



THE HERO PLAN

L'AVVENTURA

The Hero Plan è il metodo e gli strumenti con cui progettare e testare in tempi record la proposta con la quale superare una sfida aziendale.

L'AVVENTURA

The Hero Plan presenta un'avventura che segue lo schema narrativo de "Il viaggio dell'Eroe" di Joseph Campbell.

Una potente metafora che si basa sulla classica storia di eroi e cattivi, capace di stabilire un linguaggio semplice e comune con cui agevolare la collaborazione tra persone di distinte aree e profili.

Un'avventura che vi porterà alla ricerca del Graal con il quale salvare il vostro Innocente in pericolo, cioè a cercare la proposta con la quale soddisfare le necessità delle persone influenzate da una sfida.

Non dimenticate che voi siete l'Eroe o l'Eroina di questa storia, gli Alleati sono i vostri collaboratori, l'Innocente è il cliente, il Graal è la proposta con cui conquistarlo e il Cattivo è tutto ciò che, attraverso la battaglia, vi permetterà di imparare.

Un obiettivo che vi porterà temporaneamente in un territorio speciale, il Territorio Fighting, dove potrete contare sulle risorse e i permessi necessari per poter innovare senza necessità di alterare la struttura, le regole e i processi della vostra organizzazione attuale.

ATTRAVERSARE

Scoprite il linguaggio
del territorio

L'INCONTRO CON IL MAESTRO

Preparate la vostra squadra
per poter cominciare

LA CHIAMATA ALL'AVVENTURA

Scegliete la squadra e la sfida
per un viaggio singolare

IL VOSTRO MONDO

Osservate e atterrate
possibili sfide da superare

LA CONSEGNA DEL GRAAL

Contando su quanto appreso
il vostro mondo progredirà
preparatevi di nuovo
perché presto si ripartirà

LA PROVA FINALE

Mostrate quanto appreso
ai saggi del luogo
con le loro regole e il loro linguaggio,
o il viaggio si concluderà

IL RITORNO

Riportate al vostro mondo
i saggi Fighters
traducendo ciò che avete appreso
nella lingua del territorio

IL VOSTRO MONDO

DO IL CONFINE

aggio e le regole
in cui lottare



L'OBIETTIVO

Scegliete Innocente e Obiettivi
della Missione da affrontare

IL PIANO

Imparate dal Cattivo
fino a ottenere un grande piano
mirato, differente, memorabile
e da realizzare

IL GRANDE SALTO

Verificate se il piano funzionerà
senza tempo e denaro
e in caso di errore,
un passo indietro senza esitare

LA RICOMPENSA

Vittoria o fallimento agile
saranno il vostro ambito Graal
sotto forma di proposta
con cui la sfida superare

NTRO

ostro mondo
s e Graal
ne è stato appreso
a originale

TERRITORIO FIGHTING



LA CHIAMATA

IL VOSTRO MONDO

Scoprirete e stabilirete **potenziali sfide** identificando in modo continuo cosa vi preoccupa, cosa vorreste risolvere o conseguire.

i Guida 4: “Come atterrare una buona sfida”

LA CHIAMATA ALL'AVVENTURA

Sceglierete la sfida da affrontare e i membri che faranno parte della **Squadra Fighting** che cercherà di superarla.

Se le squadre non sono state ancora formate...

Creerete la **Squadra Fighting** ideale per superare la sfida.

i Guida 5: “Come creare una Squadra Fighting”

Se già disponete della **Squadra Fighting**...

Sceglierete una **sfida concreta per la squadra** assegnando priorità alle potenziali sfide in maniera quantitativa attraverso l'Hero Challenge Fit.

i Guida 6: “Come scegliere e dare priorità alle sfide”

L'INCONTRO CON IL MAESTRO

Vi formerete e vi preparerete per la **ricerca del Graal** sviluppando, attraverso “The Hero Plan”, le vostre abilità e competenze in strategia agile, modelli di business, innovazione e neuromarketing.

