Unidad 5 · Decidir sin certezas

Resumen · Libro del alumno, págs. 73–88

Emprender se siente. La **ilusión**, el **miedo** y la **frustración** aparecen en cualquier proyecto y cambian con el tiempo. Gestionarlas es ponerles nombre, mirar qué las ha provocado y elegir qué hacer, separando los hechos de lo que pensamos de ellos. Esa capacidad de recuperarse se llama **resiliencia**. Casi nunca se puede saber cómo saldrá algo. El **riesgo** se puede estimar y la **incertidumbre**, no, y por eso conviene **probar barato**: una pregunta, una versión mínima y una señal que decida. En el caso del club de ajedrez, probar con cinco carteles cuesta 1,25 € y, si el diseño falla, se evita gastar 23,75 €. Para decidir se usa una **matriz de decisión**: se eligen opciones, **criterios** y **pesos**, se puntúa y se suma. En el caso de los logos, gana el C con unos pesos y el B con otros: la matriz ordena la discusión, pero no decide sola. Los **sesgos** de confirmación y de exceso de confianza pueden estropearla, y una IA que recomienda sin decir sus criterios no ayuda. El error, si se apunta en un **diario de errores**, se convierte en información, y **validar** pronto evita pérdidas grandes. Los datos del INE muestran que el mayor descenso anual se da en el primer año, pero no distinguen un cierre forzado de uno elegido. Por último, pedir ayuda a tiempo, con una buena pregunta, no quita autonomía. Equivocarse es normal. Lo que importa es qué haces después: anotar, aprender y volver a probar con cabeza.

Emociones

- Ilusión, miedo y frustración
- Hechos, pensamientos y emociones: no son lo mismo
- Ponerles nombre y elegir qué hacer
- Compartir lo que sientes con el equipo
- Resiliencia: recuperarse y seguir

Incertidumbre

- Riesgo frente a incertidumbre
- Probar barato
- Pregunta, versión mínima y señal

Decidir

- Criterios y pesos
- Matriz de decisión
- Sesgos de confirmación y de exceso de confianza

Aprender del error

- Validar y fallar pronto
- Diario de errores
- Cerrar no es fracasar

Pedir ayuda

- Preparar la pregunta
- Personas y servicios cercanos
- Seguir decidiendo tú

DÓNDE SE EXPLICA EN EL LIBRO

- **5.1** Emociones · 75–76
- **5.2** Incertidumbre · 76–78
- **5.3** Decidir · 78–80
- **5.4** Aprender · 80–81
- **5.5** Ayuda · 82

Material complementario del libro del alumno. Las personas, empresas y situaciones de los casos son ficticias, salvo que se indique otra cosa.