



EL PLAN DEL HÉROE

EL DESAFÍO

El Plan de Héroe es el método y herramientas con los que diseñar y probar en un tiempo récord la propuesta con la que superar un reto empresarial.

EL DESAFÍO

El Plan del Héroe presenta un desafío que sigue el esquema narrativo de “El Viaje del Héroe” de Joseph Campbell.

Una potente metáfora basada en la historia clásica de héroes y villanos capaz de establecer un lenguaje sencillo y común con el que facilitar la colaboración entre personas de distintas áreas y perfiles.

Toda una aventura que os llevará a buscar el Grial con el que salvar a vuestro Inocente en peligro, es decir, a buscar la propuesta con la que satisfacer las necesidades de las personas afectadas por un reto.

No olvidéis que vosotros sois el Héroe o Heroína en esta historia, los Aliados son vuestros colaboradores, el Inocente es el cliente, el Grial es la propuesta con la que conquistarlo y Villano es todo aquel o aquello que a través de la batalla os permitirá aprender.

Un objetivo que os llevará temporalmente a un territorio especial, el Territorio Fighting, donde contaréis con los recursos y permisos necesarios para poder innovar sin necesidad de alterar la estructura, reglas y procesos de vuestra organización actual.

CRUZANDO

Descubriendo re
del territorio e

EL ENCUENTRO CON EL MAESTRO

Preparando a vuestro equipo
para todo lo que vendrá

LA LLAMADA A LA AVENTURA

Eligiendo equipo y reto
para un viaje singular

VUESTRO MUNDO

Observando y aterrizando
posibles retos a superar

LA ENTREGA DEL GRIAL

Confianto lo aprendido
vuestro mundo evolucionará
prepararos de nuevo
porque esto no es el final

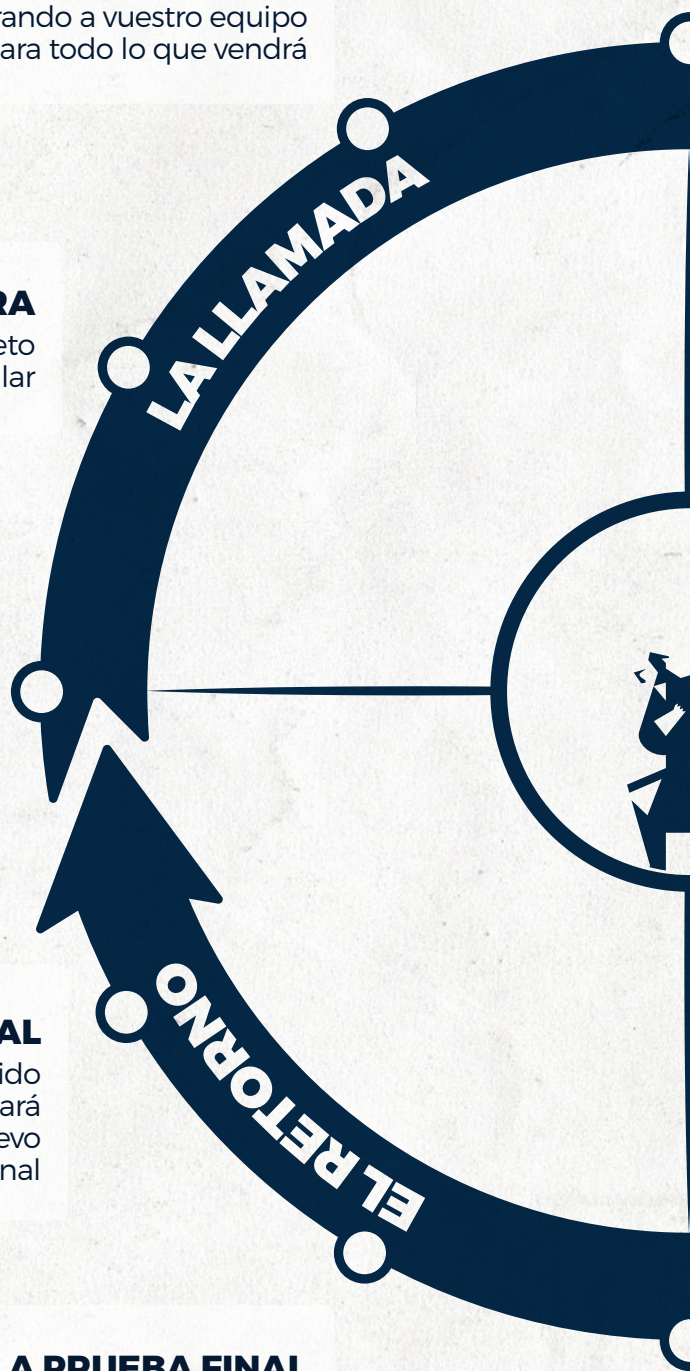
LA PRUEBA FINAL

Demostrando lo aprendido
a lo sabios del lugar
con sus reglas y en su idioma
o el viaje acabará

EL REC

Volviendo a vu
los Fighter
traduciendo
al idioma

VUESTRO MUNDO



EL UMBRAL

Reglas y objetivos
donde luchar

EL OBJETIVO

Eligiendo Inocente y Objetivos
de la Misión a superar

EL PLAN

Aprendiendo del Villano
hasta obtener un gran plan
enfocado, diferente, memorable
y con viabilidad

EL GRAN SALTO

Probando sin tiempo ni dinero
si el plan funcionará
y en caso de fallo
sin dudarlo un paso atrás

LA RECOMPENSA

Victoria o fracaso ágil
será vuestro ansiado Grial
en forma de propuesta
con la que el reto superar

EL REGRESO

Vuestro mundo
y el Grial
lo aprendido
a original

LA BÚSQUEDA

OBJETIVO

PLAN

Acción

TERRITORIO FIGHTING



LA LLAMADA

VUESTRO MUNDO

Descubriréis y aterrizaréis retos potenciales identificando de forma continua qué os preocupa y os gustaría resolver o qué os gustaría conseguir.

i Guía 4: “Cómo aterrizar un buen reto”

LA LLAMADA A LA AVENTURA

Elegiréis el reto a atacar y los miembros que formarán parte del Equipo Fighting que buscará superarlo.

