



# COME USARE LA MISSION BOARD

## L'OBIETTIVO

**La Mission Board vi permetterà di scegliere chi è il vostro Innocente in pericolo e di definire quali sono gli Obiettivi della vostra Missione.**

Ossia, determinare chi è il vostro cliente e quali bisogni reali dovete soddisfare.

## PRIMA DI INIZIARE

**Esaminate nella Challenge Board l'elenco delle persone influenzate dalla sfida selezionata e determinate quali tra esse sono effettivamente Innocenti.**

**Ricordate che un Innocente in pericolo rappresenta un cliente o un utente**, ovvero un gruppo di persone che investono tempo e/o denaro in cambio della vostra proposta.

**Fate un segno** sulle note delle persone influenzate che descrivono Innocenti.

**Completate una Mission Board indipendente per ciascuno degli Innocenti rilevati.**

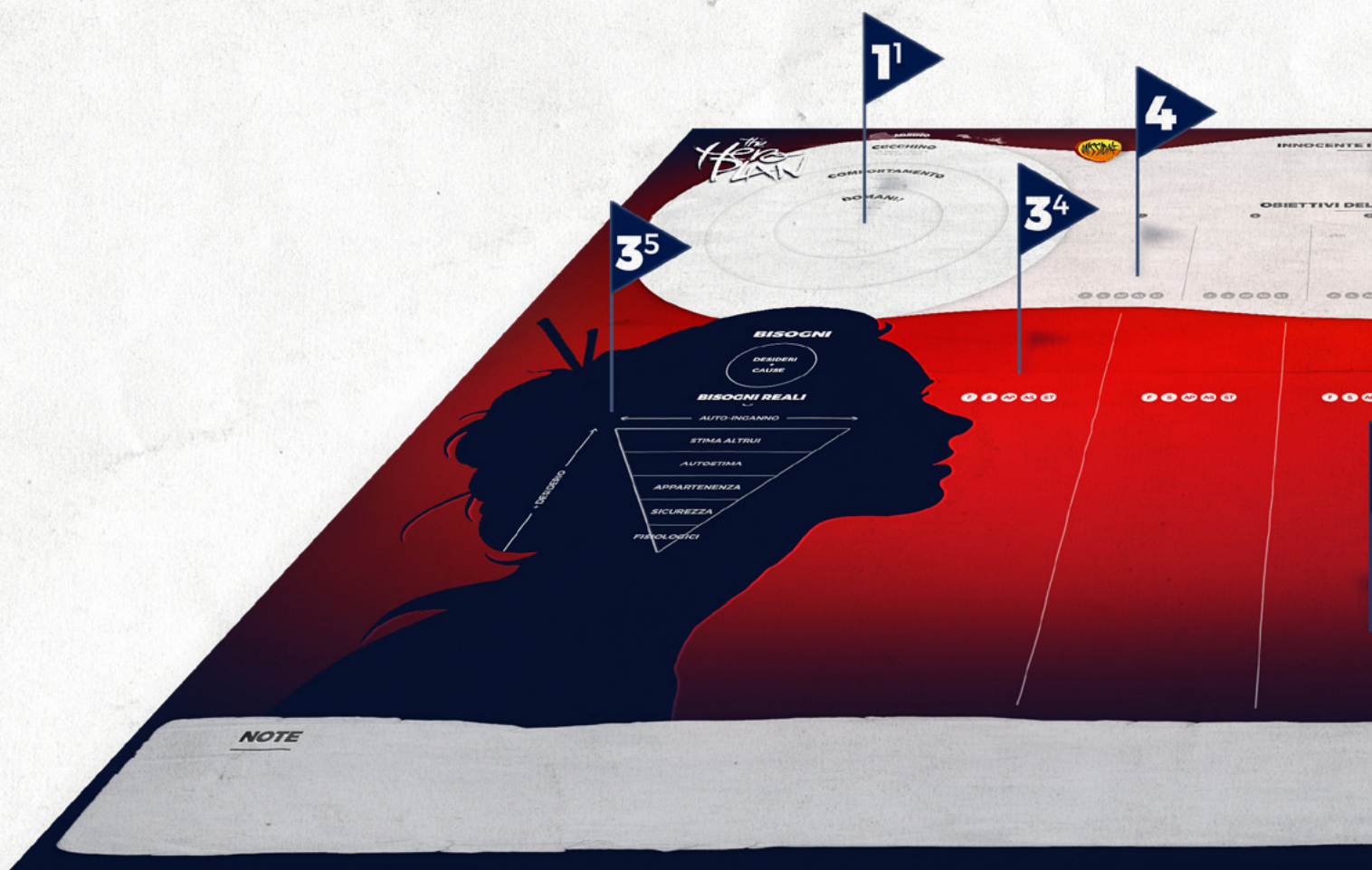
**Se possibile, combattete in piedi usando una Mission Board posizionata su di una parete.** Vi aiuterà a lavorare agilmente.

