



CÓMO USAR EL TABLERO DE BATALLA

EL PLAN DIFERENTE Y MEMORABLE

El Tablero de Batalla os permitirá diseñar el plan diferente y memorable con el que encontrar el Grial que salvará a vuestro Inocente. O dicho de otro modo, definir la propuesta enfocada, diferente y memorable que os permitirá superar el reto propuesto.

ANTES DE EMPEZAR

Rellenar tantos Tableros de Batalla como necesitéis hasta completar los sectores "quién", "qué", "cómo" y "dónde" del Grial.

Luchar de pie sobre un Tablero de Batalla colocado en la pared siempre que os sea posible. Os ayudará a trabajar ágilmente.

Utilizar una pizarra blanca portable por Fighter para anotar de manera individual vuestras propuestas cuando sea necesario.

Votar en caso de conflicto a la hora de elegir una acción del plan.

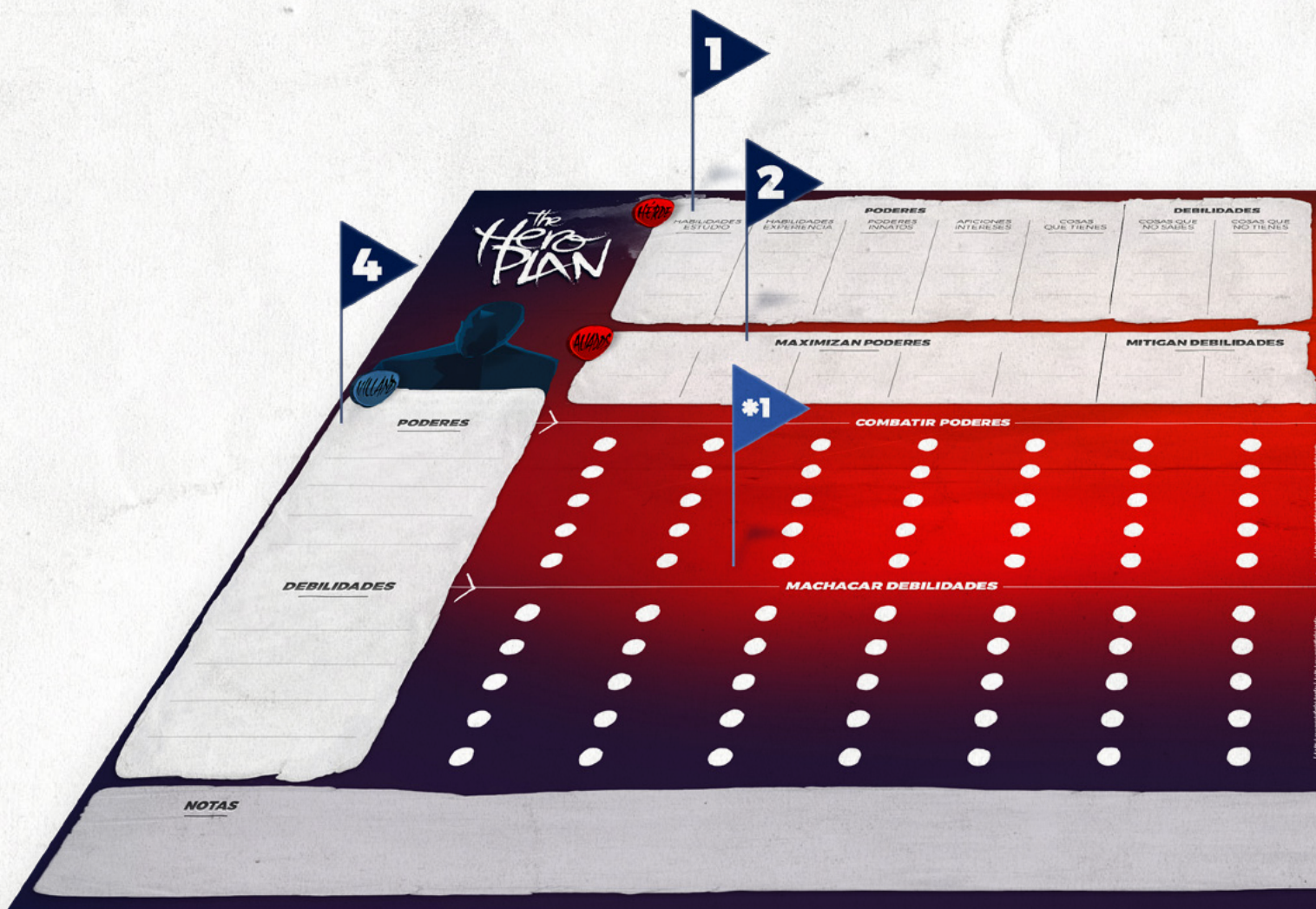
Nombrar a un Fighter responsable del control de los tiempos si lucháis en equipo y seguir sus instrucciones.