Si todavía no hay equipos constituidos...

Crearéis el Equipo Fighting idóneo para superar el reto.

i Guía 5: “Cómo crear un Equipo Fighting”

Si ya disponéis de Equipo Fighting...

Elegiréis un reto concreto para el equipo priorizando todos los retos potenciales de forma cuantitativa a través del Hero Challenge Fit.

i Guía 6: “Cómo elegir y priorizar retos”

EL ENCUENTRO CON EL MAESTRO

Os formaréis y prepararéis para la búsqueda del Grial desarrollando a través de “El Plan del Héroe” vuestras habilidades y competencias en estrategia ágil, modelos de negocio, innovación y neuromarketing.

VUESTRO MUNDO

LA BÚSQUEDA

CRUZANDO EL UMBRAL

Conoceréis las reglas y objetivos del Territorio Fighting en el que realizaréis la búsqueda del Grial y los compartiréis con Guardianes, Fighters y el resto de actores involucrados.

i Tarjetas: “La Empresa Fighting”

EL OBJETIVO

Determinaréis la Misión del Héroe eligiendo el Inocente o Inocentes en peligro y definiendo a partir de las necesidades reales de cada uno de ellos los Objetivos de la Misión.

i Guía 7: “Cómo usar el Tablero de Misión”

EL PLAN

Buscaréis el Grial con el que salvar a vuestro Inocente o Inocentes en peligro aterrizando una propuesta enfocada, diferente, memorable y viable con la que cumplir los Objetivos de la Misión y superar el reto.

Algo que conseguiréis diseñando...

Un plan diferente.

i Guía 8: “Cómo usar el Tablero de Batalla”

i Guía 9: “Cómo evaluar una batalla”

i Guía 10: “Cómo crear el discurso del Héroe”

Un plan memorable.

i Guía 11: “Los disparadores emocionales”

i Guía 12: “Cómo usar el Tablero de Memorabilidad”

Un plan de valor.

i Guía 13: “Cómo diseñar un plan de valor”

i Guía HM3: “Los disparadores de impacto”

TERRITORIO

EL GRAN SALTO

Descubriréis si vuestro Grial es el adecuado probando las ideas y suposiciones que componen el ADN de vuestra propuesta estrella con clientes reales y con la menor inversión en tiempo y dinero.

i Guía 14: “Cómo probar una propuesta”

Si alguna de vuestras ideas y suposiciones no es cierta daréis un paso atrás, modificaréis vuestro plan y volveréis a probar.

LA RECOMPENSA

Daréis con el Grial adecuado una vez hayáis probado con clientes reales que todas las ideas que forman el ADN de vuestra propuesta estrella y sus suposiciones derivadas son ciertas.

i Guía 3: “El Grial”

Lo consigáis o no recordar que la verdadera recompensa está en aprender del reto obteniendo información probada con la menor inversión en tiempo y dinero y bajo un modelo de pérdida asumible.



EL RETORNO

EL REGRESO

Traduciréis todo lo aprendido al idioma de “los sabios del lugar” hasta obtener información medible, tangible y real. “Los sabios del lugar” son las personas de la organización que deben decidir si la propuesta se convierte o no en realidad.

❗ Guía 15: “Cómo traducir lo aprendido a métricas”

LA PRUEBA FINAL

Presentaréis de forma memorable a “los sabios del lugar” la propuesta con la que superar el reto. Serán ellos los que decidan los próximos pasos a dar.

❗ Guía 16: “Cómo presentar la propuesta”

LA ENTREGA DEL GRIAL

Confiaréis el Grial a un nuevo equipo que será el responsable de convertir vuestra propuesta en realidad siempre que así lo hayan decidido los “sabios del lugar”.

Compartiréis con el resto de la organización lo aprendido en el Territorio Fighting contagiando así de forma natural la cultura de una Empresa Fighting y la obtención de sus recompensas.

VUESTRO MUNDO

WAKIGAMI

EL RECHAZO DE LA LLAMADA

Tener en cuenta que un miembro de un Equipo Fighting puede renunciar al viaje en cualquier punto del camino y por diferentes razones.

Si es así, sustituir ese miembro por otro con competencias similares siempre y cuando no hayáis “Cruzado el umbral”.

En caso contrario el Equipo Fighting tratará de continuar su viaje sin sustituto.

Aceptar además que dentro de un Equipo Fighting se pueden producir conflictos en cualquier etapa del viaje normalmente por problemas de colaboración o por la imposibilidad de llegar a consensos.

Si es así, detectar las opiniones o propuestas en conflicto, realizar una votación y tomar una decisión como equipo.

Alternativamente registrar cada propuesta en forma de Villano y completar una batalla con la que se “combatirán” o “machacarán” cada uno de los elementos que forman dicha propuesta.

❗ Guía 8: “Cómo usar el Tablero de Batalla”

EL PLAN DEL HÉROE Y LA EMPRESA FIGHTING

El Plan del Héroe facilita el impulso de una Empresa Fighting y la obtención de sus recompensas a través de la aplicación voluntaria y natural de todos los comportamientos que se describen en sus Disparadores Fighting.

Completar un desafío os ayudará a superar un reto empresarial y a desarrollar y contagiar la cultura de una Empresa Fighting.

❗ Tarjetas: “La Empresa Fighting”