**È fondamentale annotare ogni idea su una nota adesiva indipendente.**

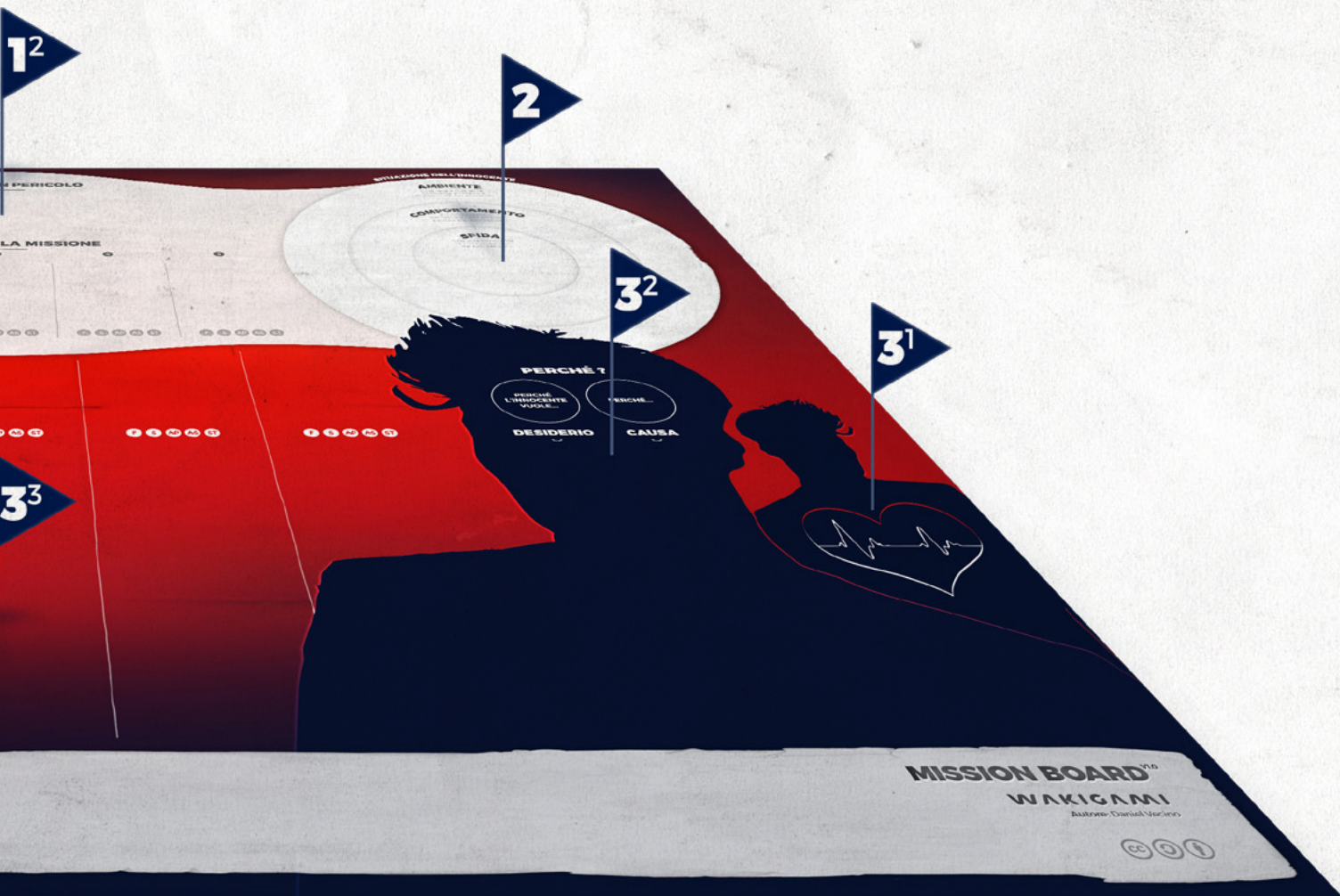
**Nominate un Fighter responsabile del controllo del tempo** e, se combattete in squadra, seguite le sue istruzioni.

