

## PLANIFICACIÓN DE UN PROYECTO CÓMO CREAR UN KARABIRRDY: GUÍA DEL FACILITADOR

Por John Croft

actualizado el 1 Agosto 2008

**RESUMEN:** *El Karabirrdy o "tela de araña" diagrama es el "juego de mesa" en la que se juega un proyecto Dragon Dreaming. Es la base sobre la cual podemos integrar toda la planificación estratégica, y las pruebas de un proyecto con la implementación, la administración y la gestión y seguimiento de los progresos. Es uno de los procesos centrales de Dragon Sueño.*

El Karabirrdy



### INTRODUCCIÓN - ¿QUÉ ES UN KARABIRRDY?

"Karabirrdy" es una palabra Noongar Whadjuk. "Kara" es la palabra de araña, que se encuentra en palabras como Karakatta (Spider Hill). "Birrdy" es la palabra para la red. Cuando nos fijamos en

Dragon Dreaming Courses by John Croft is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/).

Permissions beyond the scope of this license may be available at [jdcroft@yahoo.com](mailto:jdcroft@yahoo.com).

una tela de araña, lo que vemos es un patrón fractal, en base a los rayos desde el centro, unidos por un patrón en espiral, una espiral que puede ser pensado como ir de dos maneras, en espiral hacia el centro, o en espiral hacia el exterior, como en Dragon Dreaming. Comenzando en el centro, esta espiral va en sentido antihorario hacia fuera desde el centro. No sé si las arañas en el hemisferio norte tejen hacia el exterior en espiral en sentido horario, pero esta foto viene de Balingup en Australia Occidental. En un Karabirrdt, las tareas de un proyecto no son "cosas" separadas son parte de un proceso de flujo en la rueda de Dragon Dreaming, atrapado como estas gotas de agua en las diferentes líneas de la canción que crean su proyecto y pueden hacer su sueño realidad.

El Noongar, cuyo nombre significa simplemente "persona" o "personas", es el nombre del aborigen "Nación Primero el Pueblo", que originalmente habitaban la esquina suroeste de Australia Occidental, antes del contacto con los colonos europeos. Es posible que hayan estado allí durante tanto tiempo como 70.000 años. Ellos fueron los que, divididos en una serie de diferentes grupos, atendidos por el país de los ríos y quebradas que drenan hacia el Océano Índico meridional. Si vamos a construir el tipo de proyectos que tenemos que construye una cultura que sostiene la vida, la cultura del Gran Cambio, nuestra experiencia muestra que una Karabirrdt es fundamental para el proceso de Dragon Dreaming.

Experiencia convencional muestra que la mayoría de los proyectos fracasan. John Inglés en su análisis de las pequeñas y medianas empresas, por ejemplo, muestra que la gran mayoría de las pequeñas empresas fracasan en durar más de 3 años, y la creación de una empresa es sólo un tipo de un proyecto. Para los proyectos no gubernamentales iniciados por voluntarios la tasa de fracaso puede ser aún mayor. Sólo una pequeña fracción de los proyectos se gestionan para crear realmente la diferencia de aquello previsto e inicialmente esperado. Además, muy a menudo, los que se involucran en un proyecto terminan por sentirse agotados y quemados, y prometen no volver a llevar a cabo tal proyecto nunca más. Y sin embargo, nos encontramos con que la persona promedio está soñando con nuevas ideas todo el tiempo, las ideas raramente implementan el hecho de actuar en consecuencia de manera exitosa podría realmente hacer una diferencia en hacer de este mundo un lugar mejor. Algunas de estas ideas nunca ven la luz del día. De hecho la mayoría de estas ideas ni siquiera son compartidas con los demás - la primera etapa vital para el éxito del proyecto. De hecho, la amarga realidad es que en la vida cotidiana, sobre la base de estas estadísticas, menos de 1 de cada mil proyectos viajan todo el curso de la etapa de su "sueño" inicial a la etapa final de su "celebración". Como sabemos, la razón de esto es que la gente no planea fallar, simplemente no puede planear. No es de extrañar que tantas personas parecen atrapados en el mantra "Yo soy sólo una persona, no puedo hacer una diferencia real".

Desde nuestra experiencia en Australia Occidental, y sin duda el Karabirrdt es una poderosísima herramienta de planificación que contribuye para el éxito final de cualquier proyecto. Hemos encontrado que aumenta en gran medida de estos 1:1.000 probabilidades, y puede, si se utiliza correctamente, puede, literalmente, hacer que sus sueños se hagan realidad.

El Karabirrdt es una "tela de araña" diagrama, una ecología de estar o geografía sagrada de un

proyecto conceptual que une a todas las tareas y actividades necesarias para hacer su proyecto Gaia escandalosamente exitoso. Se trata de una potente herramienta de planificación estratégica participativa, a utilizar después de haber participado en un Círculo de sueño para la creación de un sueño colectivo para su proyecto, y después de haber acordado sobre la visión del proyecto, su misión, metas y objetivos. Lo ideal es utilizar el proceso después de haber llevado a cabo un "Análisis del campo de fuerzas", identificando las fortalezas y oportunidades, debilidades y amenazas que enfrenta su proyecto. Desde otro punto de vista, una Karabirrdt es una obra de arte, una obra en desarrollo creada por un grupo de personas definiendo como su proyecto se desarrolla. Por último desde otro punto de vista, el Karabirrdt es el "Tablero", en que se juega su proyecto, de una manera similar a la forma en que un juego de la oca se juega en un tablero específico para tal fin. Aunque todos los Karabirrdts tienen mucho en común, cada "Junta" es específica para cada proyecto "Juego" individual. Como herramienta de planificación, es una manera de mantenerse al tanto del estado del proyecto desde... hasta, quién está haciendo qué, cuánto costará y cuánto tiempo se debe tomar y lo que hay que hacer a continuación. Por tanto, es una manera de permitir un complejo conjunto de tareas y actividades, al igual que los que participan en cualquier proyecto exitoso, ser visto como parte de algo mucho más grande que ellos mismos. De este modo, utilizando un Karabirrdt, podemos ver el bosque, sin perderse en los árboles, pero también se puede realizar un seguimiento de cada árbol individual, al mismo tiempo.