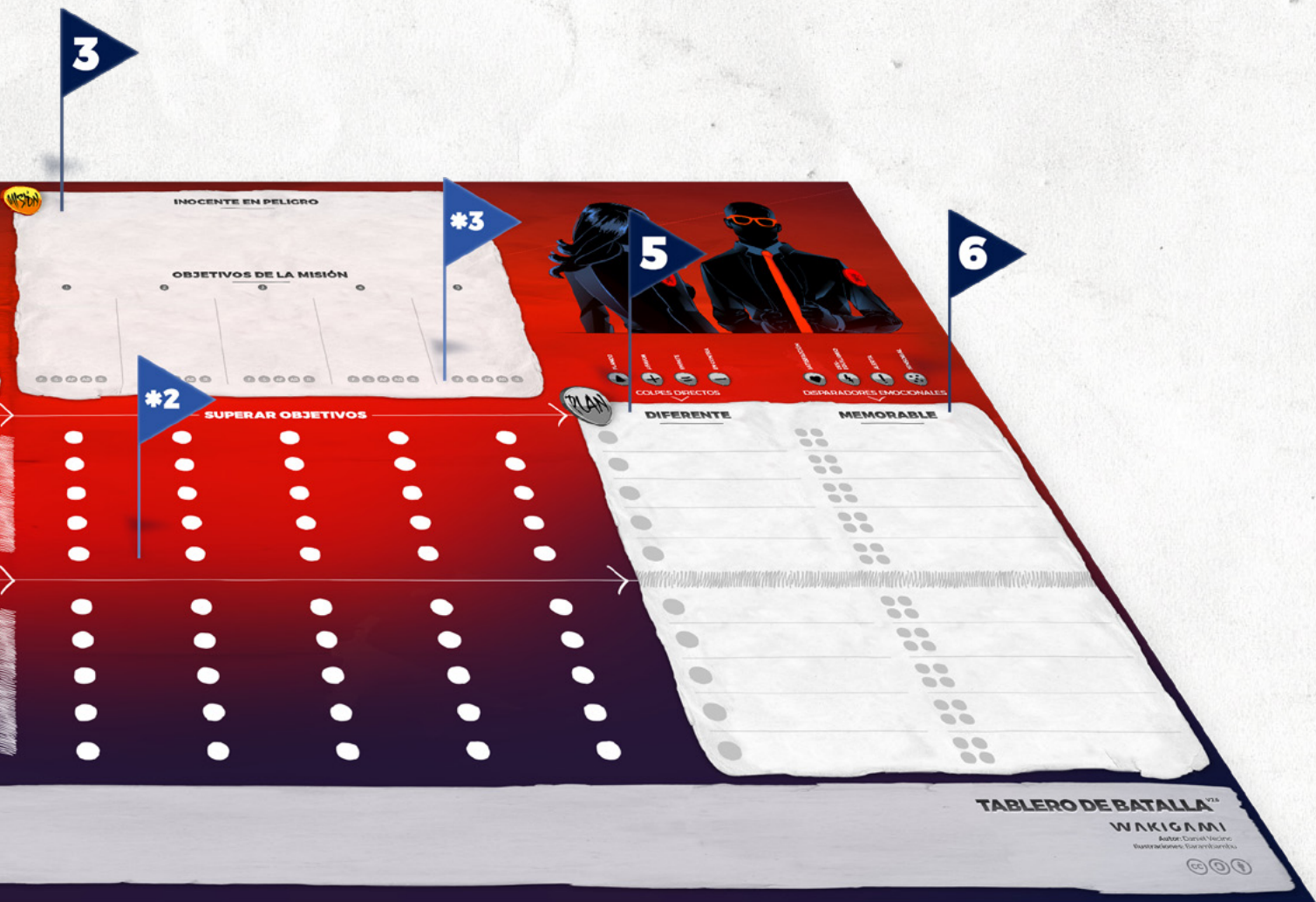
Si os quedáis sin tiempo para una acción dejarla en blanco y continuar con la siguiente. Podréis volver a ella al finalizar y seguro que con más información.

No invirtáis más de 35 minutos en una batalla. Aprender de la batalla es un proceso iterativo así que es preferible parar y revisar el avance realizado antes de que os atasquéis.

Evaluar el resultado obtenido al completar cada iteración.

📌 Guía 9: "Cómo evaluar una batalla"







HÉROE

Recordar que vuestro equipo, empresa o tú mismo sois el Héroe en esta historia.

Copiar la información del cuadro del Héroe que os describa de uno de los Tableros de Reto que hayáis usado previamente.

Si no habéis completado ninguno hasta ahora seguir las indicaciones de la **📌 Guía 6: “Cómo elegir y priorizar retos”** (pág. 2) para rellenar adecuadamente el cuadro del Héroe.

ALIADOS

Un Aliado maximiza un poder o mitiga una debilidad del Héroe.

Si todavía no habéis luchado dejar este espacio en blanco (zona 2).

Escribir el nombre de cada Aliado en la misma columna en la que se encuentra el poder que maximiza o la debilidad que mitiga. Pero hacerlo solo cuando vuestro plan diferente o memorable lo requiera y cuando tengáis una relación real ya establecida con ese Aliado.