**Non impiegate più di 60 minuti in una Mission Board.**













# SCEGLIERE L'INNOCENTE IN PERICOLO

**Usate il mirino 1<sup>1</sup>** per descrivere l'Innocente in pericolo completando i tre livelli di messa a fuoco dall'esterno all'interno.

## **Cecchino**

Età, sesso, luogo, potere d'acquisto...

## **Comportamento**

Cosa fa l'Innocente?

## **Domani**

Chi/come sarà il primo Innocente?

**Riempite il mirino** individualmente in tre minuti. Poi concordate in squadra quanto scritto e completatelo insieme.

**Atterrate al massimo ogni caratteristica con dati concreti che potete osservare e misurare** usando le vostre abilità e risorse.

**Ricordate che il comportamento si determina in base alle azioni realizzate**, non ai gusti, agli hobby o alle possibili azioni future.

**Scegliete il vostro Innocente** selezionando le caratteristiche del mirino che lo descrivono in modo univoco.

**Spostate alla zona 1<sup>2</sup> le note adesive selezionate, ordinandole da più a meno importanti.**

Dovete concentrarvi sul cliente al quale con maggiore probabilità potete arrivare e che potete convincere per primo.

Solo se riuscirete a conquistare quel cliente potrete fare un piccolo passo indietro, adattare la Missione e con essa la proposta con cui provare a salvare il successivo.

## **Valutate con queste domande la descrizione dell'Innocente:**

Domani stesso sareste in grado di contattare TUTTE le persone che corrispondono alla descrizione dell'Innocente?

Tutte queste persone hanno bisogni comuni?

**Se qualcuna delle risposte è no**, fate un passo indietro e atterrate.



# ANALIZZARE LA SITUAZIONE DELL'INNOCENTE

Utilizzate il mirino di analisi della situazione dell'Innocente completando i suoi tre livelli dall'interno all'esterno (zona 2).

## Sfida

Cosa dice l'Innocente che lo preoccupa o che vorrebbe conseguire?

## Comportamento

Cosa fa l'Innocente per cercare di superare la sfida?

## Ambiente

Cosa vede e sente l'Innocente intorno a sé?