IL VOSTRO MONDO

LA RICERCA

ATTRAVERSANDO IL CONFINE

Conoscerete le regole e gli obiettivi del **Territorio Fighting** nel quale realizzerete la ricerca del Graal, e li condividerete con i Guardiani, i Fighters e gli altri attori coinvolti.

i Scheda: "L'Azienda Fighting"

L'OBIETTIVO

Determinerete la **Missione dell'Eroe** scegliendo l'Innocente o gli Innocenti in pericolo e definendo, a partire dalle necessità reali di ciascuno di essi, gli Obiettivi della Missione.

i Guida 7: "Come usare la Mission Board"

IL PIANO

Cercherete il Graal con cui salvare il vostro Innocente o gli Innocenti in pericolo determinando una proposta mirata, differente, memorabile e attuabile con cui soddisfare gli Obiettivi della Missione e superare la sfida.

Qualcosa che otterrete progettando...

Un piano differente.

i Guida 8: "Come usare la Battle Board"

i Guida 9: "Come valutare una battaglia"

i Guida 10: "Come creare il discorso dell'Eroe"

Un piano memorabile.

i Guida 11: "Gli interruttori emotivi"

i Guida 12: "Come usare la Memorable Board"

Un piano di valore.

i Guida 13: "Come progettare un piano di valore"

i Guida HM3: "Gli interruttori di impatto"

TERRITORIO

IL GRANDE SALTO

Scoprirete se il vostro Graal è quello giusto testando le idee e le ipotesi che compongono il DNA della vostra proposta di punta con clienti reali e con il minor investimento di tempo e denaro.

❗ Guida 14: “Come testare una proposta”

Se qualcuna delle vostre idee e ipotesi non è vera farete un passo indietro, modificherete il vostro piano e proverete di nuovo.

LA RICOMPENSA

Troverete il Graal giusto una volta provato, con clienti reali, che tutte le idee che formano il DNA della vostra proposta di punta e le sue ipotesi derivate sono vere.

❗ Guida 3: “Il Graal”

Che la otteniate o meno, ricordate che la ricompensa reale sta nell’imparare dalla sfida ottenendo informazioni testate con il minor investimento di tempo e denaro e secondo un modello di perdita sostenibile.



IL RITORNO

IL RIENTRO

Tradurrete ciò che avrete appreso nella lingua dei “saggi del luogo” fino a ottenere informazioni misurabili, tangibili e reali. “I saggi del luogo” sono le persone dell’organizzazione che decideranno se la proposta si realizza o meno.

❗ Guida 15: “Come tradurre quanto appreso in metriche”

LA PROVA FINALE

Presenterete in modo memorabile ai “saggi del luogo” la proposta con cui superare la sfida. Saranno loro a decidere i passi successivi.

❗ Guida 16: “Come presentare la proposta”

LA CONSEGNA DEL GRAAL

Affiderete il Graal a una nuova squadra che sarà responsabile di trasformare la vostra proposta in realtà, sempre che così sia stato deciso dai “saggi del luogo”.

Condividerete con il resto dell’organizzazione quanto appreso nel Territorio Fighting trasmettendo così, in modo naturale, la cultura di un’Azienda Fighting e il conseguimento delle sue ricompense.

IL VOSTRO MONDO

WAKIGAMI

IL RIFIUTO DELLA CHIAMATA

Tenete presente che un membro di una Squadra Fighting può rinunciare al viaggio in qualsiasi punto del cammino, e per diverse ragioni.

In questo caso sostituite quel membro con uno che abbia competenze simili purché non abbiate superato la fase “Attraversando il confine”.

Se così fosse, la Squadra Fighting cercherà di continuare il suo viaggio senza sostituto.

Accettate anche che all'interno di una Squadra Fighting possono generarsi conflitti in qualsiasi tappa del viaggio, normalmente per problemi di collaborazione o per l'impossibilità di raggiungere un accordo.

In tal caso, individuate le opinioni o le proposte contrastanti, procedete a una votazione e prendete una decisione di gruppo.

In alternativa, registrate ogni proposta sotto forma di Cattivo e completate una battaglia nella quale si “combatteranno” o si “massacreranno” ciascuno degli elementi che compongono questa proposta.

❗ Guida 8: “Come usare la Battle Board”

THE HERO PLAN E L'AZIENDA FIGHTING

The Hero Plan facilita l'impulso di un'Azienda Fighting e il conseguimento delle sue ricompense attraverso l'applicazione volontaria e naturale di tutti i comportamenti che si descrivono nei suoi Interruttori Fighting.

Completare un'avventura vi aiuterà a superare una sfida aziendale e a sviluppare e trasmettere la cultura di un'Azienda Fighting.

❗ Schede: “L'Azienda Fighting”