
“10 PREVISIONI PER IL FUTURO DELL’IMPRESA”, CONVEGNO CISCO “OWN THE ROOM 2.0”

di Vito Di Bari

Oggi vi proporrò dieci previsioni a medio, provate ad incrociarla con la vostra offerta e ad applicarle nei vostri brainstorming di domani per chiedervi come possiate trarne il massimo beneficio.

1. Nei prossimi quindici anni, la differenza fra tecnologie utilizzate dagli individui per il lavoro o per il tempo libero diventerà sempre più sottile, fino alla sovrapposizione totale.

Faranno da apripista la telefonia mobile (già oggi ogni 20 utenze private, c'è una sola utenza business), le tecnologie in stile Google e i servizi di voice-over-Ip. Due fenomeni accelereranno questa tendenza: i produttori di ICT focalizzeranno le risorse sull'innovazione dei prodotti destinati al consumo (anche a causa della minore ricettività del mercato aziendale) e i consumatori saranno riluttanti – quando metteranno il cappello aziendale – a rinunciare alle proprie tecnologie e applicazioni personali per utilizzare quelle – meno performanti – fornite dalle imprese.

2. Nel 2025, la maggior parte delle nuove tecnologie dell'ICT avrà le radici nel mercato consumer e gli utenti/dipendenti indirizzeranno le scelte tecnologiche ed applicative delle aziende.

È bene ricordare che l'innovazione dell'ICT è tradizionalmente nata da due grandi assi: la ricerca militare e quella per le aziende e solo in un secondo momento l'innovazione si è trasferita nel mercato di massa. Entro il 2020, si ribalterà completamente lo status quo. La tecnologia non sarà prima dominio delle aziende per poi finire sul

mercato anni dopo, ma le tecnologie adottate dai consumatori – dalla gente comune – innescheranno una serie di reazioni a catena che modificheranno il modo di lavorare delle imprese.

Fra il 2010 e il 2015, sarà la prima generazione di manager della D-Generation (La generazione digitale dei nati negli anni '80) a sancire il passaggio di testimone. Sarà un cambio di marcia rilevante: gli Instant Messenger, i blog, i wiki e il podcasting – nati tra gli utenti comuni – si accaseranno nelle aziende, a partire da quelle più innovative.

3. Fra il 2010 e il 2020, si affermeranno tre fattori critici di successo: il coraggio dei leader, il consenso delle organizzazioni, il coinvolgimento attivo dei consumatori.

Entro il 2020, crescerà una forte componente di riaffermazione dell'identità d'impresa basata sul concetto di fare fronte comune, serrando le fila dell'organizzazione intorno a leadership assertive.

L'abbinamento “leadership forte + marketing del consenso” sarà tipica di un più diffuso fenomeno socio-culturale che prenderà probabilmente il nome di neo-medievalismo, ad indicare l'epicità delle sfide individuali. E sarà connotato da vaste aggregazioni di consenso intorno ad individui che sapranno dimostrare di sapere vincere sfide in un mondo caratterizzato da pericoli ed incertezze.

4. Fra il 2010 e il 2020, il business del Green Tech crescerà in modo esponenziale, diventando una delle più lucrose forme di investimento.

All'inizio del secolo, le società impegnate nel settore dell'energia pulita totalizzavano l'1% del venture capital (il capitale di rischio), oggi il 7%.

Il mondo dell'innovazione tecnologica focalizzata sull'ambiente viene definita GreenTech ed avrà una crescita sostanziale.

Saranno diverse le strade del GreenTech adottate dalle singole imprese innovative: alcune si concentreranno sulle forme alternative di energia, altre sul risparmio energetico o sul monitoraggio del rischio ambientale.

5. Entro il 2015, il Search Management manderà in pensione il Knowledge Management.

Software potenti di agenti digitali navigheranno la rete incessantemente, guidati da poche istruzioni di ricerca e producendo risultati di grande efficacia. Questo renderà obsoleto il knowledge management come lo intendiamo oggi. La filosofia che guiderà il cambiamento sarà l'approccio Web 2.0 e si affermeranno i manager che sapranno ottimizzare e mirare agli obiettivi d'impresa l'intelligenza collettiva.

6. Entro il 2015, l'intelligenza collettiva diventerà un fattore critico di successo e la sicurezza dei dati sarà limitata a poche informazioni altamente rilevanti.

