



# Information summary: Decision Making

**- Copia ad esclusivo uso personale dell'acquirente -**

**© Olympos Group srl**

Vietata ogni riproduzione, distribuzione e/o diffusione sia totale che parziale  
in qualsiasi forma senza il preventivo consenso scritto.

## Indice

Il processo decisionale	pag 3
Le tre tipologie di decisioni	pag 5
Costruire una decisione	pag 8
A caccia di problemi	pag 10
La definizione degli obiettivi	pag 14
Criteri per valutare e scegliere le alternative	pag 16
Tecniche per sviluppare la capacità di decision making	pag 18
L'angolo delle citazioni	pag 21

## IL PROCESSO DECISIONALE

Prendere ed attuare decisioni è una delle attività essenziali per chiunque ricopra un ruolo manageriale.

In questo Information Summary approfondiremo gli aspetti psicologici ed operativi del "Decision Making" all'interno dei contesti organizzativi.

"Decidere di non decidere è già prendere una decisione": il processo decisionale, per essere efficace, non ammette né titubanze né vie di mezzo. Secondo Grant Fox, uno degli All Blacks che ha avuto maggior successo, una volta ha affermato che il segreto per vincere è avere il fuoco nella pancia e il ghiaccio in testa.

Nei processi decisionali bisogna sapersi accollare dei rischi ed occorre anche saper sbagliare. Se una scelta è sbagliata da un punto di vista etico allora usciamo dal seminato della professionalità; ma se invece lo sbaglio è il risultato di una passione fantastica, di un'energia straripante, di una vitalità incessante allora è l'opportunità che abbiamo per trasformare un insuccesso in un successo.

Kevin Roberts, in un suo articolo su L'Espresso del 4 gennaio 2006, dichiara:

"Ricercate il fallimento. Che cosa è meglio: prendere 30 decisioni al giorno di cui dieci sbagliate o prenderne soltanto tre giuste? Prendetene 30.

Se nel mondo del lavoro prendete soltanto tre decisioni al giorno, al giorno d'oggi la concorrenza, i vostri antagonisti ed il mercato vi daranno per spacciati. Cosa ancora più importante: è commettendo errori (una sola volta!) che si impara ad eliminare i rischi.

Le coordinate psicologiche entro le quali attuare i processi decisionali sono:

- 1) L'accettazione implicita dell'incertezza collegata ad ogni presa di decisione
- 2) La volontà e la capacità di utilizzare metodi e/o strumenti pratici che consentano di ridurre tale incertezza ed operare scelte etiche ed efficaci;

mentre i 4 punti cardinali del Decision Making sono:

