

CULTURA
FAIL



**FALLAR Y APRENDER
PARA INNOVAR Y LIDÉRAR**

**DEMIAN
STERMAN**

GRANICA

**DEMIAN
STERMAN**

**CULTURA
FALL**

**FALLAR Y APRENDER
PARA INNOVAR Y LIDERAR**

GRANICA

ARGENTINA - ESPAÑA - MÉXICO - CHILE - URUGUAY

© 2019 by Ediciones Granica S.A.

ARGENTINA

Ediciones Granica S.A.

Lavalle 1634 3° G / C1048AAN Buenos Aires, Argentina

granica.ar@granicaeditor.com

atencionaempresas@granicaeditor.com

Tel.: +54 (11) 4374-1456. 📞 1158549690

MÉXICO

Ediciones Granica México S.A. de C.V.

Calle Industria N° 82 - Colonia Nextengo - Delegación Azcapotzalco

Ciudad de México - C.P. 02070 México

granica.mx@granicaeditor.com

Tel.: +52 (55) 5360-1010. 📞 5537315932

URUGUAY

granica.uy@granicaeditor.com

Tel.: +59 (82) 413-6195. Fax: +59 (82) 413-3042

CHILE

granica.cl@granicaeditor.com

Tel.: +56 2 8107455

ESPAÑA

granica.es@granicaeditor.com

Tel.: +34 (93) 635 4120

www.granicaeditor.com

Reservados todos los derechos, incluso el de reproducción
en todo o en parte, y en cualquier forma

GRANICA es una marca registrada

ISBN 978-950-641-991-2

Hecho el depósito que marca la ley 11.723

Impreso en Argentina. *Printed in Argentina*

Sterman, Demian

Cultura Fail / Demian Sterman. - 1a ed. - Ciudad
Autónoma de Buenos Aires : Granica, 2019.

120 p. ; 22 x 15 cm.

ISBN 978-950-641-991-2

1. Administración de Empresas. 2. Gestión. I. Título.
CDD 650.1

Índice

Prólogo	13
¿Qué vas a encontrar en este libro?	15
Capítulo 1	
FAIL - Fallar y Aprender para Innovar y Liderar	17
La solución está en el problema	17
El <i>Failure Memory Method</i> [®]	20
Capítulo 2	
El <i>Failure Memory Method</i>[®] como sistema	29
Etapa 1: <i>Creatividad</i>	
Lady Yamaha, ninguna Lady	33
Sesenta años después, Casio volvió a hacerlo	34
El Zune de Microsoft	37
El Jacuzzi. Fallar y encontrar otra oportunidad	44
Etapa 2: <i>Planificación</i> . De la estrategia al equipo	
FedEx: jugar en equipo, cuando hay equipo	50
Nano, un auto para el pueblo, que el pueblo no aceptó	54
Nokia, la caída de un gigante	58
El fracaso del Windows Phone	64
Etapa 3: <i>Acción</i> . De la crisis prevista a la imprevista	
Gibson, con la música a otra parte	71
Etapa 4: <i>Aprendizaje</i> . Del aprendizaje a las nuevas herramientas	
El <i>Failure Memory Method</i> [®] , una caja negra para aprender y mejorar	77
Los malos diagnósticos	81
El Apolo 13. Trabajar para la solución y trabajar sobre el problema	91
Fujifilm. Aprender a usar el propio conocimiento	95
El <i>Failure Memory Method</i> [®] como ecosistema	96
Capítulo 3	
Herramientas ágiles para la cultura de fallas	99
Failmotion. La emoción y las fallas	99
Failmotion	101