Le aziende che saranno capaci di prendere una piccola quantità di conoscenza da tante persone, conseguiranno risultati straordinari. A questo scopo, diventerà fondamentale per le aziende dotare i propri addetti di tools di collaborazione e di comunità: saranno tutti strumenti che i manager del futuro avranno imparato a conoscere nella propria sfera privata prima che in quella professionale. Non potrà essere osteggiata la disponibilità di strumenti per la comunicazio-

ne interpersonale e la ricerca di dati come ad esempio l'Istant Messaging, il VOIP, i palmari e gli smartphone per trasmettere dati, i Desktop Search come Google Desktop per la ricerca di informazioni e così via. Questo comporterà il problema di una minor protezione dei dati riservati.

7. Entro il 2015, si sarà sovvertito l'approccio psicologico d'impresa ai desideri (come vorremmo diventare) ed alle fobie (di chi ci preoccupa la competizione).

Al desiderio/paura delle dimensioni (la sfida globale (1), le multinazionali) si sostituirà il desiderio/paura della velocità. La velocità diventerà l'oggetto del desiderio delle imprese, la lentezza l'incubo ricorrente. E pertanto le tecniche, i servizi e i tools che abiliteranno velocità diventeranno merce assai pregiata.

Aumenterà notevolmente il numero e la qualità degli start up, degli spin off e dell'acquisizione di piccole imprese strategicamente rilevanti. Le imprese si aggrenderanno in architetture simili a costellazioni caratterizzate da legami estemporanei su singoli progetti ed obiettivi, vincoli più deboli e meno duraturi.

8. Nel 2015, avremo almeno 150 miliardi di processori contro i 10 miliardi attuali, ma non saranno nei PC. Saranno negli oggetti e saranno su di noi, indossati.

Nel 2015, solo un processore ogni centomila finirà in un computer, gli altri diventeranno il cuore del sistema di cose intelligenti. Ogni genere di cosa: oggetti e dispositivi, prodotti e confezioni, abiti e tessuti, e così via. E poiché questi processori potranno comunicare – ad esempio, mediante RFID tag – costituiranno i nodi di network fatti di oggetti e di persone. Internet è il network

(1) Sull'argomento, vedi Ohmae, K., "The next global stage", Harvard Press, 2005

mondiale dei PC, internet (2) sarà il network del mondo fisico. Questo cambierà drasticamente il modo di lavorare delle imprese e ne trarrà grandi benefici chi anticiperà il fenomeno disegnando soluzioni sintonizzate con l'evoluzione.

9. Nel 2020, nelle 100 imprese al top dei singoli Paesi evoluti le attività collaborative e quelle non-routine costituiranno fra il 50% e il 75% del totale.

Avranno vantaggio competitivo le imprese innovative e quelle focalizzate sulla valorizzazione dei talenti e sulla costruzione di team che siano coesi, competenti e molto concentrati sulle attività non-routine: individuare opportunità, ridisegnare le regole del gioco, costruire identità, creare visioni.

10. Entro il 2020, nelle organizzazioni assumeranno centralità di ruolo i software per la collaborazione, la riorganizzazione degli ambienti di lavoro e la comunicazione interna.

Le aziende utilizzeranno la progettazione dell'ambiente di lavoro come strumento per introdurre nuovi modelli organizzativi e ottenere maggiore coesione di squadra. L'ambiente di lavoro diventerà la metafora della cultura aziendale e

ne fornirà una vista immediata: anche per le organizzazioni varrà – in questo senso – la prima impressione.

Dopo un'introduzione osteggiata dai vertici di molte aziende (timorosi della frantumazione delle gerarchie) prenderanno piede le applicazioni collaborative: dal content management e Instant Messenger, ai blog e wiki, agli open source che consentiranno di allineare internamente ed in tempo reale i sistemi informativi all'innovazione di processo.

La comunicazione interna modificherà progressivamente la propria natura fino ad assimilare le proprie tecniche a quelle attualmente utilizzate dal marketing, diventerà così più "marketing interno" (finalizzato all'aggregazione del consenso sugli obiettivi rilevanti) che comunicazione interna (finalizzata all'indirizzo ed alla governance).

Potete pubblicare o riprodurre le informazioni presenti in questo dossier, a condizione che Vito Di Bari sia correttamente segnalato come fonte e sia riportato il link (www.vitodibari.net).

(2) Già oggi, solo un processore su mille finisce in un PC. Nell'ultima edizione della Fiera del Giocattolo a New York, il 90% dei giocattoli conteneva un processore.