

AGILE TOOL 11: Il cerchio delle opportunità

24/09/2020

Photo by Patrick McManaman | Unsplash

Descrizione

Più e più volte, sia per noi stessi sia per i nostri clienti ci rendiamo conto del fatto che mantenere un approccio tradizionale possa sembrare un'opzione più semplice. Dopo aver interiorizzato le vecchie abitudini per così tanto tempo, abbiamo difficoltà a provare il "nuovo" (anche i processi e le strutture organizzative sono spesso considerati come barriere, anche se questo è un argomento completamente diverso). Le innovazioni, tuttavia, si trovano raramente su sentieri già battuti, ma piuttosto al di fuori di questi - a volte più vicini, a volte più lontani.

Questo esercizio prenderà per mano il vostro team e vi permetterà di ampliare il vostro campo di gioco per l'innovazione e l'azione, creando nuovi collegamenti tra vecchie e ben conosciute caratteristiche.

Fase 1 (Materiale ed esecuzione)

Per questo esercizio sono necessari una grande lavagna bianca, punti adesivi, due dadi e un numero sufficiente di post-it e penne per i partecipanti. Togliete, per quanto possibile, tutti i tavoli e le sedie dal centro della stanza. Pianificate questo esercizio al termine dei colloqui e delle osservazioni "sul campo".

Scrivete sulla lavagna un fabbisogno tangibile del cliente e disegnate un grande cerchio appena sotto. Aggiungete i numeri nel cerchio, come se fosse un orologio, da 1 a 12 e mettete un punto adesivo o un post-it al numero 12. Questo sarà la vostra Pedina / personaggio del gioco.

Fase 2 (Raccolta e scelta delle caratteristiche)

Permettete ai partecipanti di scegliere e scrivere le specifiche esigenze del cliente su post-it e di appenderle su una parete vuota. L'obiettivo è quello di pensare a diverse caratteristiche del prodotto o del servizio (ad esempio: Struttura? Colore? Dove può essere acquistato? A cosa serve? Quando viene utilizzato? Quali emozioni crea? ecc.) Più le caratteristiche sono creative e diverse, migliore è il risultato. I partecipanti determineranno quindi la loro Top 12 utilizzando i punti adesivi e li scriveranno nel cerchio da 1 a 12.

Fase 3 (Due caratteristiche)

Lanciate il primo dado, muovete il vostro personaggio/pedina di conseguenza e leggete la caratteristica ad alta voce. Lanciate il secondo dado, muovete di nuovo il personaggio/pedina e leggete la seconda caratteristica ad alta voce.

Fase 4 (Brainstorming)

I partecipanti esamineranno le caratteristiche separatamente e in modo combinato. Eseguite un brainstorming, associando liberamente queste caratteristiche. Lasciate che scrivano tutte le idee per misure tangibili sui post-it e attaccatele su una parete vuota. Nel frattempo, etichettate un post-it più grande con la combinazione di entrambe le caratteristiche e unitelo come titolo. Se non vengono presentate altre idee, procedete con la fase 3 fino a quando non sono state raccolte tutte le misure.