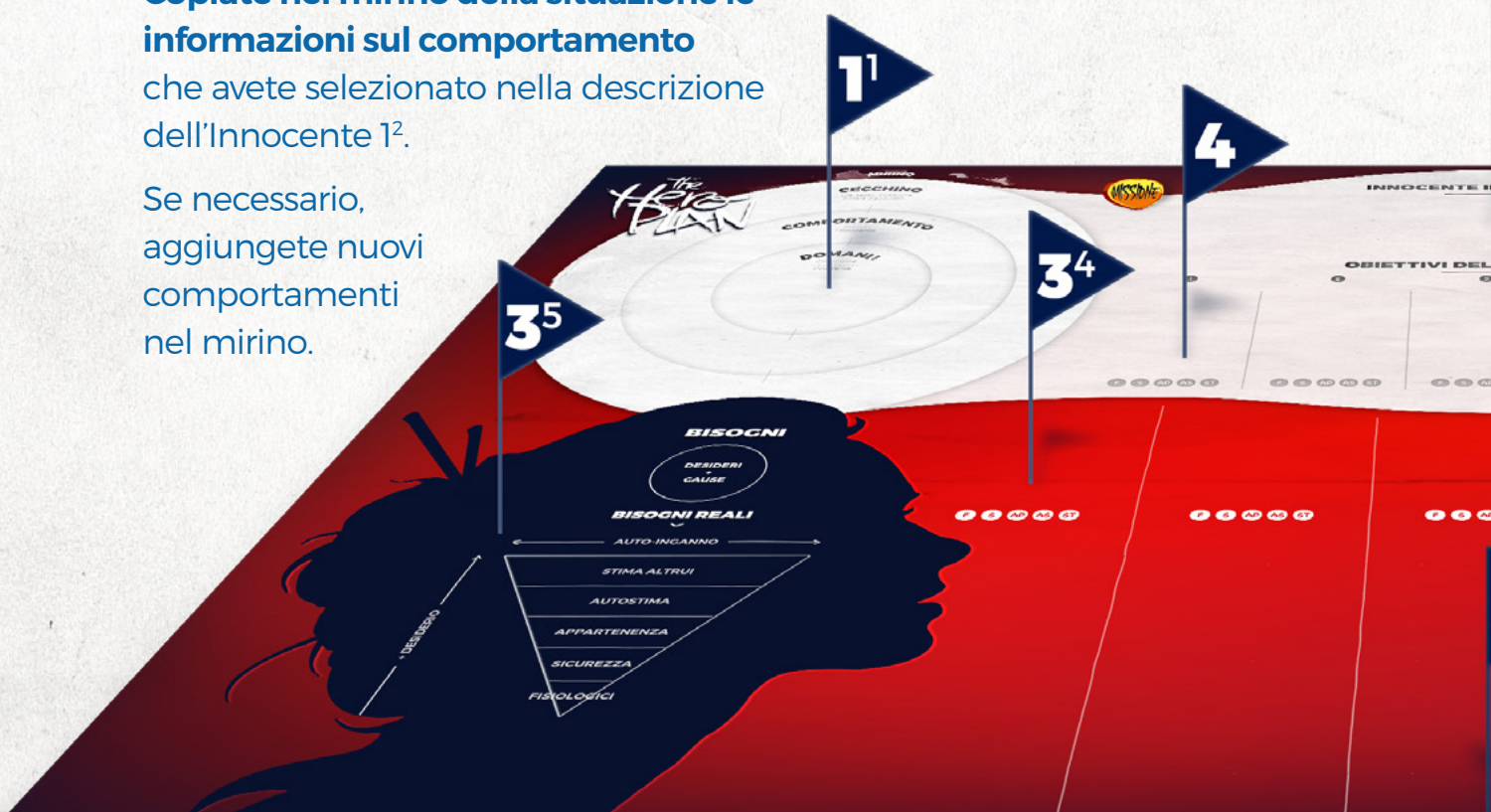
**Rispondete alle domande usando verbi in terza persona singolare.**

L'obiettivo è quello di analizzare la situazione sempre dal punto di vista dell'Innocente, non dalla vostra o di altri.

**Basatevi sulla descrizione della sfida fatta nella Challenge Board per riempire il livello interno di questo mirino.** Tenete presente che questa descrizione della sfida è stata completata attraverso la vostra visione e il vostro contesto, non quelli dell'Innocente, ed è necessario adattarla.

**Copiate nel mirino della situazione le informazioni sul comportamento** che avete selezionato nella descrizione dell'Innocente 1<sup>2</sup>.