Si durante la batalla identificáis un Aliado potencial pero no tenéis una relación establecida, añadirlo y marcarlo con una cruz. Así no olvidaréis que esa alianza todavía no se ha establecido.

MISIÓN

La Misión del Héroe es salvar al Inocente en Peligro.

Copiar la información que habéis obtenido del Tablero de Misión a la zona 3 indicando así quién es el Inocente en peligro, cuáles son los Objetivos de la Misión y las necesidades reales a satisfacer.

Si no habéis completado el Tablero de Misión este es el momento.

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

VILLANO

Elegir el tipo de Villano adecuado en función de lo que queráis aprender y completar sus poderes y debilidades (zona 4).

Diferenciaros de la competencia

Maldito villano: competencia directa e indirecta.

Aprender del éxito y del fracaso de terceros

Ángel y demonio: analogías y antilogías.

Conquistar al cliente

Inocente en peligro: deseos y causas del Inocente.

Innovar o anticiparos a ser copiados

Héroe oscuro: acciones clave y debilidades de vuestra propuesta.

Aprender del entorno

Terreno y clima: mercado y situación.

Aprender ágilmente

Supervillano: suma de poderes y debilidades de distintos villanos.

1

2

3

4

The Hero Plan

HABILIDADES

HABILIDADES ESTUDIO

HABILIDADES EXPERIENCIA

PODERES

PODERES INATOS

ACCIONES INTERES

COSAS QUE TIENES

DEBILIDADES

COSAS QUE NO SABES

COSAS QUE NO TIENES

MAXIMIZAN PODERES

MITIGAN DEBILIDADES

COMBATIR PODERES

MACHACAR DEBILIDADES

NOTAS

PLAN DIFERENTE

Diseñar un plan de acción diferente totalmente enfocado en los Objetivos de la Misión.

Para cada poder o debilidad del Villano (primero debilidades):

🕒 1 minuto

Definir y anotar de manera individual acciones diferentes que combatan el poder o machaquen la debilidad elegida.

🕒 2 minutos

Poner en común todas las acciones propuestas.

Elegir solamente una de las acciones diferentes propuestas.

Anotar la acción elegida en la casilla del plan diferente que esté alineada horizontalmente con el poder o debilidad del Villano (zona 5).

Evaluar y anotar el tipo de golpe que representa la acción: flanco, a favor, empate o en contra.

***1** Marcar el uso de poderes y debilidades del Héroe.

***2** Marcar la superación de Objetivos de la Misión.

***3** Marcar la satisfacción de necesidades reales.



PLAN MEMORABLE

Diseñar un plan de acción memorable totalmente enfocado en los Objetivos de la Misión.

Para cada acción del plan diferente:

Evaluar y anotar en el tablero los disparadores emocionales que puede incluir por sí misma la acción diferencial elegida: satisfacción, desequilibrio, alerta y sensoriales.

📌 Guía 11: “Los disparadores emocionales”

🕒 1 minuto

Definir y anotar de forma individual posibles acciones que conviertan en memorable la acción del plan diferente elegida, haciendo especial hincapié en los disparadores no usados y en las necesidades reales no satisfechas.

🕒 2 minutos

Poner en común todas las acciones propuestas.

Elegir solamente una de las acciones memorables propuestas.

Anotar la acción elegida en la casilla del plan memorable que esté alineada horizontalmente con la acción del plan diferente sobre la que estáis trabajando (zona 6).

Evaluar y anotar los disparadores emocionales usados.

***1** Marcar el uso de poderes y debilidades del Héroe.

***2** Marcar la superación de Objetivos de la Misión.

***3** Marcar la satisfacción de necesidades reales.



El Tablero de Memorabilidad os ayudará a definir un plan memorable colocándolo como extensión del Tablero de Batalla.

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

***1. USO DE PODERES Y DEBILIDADES DEL HÉROE**

Indicar los poderes y debilidades del Héroe necesarios para poder ejecutar la acción propuesta.

Subrayar el poder o debilidad necesario si todavía no lo está.

Hacer una marca en el punto de cruce entre la columna del poder o debilidad necesaria y la fila de la acción propuesta:

- ⊙ **Un círculo** si es un poder o una debilidad mitigada por un Aliado.
- ⊙ **Una cruz** si es una debilidad no mitigada.

***2. SUPERACIÓN DE OBJETIVOS**

Indicar si la acción facilita o no el cumplimiento de cualquiera de los Objetivos de la Misión.

Hacer una marca en el punto de cruce entre la columna de cada Objetivo y la fila de la acción propuesta:

- ⊙ **Un círculo** si facilita el Objetivo.
- ⊙ **Una cruz** si va en contra del Objetivo.
- ⊙ **En blanco** en caso contrario.

***3. SATISFACCIÓN DE NECESIDADES REALES**

Indicar si la acción facilita o no el cumplimiento de las necesidades reales de cada Objetivo de la Misión.

Hacer una marca en la necesidad real afectada:

- ⊙ **Un círculo** si la acción ayuda a satisfacer la necesidad real.
- ⊙ **Una cruz** si va en contra de la necesidad real.