## CREACIÓN DE UN KARABIRRDY PARA SU PROYECTO

¿Cómo se crea un Karabirrdt? El Karabirrdt es esencial para cambiar la rueda del Dragon Dreaming de la consideración de alternativas, a través del Diseño Estratégico, con el proceso de pruebas, probando o la creación de un proyecto piloto. Una vez que las personas han elegido sus objetivos de los proyectos que más contribuyen al éxito global de un proyecto, el Dream Team y luego se reúnen en un círculo "caballo-show" medio espacio de asientos en forma de alrededor de un tablero que todos pueden ver para comenzar este proceso central, necesaria la "planificación" de la Planificación. Lo mejor es crear el Karabirrdt en grandes hojas A1 o A2 de papel de carnicero o cartulina blanca como un registro que puede ser bajado y usado en una fecha posterior.

```

ldsfljdsf
Kads;Aksd
ASKFD;LSAKF
jglg;kljadsg
;kg;akldsg
x,cv/xc,v
eq[ort[erot
kf;dsk
x;'fs;ldkgafdg
akdsg;fg
as;dg;akfdsg
xc;'v,cx;'v;'kb
to[erowte
e-rtoet]ert
reorttgga
;ljdsag

```

Hay varias formas de crear un Karabirrdt como se verá. Yo aquí te mostraré el camino más largo, pero hablaré de modificaciones útiles o al final. La tarjeta que usted necesita para la Karabirrdt se celebrara en el tablero con post-its, clips, cinta adhesiva o azul-tak en un modo vertical (lado corto en la parte inferior). El facilitador seleccionado para dirigir una sesión de lluvia de ideas preguntando al grupo para todas las tareas o actividades que consideren esenciales para alcanzar los dos o tres objetivos prioritarios que se han identificado en el anterior proceso (establecer los objetivos del proyecto). Puede que tenga que explicar que *"una tarea o actividad es una acción específica, que cuando se estructura en una serie lógica y secuencial con otras tareas y actividades, y con los recursos apropiados humanos,*

*financieros y materiales, y el tiempo suficiente dado, va a lograr un objetivo . "* Tendrá que explicar al grupo que se trata de una "sesión de lluvia de ideas" y por lo que están interesados en la recogida de todas las ideas lo más rápido posible. La evaluación en esta etapa es lo que hay que evitar, por lo que es importante que los participantes no entren en esta etapa en la crítica de las ideas de otras personas.

Por lo general, las ideas vienen muy rápido y rápido. Puede ser importante tener una grabadora subsidiaria, para ayudar al facilitador para asegurar todas las ideas se anotan en una segunda hoja de cartulina o papel. Después de una ráfaga inicial, las ideas comienzan a llegar más lentas, y pueden desaparecer cuando las ideas (entre 20-30) han sido capturados. No vaya más allá, si lo hace el "Splitters" van a "ganar" y el Karabirrdt será demasiado complejo de seguir. En general, seguir adelante hasta que las personas comienzan a repetirse, dando tareas que ya han sido mencionados. <sup>a</sup> Cuando se para la rueda, hacer un alto. Aquí él facilitador puede preguntar ¿hay alguna idea de última hora antes de pasar a la siguiente fase en la creación de un Karabirrdt?.

Como se ha dicho en otra parte, de la experiencia con más de 600 proyectos de Gaia, usted sabrá que se ha descubierto que cada proyecto tenga éxito pasa por cuatro etapas. Una explicación detallada de estas etapas, y la forma en que se crean se encuentra en los materiales del Dragón Dreaming. Todo lo que se necesita en este momento es saber que

**Etapa 1: El Ensueño** - es una etapa de *"El estímulo de la intención de la relación"*, un proceso de *"percibir nuevamente"*

**Etapa 2: La planificación** - es una etapa de *"El Umbral de la posibilidad de contexto"*, un proceso de *"pensar globalmente"*

**Etapa 3: El hacer** - es una etapa de *"La acción de la Conducta en el Compromiso"*, un proceso de *"actuar localmente"*

**Etapa 4: La Celebración** - es una etapa de *"La Respuesta de Evaluación de Satisfacción"*, un proceso de *"ser personal"*

Lo que los participantes tienen que hacer ahora es decidir cuál de estas cuatro etapas que hace cada tarea individual o actividad de la lista de lluvia de ideas, pertenecen. Puede haber alguna diferencia de opinión con respecto a una tarea o actividad en esta etapa. A veces, todo el mundo está de acuerdo, por ejemplo, que una tarea es la etapa 1, mientras que en otras ocasiones algunos se consideran una actividad es un Estado 2, 3 o incluso 4. El facilitador en esta fase no trata de evaluar lo que una tarea es más sino que meramente registra todos los números para esa tarea.

La razón de la disputa sobre la naturaleza de la tarea (si es una

ldsfjdsf .....	1
Kads;Aksd .....	2
ASKFD;LSAKF ..	2
jglg;kljadsg .....	1
;kg;akldsg .....	2/3
x,cv/xc,v.....	1
eq[ort[erot .....	2/ 3
kf;dsk .....	3
x;`fs;ldkgafdg .....	4/ 3
akdsg;fg .....	1
as;dg;akfdsg .....	3/4
xc;`v,cx;`v;`kb .....	3
to[erowte .....	2/4
e-rtoet]ert .....	1
reorttga .....	2/3
;ljdsag .....	1



etapa 2, 3 o 4, por ejemplo), puede ser debido al hecho de que la redacción actual de una tarea es ambigua. Es debido a que la tarea es, de hecho, un encabezamiento general que resume efectivamente dos o tres, o a veces cuatro tareas separadas. En esta etapa es importante para el grupo para identificar las tareas que este particular resume la tarea, con el mayor detalle que el grupo se siente es necesario.