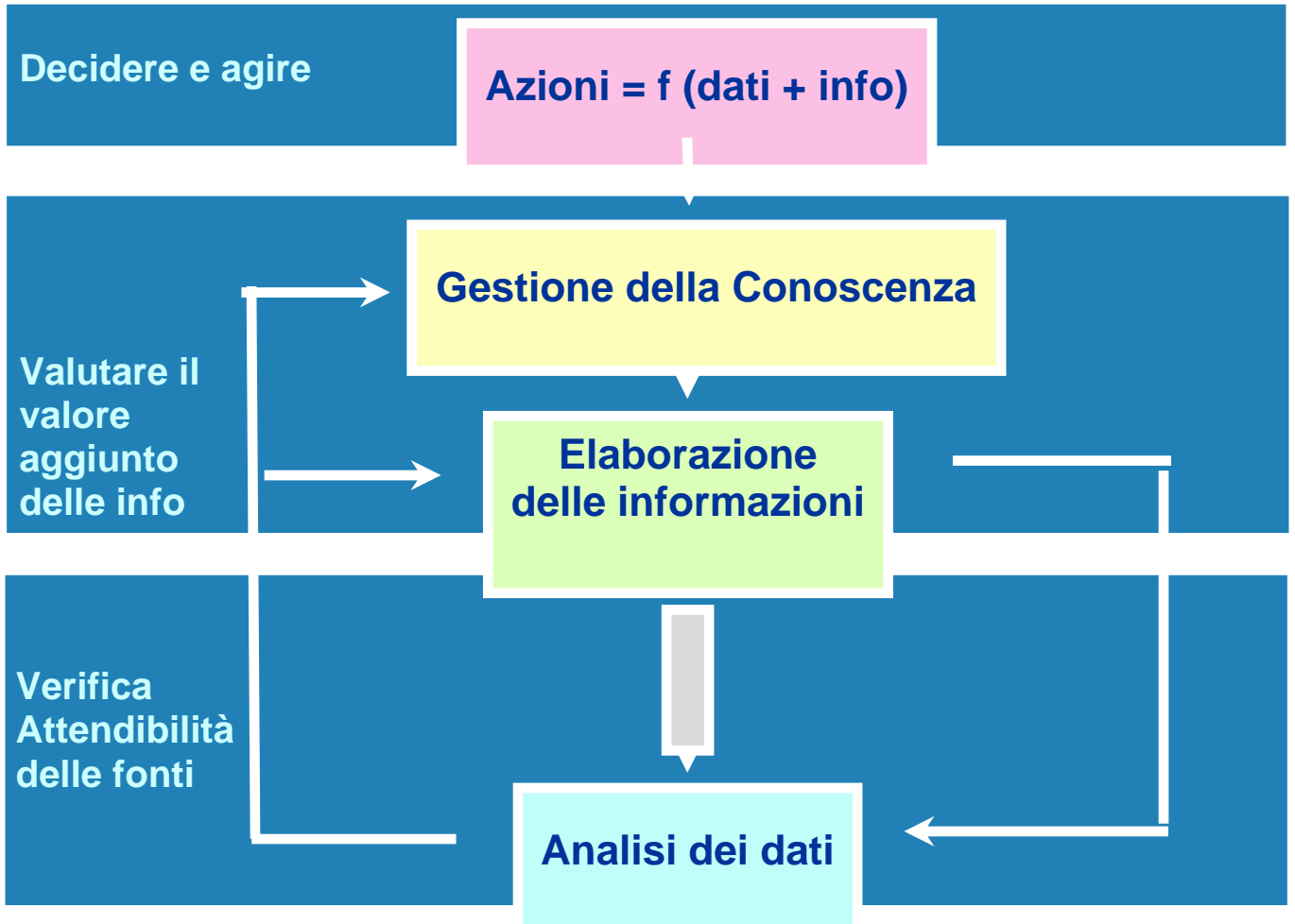
- Necessità di sviluppare sensibilità e capacità intuitive nell'analisi di situazioni e contesti

- La consapevolezza che non esiste un metodo valido in assoluto per prendere decisioni
- Il processo decisionale non è lineare, ossia basato su pure logiche di causa-effetto
- Decidere richiede tempo, diversamente è impulsività

Nella pagina successiva, lo schema del Decision Making evidenzia la circolarità del processo che implica la verifica costante della corrispondenza tra le decisioni prese, le azioni attuate e la piattaforma conoscitiva – l'elaborazione di dati produce le informazioni che vengono processate generando conoscenza – di cui si dispone.

Oltre il fattore tempo, l'informazione è l'elemento chiave che aumenterà le probabilità di efficacia di una decisione. Tuttavia, l'abilità del Decision Maker prevede in diversi casi il saper prendere decisioni in condizioni di scarse informazioni o addirittura con "visibilità zero". In tali situazioni conta ovviamente molto l'intuizione basata sull'esperienza e la capacità di valutazione rapida dell'emergenza. Il "codice rosso" comporta interventi della massima tempestività ed efficacia: la gestione dell'ansia e dell'emotività è il fattore critico di successo o di insuccesso

# Il ciclo del Decision Making



## LE TRE TIPOLOGIE DI DECISIONI

Esistono tre tipologie di decisioni:

1) Strategiche – Definiscono linee guida, delineano scenari e prospettive, hanno un impatto sugli obiettivi di medio-lungo termine,

“IL PORTO DOVE VOGLIO/VOGLIAMO ATTRACCARE”

2) Tattiche – Definiscono le azioni da intraprendere nel breve termine, hanno un impatto sul come procedere verso una direzione