Se necessario, aggiungete nuovi comportamenti nel mirino.





# SCOPRIRE DI COSA HA BISOGNO L'INNOCENTE

Spostate una ad una le note dal mirino della situazione alla zona di **impatto emotivo 3<sup>1</sup>** attraversando i livelli dall'interno all'esterno.

Leggete la nota adesiva collocata nella zona di **impatto emotivo**, chiedetevi “perché” e collocate ogni risposta nella colonna giusta usando note di colore diverso per ciascuna colonna.

**Potete rispondere solo in due modi e in questo ordine:**

⊙ **Desiderio** > “Perché l'innocente vuole...”

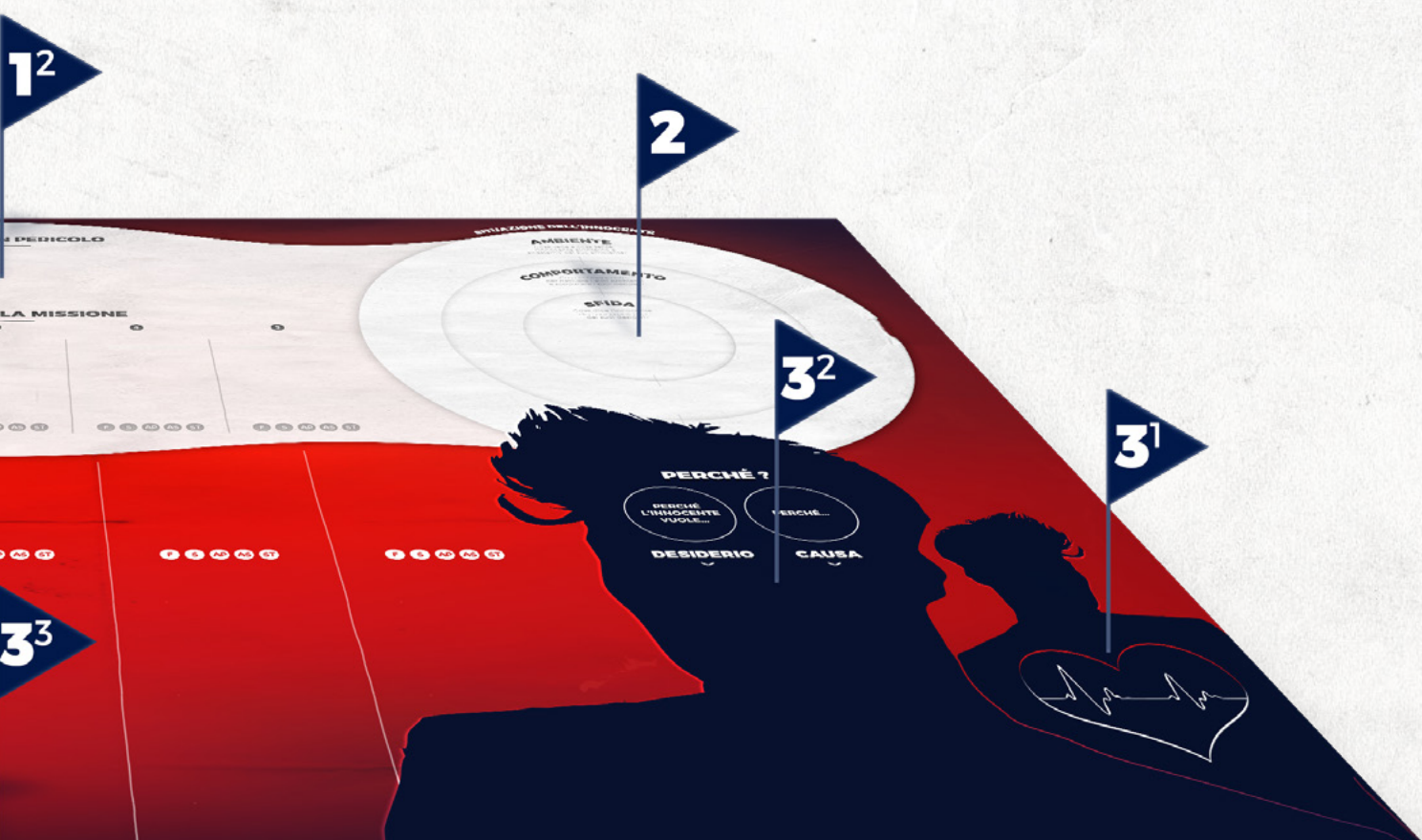
⊙ **Causa** > “Perché...”