En este momento en el proceso, es posible ver dónde es más probable que tengan la mayor dificultad de este proyecto. Esto se debe a que, por lo que los psicólogos nos dicen, hay cuatro tipos diferentes de personas que generalmente se involucran en cualquier proyecto. En primer lugar tenemos a los "soñadores". En teoría estas personas tienden a ser más intuitivas, incluso un poco más introvertidas. Ellos son muy buenos en imaginar nuevas ideas, que podrían hacer una diferencia en el mundo. Luego están los "planificadores". Estas personas son buenos teóricos, pero tienden al juicio, la identificación de todos los problemas y dificultades que deben ser superadas si las ideas de los soñadores van a llegar a buen término. Luego vienen los "hacedores". Estas personas son las clases prácticas o pragmáticas, que son más felices cuando realmente se hacen las cosas, que son perceptivos y como ver el progreso efectivo. Se sienten más ofendido por el "choro sensatez" de los "soñadores", que prefieren pensar en las cosas en lugar de conseguir que se hagan. Por último, están los "celebrantes", los "juerguistas" que quieren divertirse, que sienten que es importante reconocer y reconocer y celebrar a los que están haciendo el trabajo. Estas personas suelen ser muy espontáneas, y pueden parecer caóticas y desorganizadas a la racionalidad lógica de los planificadores. Para los "celebrantes", la planificación parece una actividad totalmente aburrida, dominada por la gente "anal retentivo" que sólo están interesados en la gratificación diferida. "Planificadores" encuentran que las "celebrantes" viven demasiado en el presente, y son una distracción para las actividades reales que podrían impedir que el proyecto sea eficaz.

Un grupo exitoso necesita los cuatro tipos de personas presentes. Pero este grupo se inclinan a tener un conflicto abierto o latente. (La mayoría de nosotros no son "puramente" de una u otra categoría - que a menudo pueden contener una mezcla de categorías, pero el "individuo perfectamente equilibrado", que es igual de fuerte en las cuatro áreas es generalmente muy raro Si usted encuentra uno, invítarlos a unirse a su proyecto inmediato, que valen su peso en oro!) Un grupo que comprende los cuatro tipos de personas, ya que estas habilidades son a menudo semi-contradictorios (como vimos con "Dreamers Versus Hacedores", o "Los planificadores Versus celebrantes"), es un grupo que tiene más probabilidades de tener éxito, con el tiempo, sino que requiere una estructura para gestionar los conflictos que puedan surgir inevitablemente. En Dragon Dreaming hemos encontrado la mejor manera de lidiar con este conflicto es exponer las diferencias y hacer que "juguetón". El "juego de mesa" del Karabirrdt ofrece esta estructura lúdica.

Más a menudo que no, el iniciador del proyecto, la persona que tuvo la idea inicial y reunió el grupo de amigos o compañeros de trabajo para implementar el proyecto, tiene su propio sistema especial de las fortalezas y debilidades. Ellos tienden a sentirse más cómodos, (y menos cuestionado) por amigos y colegas que tienden a tener el mismo conjunto de fortalezas y debilidades como ellos mismos. La propia forma de hablar sobre el proyecto tiende a atraer a la gente como ellos y rechazar los que son muy diferentes. Lo más probable es que el grupo de proyecto tenderá a ser similar a la regla general de las fortalezas y debilidades del iniciador. En esta etapa del proceso en

la creación del Karabirrdt es posible ver cuál es el carácter del grupo, el facilitador está trabajando, ¿dónde están sus fortalezas y dónde están sus debilidades. En el ejemplo de grupo que he ilustrado anteriormente ha identificado muchos 1 y 2 tareas, pero pocas tareas 4. Se trata de un grupo que es "pesado top" con "soñadores" y "planificadores", y bajo el celebrantes. Este proyecto va a estar bien desarrollado en las etapas de sueño y la planificación, pueden tener algunas dificultades con la etapa de hacer, pero sin duda mostrará como tener mayores debilidades en la celebración. Podríamos concluir que las personas que se involucran en este proyecto tal y como está en este momento son susceptibles de sufrir burnout. Tienen a ser "dadores" en lugar de "receptores". Pero donantes, al igual que una persona que sólo exhala e inhala nunca, siempre al final se quedan sin "puff". En este punto que necesitan para tomar un descanso, para descansar y recuperarse. Pero los donantes consideran que este proceso es de alguna manera una admisión de fracaso - que dejen de dar - y para la salud u otras razones están "obligados a retirarse". De nuevo, esto es uno de los propósitos de la celebración - que es un proceso de gratitud y agradecimiento, reconocer los logros y el reconocimiento de aquellos que han hecho el trabajo.

Alternativamente, un grupo lleno de hacedores o celebrantes, puede tener un gran número de 3 o 4 tareas identificadas, pero se puede sentir que el Karabirrdt (por ser una herramienta de planificación) no es necesario para su proyecto personal - se sienten que saben inmediatamente lo que hay por hacer (y no puede entender por qué todo el mundo se queda parado alrededor atónito sin saber qué hacer). Ellos sólo quieren seguir adelante y hacerlo. Eventualmente, cuando el proyecto llega a su fin, puede ser que el proyecto está teniendo pérdidas, o está teniendo grandes dificultades debido a que un componente vital quedó fuera en la fase de sueño o la planificación. Por ejemplo, la moral y la motivación del grupo pueden faltar, o todos ellos pueden estar pensando que este proyecto se pretende hacer una cosa mientras en realidad se está haciendo otra. Esto es a menudo debido a una obstrucción en la "etapa de sueño".

Para que un proyecto resulte realmente exitoso debe haber aproximadamente el mismo número de tareas para las cuatro etapas identificadas. Si el facilitador del Karabirrdt ve un desequilibrio en el número de tareas en cualquier parte, es una buena idea para llamar la atención sobre ello ahora. Cuando lo hacen, los participantes suelen comenzar sugiriendo tareas que "llenar" la "brecha".

Una vez terminado, es hora de que el grupo comience a crear el Karabirrdt adecuado. Esta vez se requiere una nueva hoja de cartulina o papel, esta vez montada de nuevo en un modo vertical (con el lado más corto en la parte superior). La hoja de papel se corta por la mitad por una línea horizontal que va desde la izquierda a la derecha, y luego en cuartos, con dos líneas adicionales, también de izquierda a derecha, lo que hace más o menos cuatro filas paralelas.

