



Photo by Kelly Sikkema | Unsplash

## Descrizione

La conoscenza è la fase preliminare dell'innovazione. All'interno delle aziende e all'interno dei vostri team potete accedere a 3 fasi della conoscenza: (1) conoscenza esplicita, che viene condivisa dai partecipanti; (2) conoscenza implicita, che viene scoperta attraverso l'osservazione delle performance degli altri; (3) conoscenza latente o, in altre parole, quella che viene creata e sviluppata collettivamente. Quest'ultima è idealmente adatta, grazie alla sua eterogeneità, come mezzo per lo sviluppo collettivo di idee esistenti e quindi anche come base per l'innovazione di Agile Team.

In questo gioco di ruolo, i partecipanti identificano ed elaborano soluzioni per problemi, ostacoli o necessità reali: essi sono invitati a rappresentare gli elementi che contribuiscono alla soluzione dei problemi. I passi innovativi per il miglioramento che vengono valorizzati negli Impro-Team vengono composti passo dopo passo a partire da parti o moduli, che possono essere utilizzati separatamente o collettivamente. Un modo assurdo, per ottenere seriamente ... un lavoro fatto.

### Fase 1 (Preparazione e strumenti di scena)

Avrete bisogno di una grande sala, di sedie disposte in cerchio e, se necessario, di oggetti di scena che saranno interpretati durante il gioco di ruolo.

Per quanto riguarda gli oggetti di scena, si consiglia di utilizzare oggetti che allevino il team dall'onere di far parte del gioco di ruolo (vestiti, scatole di carta, maschere, ecc.).

Per ultimo, ma non meno importante, avrete bisogno di una scena rilevante che possa essere interpretata e ottimizzata (Esempio: Il servizio clienti personale deve essere migliorato OPPURE la comunicazione tra due squadre deve essere ottimizzata). Mentre presentate la situazione/scenario, date al vostro team informazioni sufficienti per consentirgli di familiarizzarsi con la situazione. In alternativa, la suddetta situazione/scenario può essere discussa e decisa anche in una fase precedente.

## **Fase 2 (Divisione delle squadre e inizio dell'improvvisazione)**

Dividete i partecipanti in gruppi da tre a quattro persone. Ogni gruppo è sia attore sia osservatore. Chiedete gentilmente a un gruppo di iniziare a mettere in scena il rispettivo scenario dal loro punto di vista in 3-5 minuti.

## **Fase 3 (Improvvisare lo sviluppo del prototipo)**

Ogni gruppo di osservatori identifica, scrive e discute gli "elementi" di successo e quelli da migliorare. Le parti di maggior successo (le più interessanti) vengono ora assemblate per creare un nuovo prototipo. Questi nuovi elementi possono presentare caratteristiche che riguardano direttamente la situazione: processi, comportamenti, risorse, ambiente, ecc..

## **Fase 4 (Presentazione dei prototipi)**

Uno dei gruppi che in precedenza ha agito come osservatore mette in scena il prototipo migliorato (presumibilmente) dell'altro gruppo in un nuovo ciclo di giochi di ruolo. Conducete tutti i turni necessari per ottenere uno o più prototipi che siano abbastanza validi da poter essere messi in pratica.