



CÓMO IMPULSAR UN DESAFÍO

HERO MASTER

Un desafío representa cada una de las iteraciones del viaje de “El Plan del Héroe” en las que uno o más equipos luchan por superar los retos de una organización.

IMPULSOR

El impulsor de un desafío dentro de una organización es:

- ⦿ Un profesional en continua evolución y cambio constante.
- ⦿ Con acceso a retos multi-área que resolver.
- ⦿ Con capacidad de involucrar a personas de distintas áreas.
- ⦿ Con capacidad de inversión suficiente en tiempo y dinero, ya sea de forma directa o indirecta.
- ⦿ Que conoce o ha probado otros métodos y necesita algo más.

Responsables de recursos humanos y Directores Generales o de Innovación son roles que pueden cumplir el perfil anterior.

El impulsor no tiene por qué coincidir con la figura de Guardián.



ARGUMENTOS PARA EL IMPULSOR

RETOS CRÍTICOS

Se atacan retos alineados con la estrategia de la organización.

RESULTADOS REALES

Se obtienen en un tiempo récord propuestas con las que superar los retos seleccionados, no ideas.

Propuestas accionables y probadas con clientes reales de los que se obtiene información tangible y medible con la que decidir cuantitativamente si se apuesta o no por las mismas.

INVERSIÓN MÍNIMA

8 semanas con una inversión del 20-25% de la jornada laboral de los participantes o no más de 6 días con una inversión del 100%.

No se requiere un presupuesto adicional para los equipos.

SIN MOLESTAR

No se altera la estructura y procesos de la organización actual.

Se habilita temporalmente un Territorio Fighting con las reglas y procesos necesarios para poder innovar.

Los participantes no abandonan su responsabilidad actual.

Luchan por superar los retos de forma temporal y solo durante el tiempo concedido por la organización para ello.

IMPULSO DE LA ORGANIZACIÓN

Se maximiza el reconocimiento, sentido de pertenencia y compromiso.

Desarrollo y contagio voluntario y natural de la cultura Fighting.

PUNTOS CLAVE DE UN DESAFÍO

EQUIPOS FIGHTING

Hasta cinco equipos por desafío.

Los equipos se forman por no más de cinco miembros de distintas áreas para fomentar la colaboración y el acceso a un conocimiento global del contexto, del cliente y su situación.

RETOS

Un reto por equipo. Es posible asignar el mismo reto a más de un equipo si es crítico y se desea obtener más de una propuesta en un mismo desafío.

SESIONES DE TRABAJO

Todas las sesiones de trabajo asociadas al viaje pueden ser completadas de forma deslocalizada, salvo “El encuentro con el Maestro” y “La prueba final”.

Antes del inicio de un desafío se debe disponer de un calendario detallado de actividades con la descripción de la fecha, duración, participantes, objetivos y resultados esperados de cada una de ellas.

PUNTOS DE CONTROL

Un Hero Master realizará sesiones periódicas de control y retrospectiva para revisar el avance y facilitar la resolución de problemas. Las sesiones serán privadas para cada equipo.

ENTREGABLES

Vídeo semanal de menos de 3 minutos por equipo compartiendo los avances realizados, las lecciones aprendidas y los próximos pasos.

Resumen ejecutivo con la descripción de la propuesta y métricas.

Presentación final de 15-20 minutos.

TIPOS DE DESAFÍOS

DESAFÍO EMPRESARIAL

Recomendado para Fighters de todas las áreas de una empresa.

Itinerario completo

 **Duración:** 8-10 semanas consecutivas.


 **Tiempo a dedicar:** 20-25% de la jornada laboral.

 **Puntos de control:** semanales.

DESAFÍO EJECUTIVO

Recomendado para cargos de responsabilidad, para profesionales individuales y para atacar retos que exigen una respuesta inmediata.

Primera parte, hasta “El gran salto”

 **Duración:** No más de 6 días, consecutivos o en dos bloques de tres días a lo largo de dos semanas seguidas.

 **Tiempo a dedicar:** 100% de la jornada laboral.

 **Puntos de control:** diarios.

 **Entregable parcial:** Fichas de Prueba con las que probar todas las suposiciones que forman las propuestas diseñadas.

Segunda parte, el resto del viaje

 **Duración:** 2-4 semanas adicionales.

 **Tiempo a dedicar:** bajo demanda según las pruebas a ejecutar.

 **Puntos de control:** semanales.