En este nivel el Karabirrdt conecta con algunas de nuestras tradiciones espirituales más profundas. El número de fila 1, en la parte superior es de Soñando tareas de la etapa 1, y está relacionado con el Anja "tercer ojo" chakras de conocimiento y sensibilización en la filosofía hindú O "Mundo de las ,( אַצְלִיּוֹת ) de Sahasrara "Corona" y. En la Cábala está vinculada a Atzilith

Emanaciones", en este nivel de la luz de la Ain Sof (el origen) irradia y todavía está unida con el sueño de su inicio, y se asocia con la Ayin Keter de la conciencia, la Hokmah de la Sabiduría y la Binah de Unde rstanding. En el budismo se vincula a la Dukka, "ver recientemente" sobre la naturaleza del sufrimiento, de la "visión correcta" y "recta intención" de Sendero Óctuple. Sufi Islam speajs del escenario Soñando como pasar de Alam e Hahoot, el "reino de la pre-existencia" de Alam e Lahoot, el "reino de la visión hermosa", a través de Shahada "La declaración de la unidad", En Dragon Dreaming tenemos conciencia, la motivación y la recopilación de información, que a menudo escribo descendiendo por la página tan a la izquierda como sea posible

Fila 2, a la derecha de la primera columna es para la Planificación de tareas de la etapa 2, vinculadas a la garganta Vishuddha (voz) de la expresión de vida y de la comunicación y el Corazón o "Mundo de la Creación", (אָנאַטאַ)Anahata (Compasión) chakra del amor y el equilibrio y la Bería en este nivel el primer concepto de la creación de la idea ex nihilo (de la nada) pero sin ninguna forma o manera en el mundo material. En el árbol cabalístico de la vida, que tiene una gran similitud con el estructura de la Karabirrdt se gustaba Daat (Unión), a Jesed (gracia), Gravurah (Determinación) y Tefiret Rahamin (Compasión). Budismo habla de Samudaya, (Pensar globalmente) sobre las causas del sufrimiento a través de "Habla Correcta" y "acción correcta". Sufies hablan de la transición de Alam e Lahoot en Alam e Jabaroot, pasando de la visión en el poder, utilizando la estrategia de Salat (Oración). Las tres etapas Sueño del Dragón involucrados aquí son la consideración de alternativas, diseño de una estrategia y pruebas y .probando, y éstas se han escrito abajo de la página en el lado izquierdo también

Fila 3, a su derecha son para tareas que forman parte de la etapa de hacer 3, conectados a los chakras de energía del plexo solar Manipura de voluntad, determinación y perseverancia y Swadhisthana de las glándulas suprarrenales, de la energía, la energía y la creatividad oa la O "Mundo de la Formación" en este nivel el ser creado asume forma y (אֵצִירָה) cabalística Yetzirah la forma en el mundo. En el Árbol de la vida es Netzaj (Persistencia) y Hed (Surrender). Los budistas hablan de Nirodha, "Actuación local" para acabar con el sufrimiento, a través de ihood Nivel derecho y recto esfuerzo, y el sufismo aquí está centrada en Alam e Malakoot, el "reino de la evidencia", logrado a través de Zakat, la entrega de uno mismo. En Dragon Dreaming esta es la .etapa de ejecución del proyecto, Administración y Gestión y seguimiento de los progresos

Las tareas de la fila inferior son para celebrar, vinculado a la base Muladhara o chakra de Kundalini, vinculado a la Shiva, la Tierra, la supervivencia y la sostenibilidad, la destrucción y el renacimiento O "World of Consequences", en este nivel, la creación se completa con Yesod (אֵשֶׁרָה)' y la Asiyah (Manifestación) y Malkhut (o realización) en el esquema cabalístico. En el budismo es la zona de Magga: "Ser lo personal" para poner fin al sufrimiento. En el sufismo se i s el Alam e Nasroot (el reino de la manifestación), vinculado a Sawm, el ayuno antes de la celebración, que se completa con el Hajj o peregrinación. En Dragon Dreaming esta es la etapa de la adquisición de nuevas .habilidades, resultados transformadores y el discernimiento de la sabiduría

En el extremo superior de la tabla, en el centro de la fila, dibuje un pequeño círculo y la etiqueta que "Inicio". Esto marca el inicio del proyecto. Del mismo modo en el fondo de la página en la fila 4ª, en el centro, dibujar otro círculo pequeño y la etiqueta que "Final". Esto puede no ser la realización efectiva del proyecto (el proyecto puede seguir en realidad en curso y no tiene ningún final), sin embargo, si que marca el final de esta parte del plan del proyecto. Esto puede marcar la etapa en que un nuevo Taller de Planificación se reunió y otro Karabirrdt es o será diseñado.

Hay doce áreas clave para cualquier proyecto, tres a cada etapa, reduplicando el estímulo, el umbral, la acción y las fases de respuesta del proyecto en su conjunto. Así, el estímulo a la etapa de sueño de un proyecto de éxito (como se explica en otra parte) es la conciencia, el umbral es la motivación y la acción es reunir información, que se alimenta hacia atrás para cambiar la conciencia. El estímulo a la Segunda Etapa de Planificación es de considerar alternativas, el umbral es diseñar una estrategia (el proceso que el Karabirrdt se trata) y la acción es un proceso de prueba o probando la estrategia, que se retroalimenta para cambiar la forma en que el grupo considera alternativas. En el escenario haciendo, el estímulo es la aplicación, el umbral es de Administración y Gestión y la acción es el Progreso de Monitoreo. Finalmente, en la etapa de celebración del estímulo es la adquisición de nuevas habilidades. El umbral es Resultados para individuos y de la acción de un ejercicio del juicio, que se retroalimenta para cambiar la manera en que esas nuevas habilidades del individuo quedan aplicadas. Por lo tanto tenemos que identificar la posición de las tareas que el grupo ya ha identificado en la tormenta de ideas.

Etapa 1 Tareas Dreaming son, a menudo, acerca de

1. Sensibilización (estímulo) del equipo del proyecto
2. Generación de motivación (umbral) del grupo de
3. Recopilación de información (acción) requerido para el proyecto

Etapa 2 Tareas de planificación son generalmente sobre

4. Alternativas Considerando (estímulo) para el proyecto
5. Planificación de una estrategia (umbral) del proyecto
6. Probando y probando (acción) del diseño estratégico

Etapa 3 Tareas Acción tienen que ver con

7. Implementación (estímulo) del plan acordado
8. Gestión y Administración (umbral) del proceso
9. Monitorización del proceso (acción) para asegurarse de que todo se mantenga en el buen camino

Dragon Dreaming Courses by John Croft is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/).