**Applicate a ciascuna risposta la dinamica precedente in modo ciclico** fino a quando non arrivate a una di queste condizioni:

⊙ Uscite fuori dal contesto della situazione dell'Innocente.

⊙ Giungete a un desiderio o una causa già elaborata.

**Ricordate di non saltare al successivo formato di risposta fino a quando non si realizza una delle due condizioni precedenti.**





**Raggruppate i desideri e le cause scoperti da ogni nota del mirino della situazione** in ciascuna delle colonne nella zona 3<sup>3</sup> purché siano collegati tra loro.

**Ordinate i desideri e le cause all'interno di ogni colonna** seguendo un ordine cronologico, ma mantenendo la separazione e l'ordine verticale tra desideri e cause.

**Ogni colonna deve avere almeno un desiderio e una causa** affinché abbia senso elaborarla separatamente.

**Descrivete i bisogni dell'Innocente** seguendo questa formula per ciascuna colonna della zona 3<sup>3</sup>.

| [Riga vuota] +  
| [Desideri] + "perché" +  
| [Cause in formato elenco]

**Scrivete il risultato in una nuova nota adesiva e posizionalatela nella zona 3<sup>4</sup>** appena sopra la colonna corrispondente.

**Verificate che ciascun bisogno non descriva una soluzione.**

**Il bisogno descritto può essere soddisfatto in più di un modo?**

Se la risposta è no, fate un passo indietro. Individuate il desiderio che rappresenta la soluzione. Atterratelo ripetendo la domanda "perché?" e rispondendo "perché l'innocente vuole..." fino a giungere a un desiderio che non rappresenti una soluzione.

**Segnate i bisogni reali che si nascondono dietro ciascun bisogno** usando la piramide dei bisogni reali di "The Hero Plan".

**❗ Guida II: "Gli interruttori emotivi", Bisogni reali.**

**Utilizzate la piramide della zona 3<sup>5</sup> come una sintesi** dei bisogni reali rilevati in ogni colonna.



# DEFINIRE GLI OBIETTIVI DELLA MISSIONE

**Spostate ogni bisogno nella zona degli Obiettivi della Missione,** ordinandoli da maggiore a minore importanza per l'Innocente.

**Rivedete i bisogni reali** che si nascondono dietro ogni bisogno per individuare il livello di importanza per l'Innocente.

**Aggiungete nella riga vuota di ogni nota adesiva relativa al bisogno, un verbo che indichi il vostro livello di impegno come squadra** per la soddisfazione dei bisogni.

**Potete utilizzare gli stessi verbi usati per descrivere la sfida nella Challenge Board,** tutti enunciati di seguito, dal minore al maggiore livello di impegno.

- ⊙ Facilitare < Incrementare
- ⊙ Migliorare < Massimizzare < Garantire
- ⊙ Ridurre < Minimizzare < Eliminare

**Fate attenzione al momento di decidere il vostro impegno con la Missione.** “Facilitare” è ben diverso da “incrementare”, “migliorare” da “garantire” o “ridurre” da “eliminare”.

**Valutate gli Obiettivi della Missione definiti.**

**Ricordate che gli Obiettivi devono rappresentare bisogni, non soluzioni.**

Se un Obiettivo rappresenta una soluzione, fate un passo indietro e atterratelo seguendo i passaggi descritti in questa guida.