



Proyectos Puntuales Marroco (PPM©)

¿Qué son los Productos Marroco?

Antecedentes Productos Marroco

**Son parte de
Tecnología del
Conocimiento (KT)**

**Elaborados
durante 33 años
de investigación
en Gerencia del
Cambio**

**Con la Creación de
Teoría y Modelo
Teórico**

**Y Patrón para
evaluar y lograr
un cambio org.**



Beneficios



Diferencias

Productos Marroco



Otros Productos

Tecnología SET© (Sistema Educación Trabajo)

Producto único cambio de actitud sostenible

Personal--Tareas
Organización--Objetivos

Limitaciones en planteamiento científico

Metodología enfocada a variables externas

Pre-suponen desarrollo humano y profesional



QUE ES Y QUE OFRECE LOS PROYECTOS PUNTUALES MARROCO (PPM©)?

PPM©

PROYECTOS
PUNTUALES
MARROCO

**DIAGNÓSTICO
ORGANIZACIONAL**

**MAPA GESTIÓN Y
FUNCIONAMIENTO
DETERMINANDO
BRECHAS**

**DISEÑO
ORGANIZACIONAL**

**NUEVAS
ESTRUCTURAS
FUNCIONAMIENTO**

**DESARROLLO
HUMANO**

**INTEGRACION
COMPETENCIAS GENÉRICAS**

EQUIPOS DE TRABAJO

**ESTRATEGIAS ALINEADAS
A OBJETIVOS**

**SISTEMA GESTIÓN
DE DESEMPEÑO**

**SOLUCIÓN INTEGRAL
AUMENTO
PRODUCTIVIDAD**



Modulos de EDT© para PROYECTOS PUNTUALES

Posibles combinaciones

- EDO©
- EDO© + MVO©
- EDO© + MVO© + CER©
- EDO© + MVO© + CER© + ACCO©
- EDO© + CER©
- EDO© + CER© + ACCO©
- CER©
- CER© + ACCO©

- MHD©

Se puede Formar al personal del cliente en **Competencias Genéricas solo en conjunto** con cualquier combinación de los módulos EDT©

Siempre que se implementen los módulos de Sistema de Gestión es necesario la formación en Competencias Genéricas



FORMACION PERSONAL

Se Desarrollan Competencias Genéricas de acuerdo a las necesidades de la organización

**Competencias
Genéricas**



```
graph TD; A([Competencias Genéricas]) --> B[Velocidad de Respuesta  
(Modelos de Acción)]; A --> C[Valor Agregado Creatividad  
(Modelos de Pensamiento)]; A --> D[Flexibilidad  
(Modelos de Actitud)];
```

**Velocidad de
Respuesta
(Modelos de
Acción)**

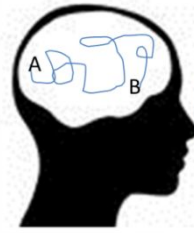
**Valor Agregado
Creatividad
(Modelos de
Pensamiento)**

**Flexibilidad
(Modelos de
Actitud)**

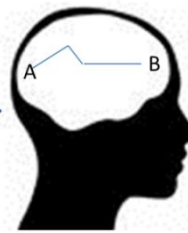
MODELOS DE PENSAMIENTO

ANALISIS DECISIONES

DESARROLLO
PENSAMIENTO
LÓGICO



ORDEN
PRECISION



DESARROLLO
PENSAMIENTO
CREATIVO

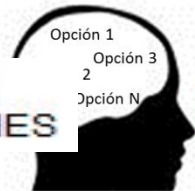


INNOVACION
CREACION

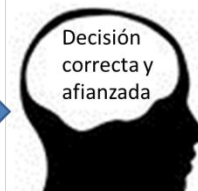


MODELOS DE ACCIÓN

ANALISIS DECISIONES



MEJOR OPCIÓN
MITIGAR RIESGO



ANALISIS SITUACIONES COMPLEJAS



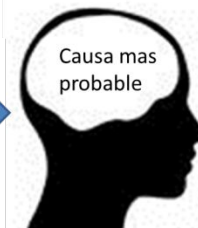
DEBILIDADES
ALINEACIÓN



ANALISIS DE SITUACIONES



Análisis varias
dimensiones



MODELOS DE ACTITUD

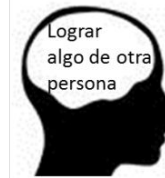
COMUNICACIÓN



MUTUO RESPETO
FEEDBACK



MOTIVACIÓN



ACUERDO ENTRE
MOTIVO E INCENTIVO



NEGOCIACIÓN



PONERSE EN LOS
ZAPATOS DEL OTRO



LIDERAZGO



MADUREZ HACIA LA
TAREA



DESARROLLO PENSAMIENTO LÓGICO (DPL)

Determinar Criterio /
Punto de Vista sobre
el Tema

Pauta 2

Honestidad

Asociación según
orden-categoría (1.1)

Asociación según
orden-categoría (1.N)

Pauta 4

Actitud de Servicio

Asociación según
orden-categoría (2.1)

Asociación según
orden-categoría (2.N)

Responsabilidad

Asociación según
orden-categoría (3.1)

Asociación según
orden-categoría (3.N)

Formalidad

Asociación según
orden-categoría (N.1)

Asociación según
orden-categoría (N.N)

Valores de
Servicio

Pauta 1

Pauta 3



ANALISIS DE DECISIONES

1.-DEFINICIÓN

1.1.-ENUNCIADO:

1.2.-A QUE NIVEL SE TOMARÁ LA DECISIÓN:

1.3.-A QUIÉN BENEFICIARÁ:

2.-REQUISITOS

Peso (1 a 10)

	()x
	()x
	()x
	()x
	()x
	()x
	()x
	()x
	()x
	()x
	()x

SUMA:

3.-OPCIONES (1=BAJO, 2=MEDIO, 3=ALTO)

1.	2.	3.	4.
((((
))))
((((
))))
((((
))))
((((
))))
((((
))))
((((
))))
((((
))))

MEJOR SELECCIÓN: (SUMA TOTAL MÁS ALTA):

SELECCIONES SATISFACTORIAS:

4.1.-POSIBLES SITUACIONES ADVERSAS:

PROBABILIDAD	1.	2.	3.	4.
GRAVEDAD				
PROBABILIDAD				
GRAVEDAD				
PROBABILIDAD				
GRAVEDAD				

5.-DECISIÓN (ALTERNATIVA SELECCIONADA):

LA DE MENOR RIESGO (MAYOR CANTIDAD DE BAJAS).

EJEMPLO DE HITOS - ETAPAS DE IMPLANTACIÓN

Hitos – Etapas de Implantación