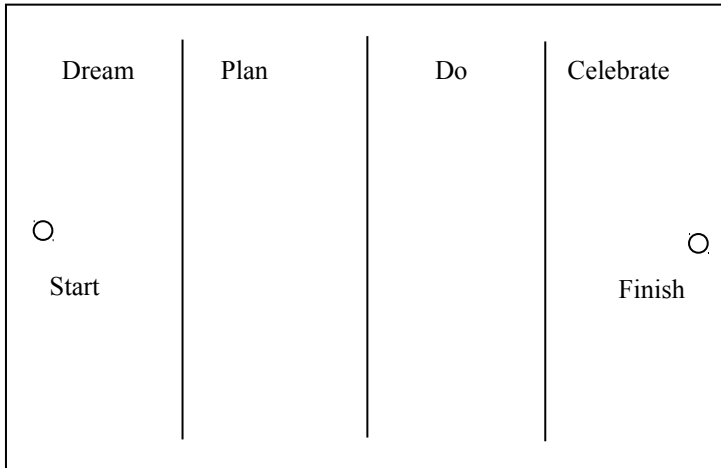
Permissions beyond the scope of this license may be available at [jdcroft@yahoo.com](mailto:jdcroft@yahoo.com).



#### Etapa 4 Tareas de Celebración crecen fuera de

10. Adquisición de nuevas habilidades (estímulo) para el equipo del proyecto
11. Los resultados transformadores de los individuos (umbral) de las personas involucradas
12. Discernir (acción) para determinar dónde desde aquí

Asigne cada tarea en consecuencia, de izquierda a derecha, dibujando un pequeño círculo en el que siente que debe ir de acuerdo a las etapas en el proceso y garantizar que su etiquetado describa apropiadamente la tarea. Por experiencia, por lo general doy el ejemplo de que la tarea final de cualquier proyecto es "celebrar el logro" (ya que esta tarea suele ser olvidado por los participantes). Del mismo modo, me parece que la penúltima tarea "Interrogar lo que podría mejorarse" también se olvida a menudo. Este interrogatorio es lo que permite a los participantes clarificar lo que han aprendido



personalmente del proceso y asegura que el próximo proyecto que emprendan, de hecho, sea incluso mejor que el actual.

El siguiente paso es considerar la forma en que ciertas tareas están lógicamente vinculados con otras tareas. Por ejemplo, la identificación de un lugar adecuado viene antes de la contratación de la sede y esto precede a la "creación" de la sede para el evento que está planeando. Si está presente en una Karabirrdt, estas tres tareas estarían conectados con una línea que indica su conexión, pasando de los círculos de izquierda a derecha. Para conectar las tareas, después de la primera dando un ejemplo (como el caso de la sede anterior), el facilitador le pide al grupo para aportar sus sugerencias sobre qué tareas están interconectadas lógicamente y mutuamente. Finalmente, después de algunos minutos de dibujar interconexiones el grupo se quedará sin sugerencias acerca de las líneas de conexión.

El Karabirrdt representa un flujo de materia y energía e información de izquierda a derecha, mientras que los círculos son meramente nodos temporales en un proceso de flujo. Por lo tanto, la única razón por la que cada círculo no está conectado a otro por una línea en esta etapa es generalmente porque aún no se han identificado las tareas o actividades a los que está vinculado. En esta etapa el facilitador explica que es importante que cada tarea tiene una o más líneas de entrada que llegan a ella desde el lado izquierdo y una o varias líneas de salida que salen de ella desde el lado derecho. Si una tarea no tiene ninguna línea a la que está conectado de esta manera, entonces no es parte de este proyecto y no va a contribuir a ella, para que pueda ser eliminado. El facilitador

le pide al grupo que identifique las tareas que faltan y actividades que permitan el diagrama completo para la correcta "conexión" con las líneas de conexión que falta. Por ejemplo, ¿cómo "Configuración de la Sede" (arriba) estará conectado a "Interrogar lo que podría mejorarse"? Es evidente que dos tareas que faltan aquí son primero "la realización del evento", y en segundo lugar "limpiar el lugar después de los actos". Las tareas sobre el lugar ahora se pueden conectar en un solo flujo de izquierda a derecha pasando de lo previamente interconectado a "la realización del evento" para "limpiar el lugar", "Interrogar lo que podría mejorarse", "celebrar el logro" y "Finalizar".

La tarea siguiente de su taller de planificación estratégica, una vez que todas las tareas se conecta a otro a través de las líneas de entrada y salida, debe ser el número de las tareas identificadas pasando de izquierda (inicio = 1) a derecha con el número más alto, que se adjunta al círculo etiquetado "Final". La numeración de las tareas es importante después de usar el Karabirrdt para crear un presupuesto o lo que se llama un diagrama de Gantt (ver abajo).

Una vez contados, las tareas pueden ser asignadas. Es importante en esta etapa hacer hincapié en que ninguna persona va a hacer una tarea por sí sola, y que habrá un equipo de apoyo creado para cada tarea. Asignación generalmente se basa en uno de los dos criterios. En primer lugar, una persona puede ser voluntario para llevar a cabo una tarea basada en el hecho de que ya tienen conocimientos en la materia y encuentra que sería fácil completar esta tarea. Alternativamente, una persona puede ser voluntario para una tarea, ya que es algo que nunca han hecho antes y que está en una zona en la que les gustaría desarrollar nuevas habilidades. A menudo es una buena idea que usted escribe las iniciales de los dos tipos de gente en contra o cerca cada tarea utilizando un color diferente (por ejemplo, verde para las personas con las habilidades ya, rojo para aquellos que deseen aprender nuevas habilidades en el área) . Una vez hecho esto ya estamos listos para la siguiente etapa.

