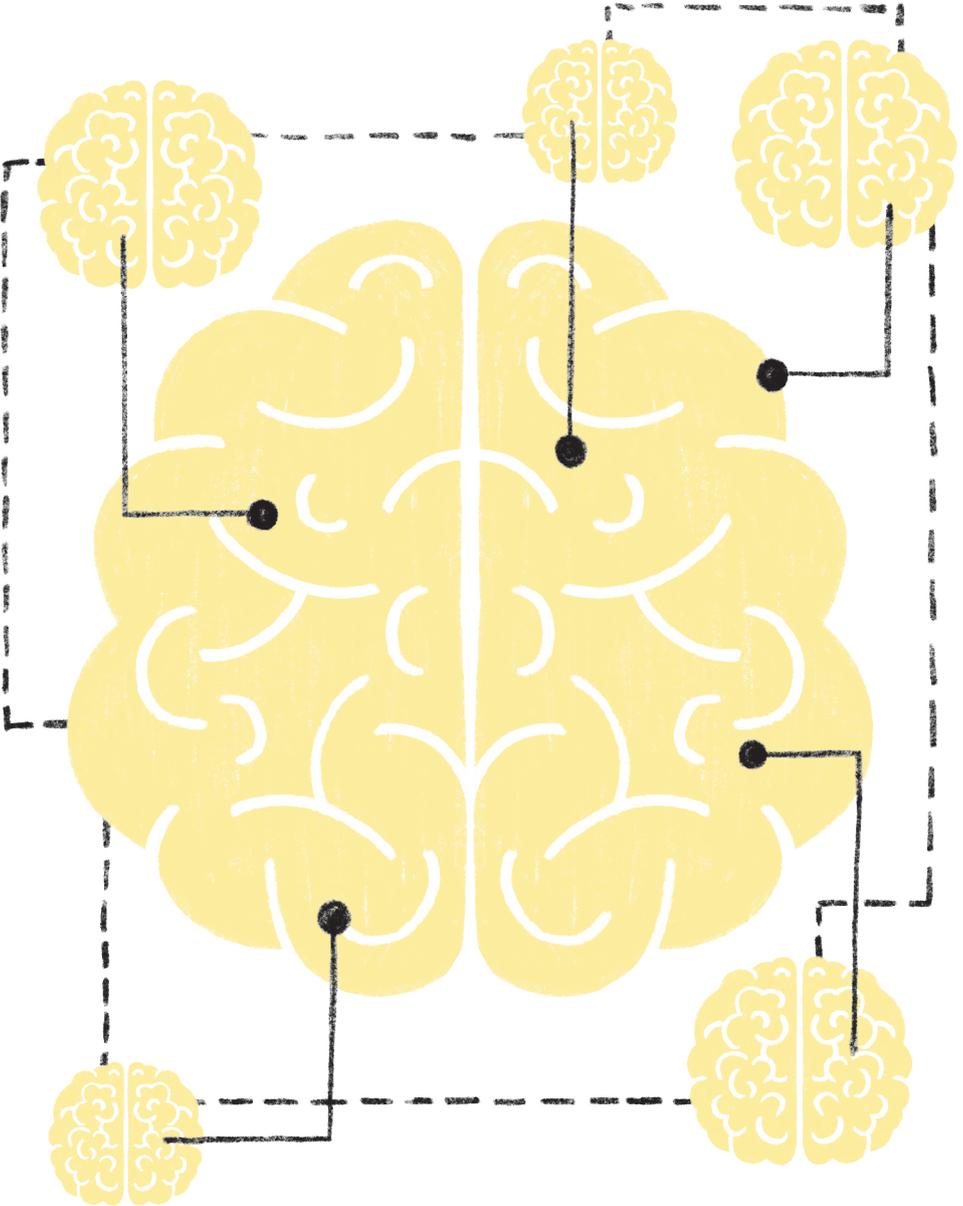
- ▶ Léelo, rellena una ficha como esta y compártela con tu equipo en una ***training session*** (/074»). De esa manera, si sois cinco miembros en el equipo y cada uno comparte cada año los aprendizajes de 10 libros leídos, es como si os leyeráis todos 50.

- ▶ Principales aprendizajes y aplicaciones a tu equipo y proyectos:



► ¡Dale al PLAY!

NO NOS HEMOS INVENTADO NADA



Nada de lo que encontrarás en *¡Dale al PLAY!* es cien por cien original.

Las prácticas que proponemos aquí las hemos desarrollado, y las seguimos desarrollando, a partir de ideas, herramientas y métodos preexistentes, que se remontan a elementos anteriores, y así sucesivamente hasta los primeros tiempos del *Homo sapiens*. Si hay algo novedoso en todo esto, será la particular forma de combinarlo, sin duda mejorable. Nuestro deseo, de hecho, es que, al darle al *play*, adaptes, modifiques y experimentes para crear tu propia forma de emprender proyectos.

Ofrecemos aquí una lista incompleta de nuestras fuentes de inspiración más cercanas. ¡Gracias infinitas a todas ellas, y sobre todo a las personas que les han dado vida!

- La experiencia cooperativa de Mondragón —única en el mundo—, que nace en 1943 como un proyecto educativo y empresarial a la vez, cuando José María Arizmendiarieta pone en marcha la Escuela Profesional (hoy en día Mondragon Unibertsitatea); y la posterior creación del Grupo Mondragón, la mayor cooperativa del mundo, fundada en Euskadi en 1956 con los egresados de este proyecto educativo.
- Tiimiakatemia (Team Academy), el método pedagógico basado en el constructivismo radical de la Jyväskylä University of Applied Sciences (Finlandia), diseñado en 1993 por Johannes Partanen y su equipo.
- El grado LEINN (Liderazgo Emprendedor e Innovación), basado en la metodología de Tiimiakatemia, y que la Facultad de Empresariales de Mondragon

Unibertsitatea convierte en grado oficial en 2008, en el marco europeo de enseñanza superior de Bolonia.

El grado LEINN es parte de Mondragon Team Academy (MTA), una red global de emprendedores en equipo, con más de 2500 jóvenes emprendedores ubicados en 19 localizaciones en 4 continentes, y de la que nos sentimos orgullosos de formar parte.

- Centros de aprendizaje radical y ecosistemas de innovación como Impact Hub (donde nacimos), Sngular, Kaos Pilot, Hyper Island, Stanford d.School, Ideo, Minerva University, Singularity University, Alt-School, Magic Makers, General Assembly, MIT, Unreasonable Institute, Barefoot College, Media Lab Prado y un largo etcétera.
- Modelos alternativos de escuela, como la Institución Libre de Enseñanza, Summerhill, Montessori, Sudbury Valley o Waldorf.
- Diversos movimientos, disciplinas y teorías como Art of Hosting, la facilitación, el *design thinking*, las metodologías Lean y Agile, el movimiento *maker*, la teoría de sistemas, el constructivismo pedagógico, el *home schooling*, la improvisación teatral, el *crowdsourcing* y la psicología positiva.
- Los miembros de nuestro consejo asesor, que nos han apoyado desde el primer momento: Antonio Lafuente, Antonio Rodríguez de las Heras y Ana María Llopis.

En las notas y la bibliografía al final de este libro encontrarás referencias más específicas.