Al hacer un proyecto convencional, es muy fácil de encontrar que la mitad del camino, se trata de un asunto administrativo o de otra índole, que ocupa toda su atención y es posible que haya perdido completamente de vista el proyecto en su conjunto. Usted se pierde y "no puede ver el bosque por el bien de los árboles". Es un poco como la imposibilidad de ser capaz de ver el muro que está construyendo, porque sus ojos están demasiado cerca de uno de los ladrillos individuales. Esto puede zap su moral y robarle todo entusiasmo por el proyecto. El Karabirrdt supera este problema. Convencionalmente, cuando se utiliza el Karabirrdt, cuando una tarea se inició queremos marcar con una trama para indicar claramente que se trataba de una tarea que se estaba realizando. Cuando se haya completado lo haríamos totalmente de color en ese círculo. El Karabirrdt por tanto, es una herramienta que nos muestra lo que hemos terminado y lo que hay que hacer a continuación. De esta manera no podemos perdernos en el proceso, y podemos ver cómo nuestra parte contribuye al desarrollo del conjunto. El color de cada círculo es también una oportunidad para celebrar!

Más recientemente, un miembro de Gaia, Sam Nelson, trabajando en un proyecto llamado

"Learning Telegraph" ha llegado con una variación éxito de este método. Se basa en el hecho de que, como el proyecto en su conjunto, todas las tareas en esta gráfica, siempre también tiene cuatro pasos para ello. Cada tarea pasará por una etapa de "sueños", una etapa de "planificación", una etapa de "hacer" o un escenario de fiesta. La manera de mostrar esto es contemplar todas las tareas en el gráfico como un círculo y lo corta con una cruz. Cuando el "sueño" de una tarea se ha completado, usted pone color en el cuadrante superior derecho de la mano del círculo para mostrar la naturaleza de su integridad. Cuando "la planificación también se ha completado" la mitad superior del círculo será de color. La celebración exitosa de una tarea completa vería el último cuadrante coloreado.

## **NUEVOS ACONTECIMIENTOS DE SU KARABIRRD**

Cuando se utiliza un Karabirrdt vez en la región de Kimberley de Australia occidental, un anciano aborigen y Lawman después se acercó a mí. Señaló la Karabirrdt y me preguntó si yo había visto alguna de las "pinturas de puntos" por las que su pueblo era justamente famoso. Yo contesté que no. Luego me dijo que lo que acababa de hacer era crear un "Gadya (White) Dreaming" equivalente para el proyecto que el grupo deseaba llevar a cabo. Cada tarea se muestra en la Karabirrdt representó un lugar de paso, un campamento o un pozo de agua. Y las líneas representan los viajes de uno a otro. Lo que usted ha dibujado, dijo, representa los sitios sagrados de este proyecto. De una manera muy real, un Karabirrdt sí representa una geografía sagrada del alma. Es una manera de nosotros en el siglo 21 para crear nuevas "líneas de la canción" en el país de nuestros proyectos, proyectos que están destinados a hacer que nuestros sueños se hagan realidad, evitando al mismo tiempo las pesadillas que de otro modo nos afectarían.

Como se ha mencionado la Karabirrdt es una herramienta de planificación de proyectos exitosos. Debe ser utilizado en todas las reuniones del proyecto, al término de la reunión para ver qué ha cambiado. Igualmente se debe utilizar antes del comienzo de cada reunión para ayudar a determinar aproximadamente cuál debe ser la agenda de la reunión. Reuniones que no contribuyen de alguna manera a la realización de las tareas de la Karabirrdt son una pérdida de tiempo. La gente podía pasar este tiempo mucho más rentable en otros lugares, o simplemente "pasar el rato" y simplemente divertirse creando relaciones y vínculos entre las personas relacionadas con el proyecto.

## **HERRAMIENTAS PARA LA CREACIÓN DE UN PRESUPUESTO DE TIEMPO**

Es importante reconocer que en un proyecto de cada tarea identificada en un Karabirrdt, implicará un coste - un coste en tiempo y esfuerzo, y muy probablemente también en términos de dinero, si ha de ser completado. Karabirrdt, ofrece la mejor manera de crear un presupuesto para el proyecto. Una vez que se han identificado todas las tareas, es una buena idea adquirir un "libro de

análisis efectivo de varias columnas", para su proyecto. Para aplicar su lista de presupuesto a todos los elementos de la secuencia en virtud de las etapas del proyecto, desde el principio hasta el final. Así ETAPA I Las tareas pueden número 1-14, ETAPA 2 TAREAS, 15-28, ETAPA 3 TAREAS 29-40 y ETAPA 4 TAREAS 41-52. Junto a cada tarea que ahora se puede identificar en primer lugar cuánto "costará" en términos de "tiempo estimado" para su conclusión. Algunas tareas pueden tardar unas horas (que pueden estar marcados con una H). Otros pueden tardar días (D) o semanas (S). Una vez terminada, puede determinar exactamente cuánto tiempo se estima que el proyecto de tomar, en base a un total de la cantidad de tiempo estimado. En la búsqueda de una subvención, los grupos hoy en día están obligados a escribir una presentación, con las razones por las cuales el grupo debe recibir tal concesión. En tales casos, es importante para mostrar lo mucho que el grupo está contribuyendo a los gastos generales del proyecto. Hacer un presupuesto de tiempo así es importante y veremos la potencia de Karabirrdt. En primer lugar es necesario ponerse de acuerdo en un precio razonable por hora de tiempo invertido en el proyecto (por ejemplo - por ejemplo \$ 15 por hora). Ahora puede multiplicar el número de horas que el proyecto se llevará por el costo por hora de estimar el valor en dólares de la contribución voluntaria de la comunidad al proyecto (menos los pagos realizados a cambio de este trabajo). Un "presupuesto de tiempo" de este tipo puede contribuir en gran medida a su éxito en obtener la subvención que usted busca.

Una vez creado el "presupuesto de tiempo" del proyecto, si se está preparando una presentación, o tal vez un plan de negocio, un diagrama de Gantt puede ser construido. Un diagrama de Gantt es el nombre de Henry L Gantt (1861-1919) que era ingeniero principios del siglo 20 y científico social. Gantt trabajó para Frederick Winslow Taylor (1856-1915), pionero en la "gestión científica". Henry es recordado principalmente por la compra de Gantt que lleva su nombre. Lo que a menudo no recuerda es su influencia humanizadora en la gestión empresarial, en la que continuamente hizo hincapié en los resultados que producen las condiciones psicológicas más favorables para los trabajadores. Hasta su obra, los propietarios y gerentes simplemente exigieron que los trabajadores trabajen más por trabajar más tiempo. Gantt mostró que una mayor productividad se puede lograr mediante el trabajo más inteligente, no necesariamente en poner más horas. Al igual que con la Karabirrdt. se dio cuenta de que un trabajo puede ser dividido en una serie de tareas, y en cada tarea ser más eficientes, así como la productividad en su conjunto podría mejorar con una reducción de las horas trabajadas. Trabajar en la construcción de barcos en la Primera Guerra Mundial él mostró cómo todas las tareas pueden dividirse en el tiempo ya familiar y la rejilla de tareas mostrando barras para las diferentes actividades e hitos. Además del desarrollo de esta herramienta indispensable en la gestión de proyectos, Henry era un defensor del cambio social. Creía firmemente que los trabajadores asalariados deben ser recompensados por su buen trabajo a través de un sistema de bonus en lugar ser castigados por mal desempeño a través de reducciones salariales. Él desarrolló un sistema de incentivo salarial con un salario mínimo garantizado y sistemas de primas para las personas con salarios fijos. Además, Gantt se centró en la importancia de las cualidades de las habilidades de liderazgo y gestión en la construcción de organizaciones industriales eficaces.

Para convertir su Karabirrdt en un diagrama de Gantt, simplemente enumerar todas las tareas en la página, y a través de la página decidir el intervalo adecuado. Unos breves días de proyecto podría

ser suficiente, en un proyecto más largo, se pueden requerir semanas o meses. Con el comienzo del proyecto marcar este como un hito (por lo general se muestra como un triángulo de color). Dibuja cada tarea ahora como una barra de color para la cantidad de tiempo que se calcula que llevará. A partir de la parte superior (número 2 en adelante) marcan a cada barra en el gráfico. Recuerde, aunque usted ha numerado secuencialmente cada barra, algunas tareas pueden, de hecho, se producen al mismo tiempo que otras, o algunas tareas pueden comenzar antes de que uno de los cometidos de sus entradas este completo. La superposición de tareas permite que el proyecto se complete más rápidamente. Si se pasa de la etapa 1 (Dreaming) para la Etapa 2 (planificación) se debe mostrar con otro triángulo hito.

La carta de Henry ha cambiado poco desde que se inició, hace casi 100 años. No fue sino hasta la década de 1990 que fue mejorada que muestra la vinculación de varios de líneas utilizadas en el Karabirrdt. Es un diagrama útil para mostrar a los potenciales inversores, préstamos bancarios, o grupos filantrópicos para mostrar que usted ha planeado adecuadamente su proyecto.

El diagrama de Gantt, como el Karabirrdt es también un útil para mantener la vista de situación del proyecto. Debajo de cada barra de color de la cantidad de tiempo estimado para la tarea, una segunda barra (en un color diferente) puede ser construido que muestra el "tiempo real empleado". Esto mostrará el grado en que el proyecto está en blanco, y si los plazos finalmente se cumplieron.

El diagrama de Gantt es también extremadamente útil si usted tiene un plazo fijo para cubrir, en algún momento en el futuro. Por ejemplo, imagine un proyecto que tiene que ser logrado por (por ejemplo) el 15 de octubre de este año y empezar a planificar en febrero. A través de las múltiples vías posibles para la Karabirrdt, cuando se suman el tiempo necesario, una vía tomará más tiempo. Este camino se llama el "camino crítico". Es posible que encuentre que parece que la fecha límite del 15 de octubre es imposible, ya que, de hecho, el 23 de marzo del año siguiente, es el momento en que llegua a su destino! Para cumplir con el plazo, es importante dedicar más recursos, tiempo, personas, esfuerzo y dinero, a las tareas y actividades de la ruta crítica. En particular, si estos pueden ser acelerados por lo que el tiempo dedicado a las tareas de la ruta crítica para cumplir el plazo que se ha establecido. Con el tiempo, lo que puede suceder es que el "camino crítico" puede de repente "saltar" de la antigua "ruta larga" a otra vía a través de la malla del Karabirrdt completo. Cuando esto sucede abandonar por un tiempo un enfoque en la reducción de las tareas de la antigua Ruta Crítica, y centrarse en cambio en la aceleración de las tareas de la segunda vía nueva.

## **CONSECUENCIAS DE LA CREACIÓN DE UN PRESUPUESTO FINANCIERO**

Una segunda parte importante y necesaria en su proyecto será el costo financiero en términos de dinero. Algunos artículos pueden incluso producir un ingreso. Esto también puede ser estimado, y



figurar en el libro de análisis de varias columnas en efectivo en columnas separadas para "costo estimado" y "ingresos estimados". Añadir elementos de coste individuales con cada una de las tareas y luego un total de estos artículos es una forma rápida de crear un presupuesto financiero global total para su proyecto. Recuerde que el costo de la celebración del proyecto, siempre es un tema legítimo de los gastos del proyecto!

Una vez que ha ascendido hasta el costo total del presupuesto y se restan los ingresos estimados, se puede ver si su proyecto puede obtener un beneficio o una pérdida. Un Proyecto Gaia nunca debe producir pérdidas, a menos que haya alguna manera en que el grupo crea que puede subsidiar esta pérdida. La Fundación Gaia ha encontrado que la mejor manera de subvencionar el proyecto es a través de un acuerdo entre los miembros del equipo, en el punto en el que el presupuesto ha sido acordado. Todas aquellas personas que participan en el proyecto, si el proyecto se ejecuta en una pérdida, entonces deben ponerse de acuerdo para dividir esa pérdida entre ellos y pagarla individualmente. Este acuerdo es importante y una reunión especial del proyecto debe llevarse a cabo específicamente para este propósito. Aquellas personas que no están dispuestos a asumir este compromiso no deben ser juzgados o criticados por su decisión. Es importante que ellos todavía esten involucrados en el proyecto en la medida en que se sienten parte del mismo, es justo que estas personas no esten participando plenamente en el proyecto.

Para ilustrar la diferencia entre la involucración y la participación, se puede considerar la diferencia entre las gallinas y cerdos en una comida de tocino y huevos. La gallina está "involucrada", pero el cerdo es un "participante". Hemos encontrado por experiencia que los participantes son aquellas personas que tienen la responsabilidad, en última instancia, para asegurar el éxito del proyecto (o fracaso). Como tal, es sólo a estas personas que tienen el correspondiente "derecho" a tomar decisiones sobre el proyecto. Esto aclara de inmediato quien está "en" o "fuera" de un Proyecto Gaia en particular, y también aclara quien está en el equipo de toma de decisiones a partir de ahora. Nadie fuera del equipo de participantes, tal como se define aquí tiene ningún derecho sobre la determinación de la dirección y la naturaleza del proyecto. Lo único acordado por la Fundación Gaia es que con el fin de utilizar el nombre de "Proyecto Gaia", el proyecto debe cumplir con los tres objetivos de la Fundación. Si no está seguro de lo que esto significa, ponerse en contacto conmigo, John Croft, en [jdcroft@yahoo.com](mailto:jdcroft@yahoo.com) individualmente.

Hemos encontrado que hacer la diferencia entre los "huevos y tocino" es posiblemente la razón fundamental por la que, hasta la fecha, ningún proyecto Gaia ha incurrido en pérdidas. También hay otra parte importante de la idea de un Proyecto Gaia. Los proyectos Gaia también tienen como objetivo la autosuficiencia, al cubrir todos los costos. No pueden serlo los proyectos que tienen como objetivo maximizar el beneficio. Cuando nos fijamos en el concepto de maximización del beneficio, siempre nos encontramos con que el beneficio se basa en un concepto de robo a toda o parte de la comunidad, no cumplen la cultura Ganar - Ganar. Se basa en conseguir más de lo que das, teniendo más de lo que ofrecen, que recibe más de lo que ofrece. En última instancia, de alguna manera un beneficio es un robo a la Tierra, de la propia Gaia, y esto, siempre en última instancia, no es sostenible. Esto no quiere decir que las personas no deban recibir una renta justa y equitativa por

el trabajo que pueden hacer para un proyecto. Las personas pueden y deben ser pagados por el trabajo que hacen, esta debe ser su decisión. Este "pago" es muy a menudo en recompensas no materiales obtenidos a través de la participación. Pero pueden ser recompensas materiales también. Como regla general, hemos encontrado que si se organiza un evento, por ejemplo, hay participantes ya han pagado los derechos de inscripción por medio de la cantidad de trabajo en que han contribuido al éxito del proyecto. Pero esta es una decisión que puede y sólo debe ser realizado por los participantes afectados.

Si el proyecto no cubre totalmente sus costos, por lo general terminan creando un pequeño superávit. Los proyectos deben estar en el negro no en el rojo, por lo que un pequeño superávit es de esperar en un proyecto de Gaia. En tales casos, se vio que como es una "actividad sin fines de lucro", los participantes de un proyecto Gaia no deben dividir este beneficio entre ellos mismos. Se reconoce que esta sería de nuevo una forma de "robo". En cambio, el superávit debería ser donado a otro proyecto Gaia. Aquí, como antes, son sólo los participantes, actuando a través del consenso, los que pueden decidir que Proyecto Gaia desean apoyar. Si desea obtener una lista de proyectos que podrían ser financiadas de este modo, póngase en contacto con Proyecto de Apoyo a Proyectos de la Fundación Gaia.

## ¿Hacia dónde vamos?

Es la creación de la Karabirrdt que hace que todo esto sea posible. Sin embargo hay un punto importante que debemos reconocer. Como herramienta de planificación, el Karabirrdt pretende ser una ayuda, no una camisa de fuerza. Ningún proyecto saldrá, "según el plan." A menudo, por ejemplo, el grupo va a empezar y se darán cuenta de que han dejado de lado una tarea o actividad importante. Si es así, en esa reunión, el grupo debe simplemente añadir otro círculo en el lugar adecuado, encontrar y extraer sus conexiones a otras tareas, y el número de manera apropiada. Por ejemplo, si después del número 18, pero antes de que el número 19, número 18.2 (o posteriormente 18.2, 18.3 para otras adiciones en el mismo lugar). A continuación, se puede asignar y delegar como antes. En otras ocasiones, es posible que el plan haya cambiado cuando se llega a una tarea específica que ya no se necesita. En estos momentos, colorearlo y celebrar todos modos! Otra buena razón para una fiesta!

En ocasiones, cuando se avanza en un proyecto se puede encontrar una tarea o actividad, que usted anticipó tomaría sólo unos pocos días, sopla y amenaza con tomar meses en lugar de días. En tales circunstancias, la persona que se ofreció como voluntario para la tarea debe convocar otro taller Karabirrdt, sólo para centrarse en esta difícil tarea. La tarea que se está examinando se volverá a correlacionar como Karabirrdt por sí mismo, esta vez con su propia salida y llegada. De esta manera, es posible "anidar" Karabirrdt uno dentro de otro. Así como uno puede ir descendiendo - en última instancia, si es necesario - para crear una Karabirrdt para cada tarea individual, por lo que es posible considerar que la Karabirrdt de su proyecto, es a su vez sólo una parte de una ecología

viviente de Proyectos Gaia. En este caso, cada proyecto es sólo una tarea o actividad independiente en el desarrollo continuo de la propia Fundación Gaia. Y como parte del "movimiento de la ecología profunda, de largo alcance", la Fundación Gaia también puede ser considerado sólo una parte de un Karabirrdt más grande de la humanidad. Este Karabirrdt grande es hacer que nuestra especie sea verdaderamente parte de la tierra a la que pertenecemos y de la que nuestra cultura nos ha distanciado, para ser parte del Gran Cambio hacia una Cultura de mantener la vida lejos del Trance del crecimiento industrial que nos ha hechizado durante tanto tiempo.

Así que a partir de ahora? Reúne a tus amigos y compañeros de trabajo en conjunto y proponer que se desea crear una Karabirrdt a fin de ser capaz de hacer que sus sueños se hagan realidad. Póngase en contacto con el Proyecto de Apoyo a Proyectos de la Fundación Gaia en Casa Gaia, si usted tiene alguna dificultad, o si lo que desea es comprobar su comprensión del concepto. Tener un ir, jugar el juego que podría, posiblemente, sólo cambiar el planeta y salvar al mundo ....