

A proposito
di Agile

CHOICE'S ANATOMY

PROVARE PER SCEGLIERE

19 Novembre 2020
h12:00-13:00

L'inizio di un viaggio...



L'inizio di un viaggio...



Come decidiamo?



L'inizio di un viaggio...



Come decidiamo?



Pit-stop domande



L'inizio di un viaggio...



Come decidiamo?



Pit-stop domande



«Agile» è decidere meglio?



**Esiste davvero la
«decisione giusta»?**



**Delle decisioni che
prendi a lavoro,
quali reputi
ricadano all'interno
di un contesto
semplice?**

***si definisce semplice quel contesto in cui la relazione
causa-effetto è ovvia «NO BRAINER»**

- **Stime/budget**
- **Piano lavori**
- **Divisione tavoli di lavoro**
- **Gestire Stakeholder**
- **Analisi dei rischi**
- **Definizione priorità**

Perché falliamo?



**Delle decisioni che
prendi a lavoro,
quali reputi
ricadano all'interno
di un contesto
complesso?**

***si definisce complesso quel contesto in cui la
relazione causa-effetto non è lineare in quanto vi sono
più elementi interconnessi e interdipendenti**

- Validazione processi**
- Contenuto pianificazioni**
- Coordinamento**
- Gestione interdipendenze**



**L'incompetenza di
saper decidere...**

L'anatomia...





Come decidiamo?



**Una richiesta
insolita...**

«Arbitro, mi ammonisci?»



Faccio finta di non aver sentito

Possibile gesto avventato del giocatore per essere ammonito



Lo ammonisco

Rischio di esser frainteso come non autorevole



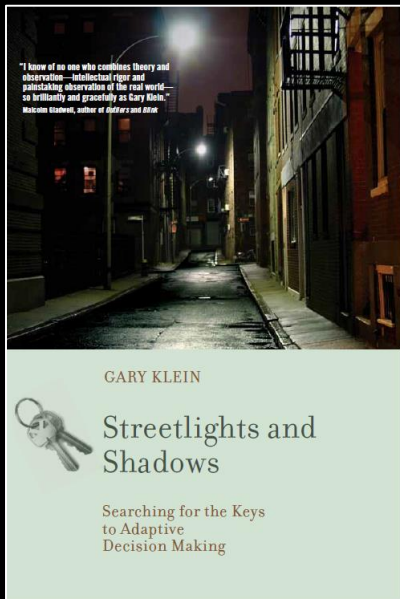
Lo espello

Atteggiamento autoritario di chi ha paura



Recognition Primed Decision Model

G. Klein (2004)



**Esito
Simulazione**

*Input della
situazione in
cui siamo*



**Percorsi mentali che
riconoscono gli input**

Copione Azione 1

Simulazione mentale 1



Copione Azione 2

Simulazione mentale 2



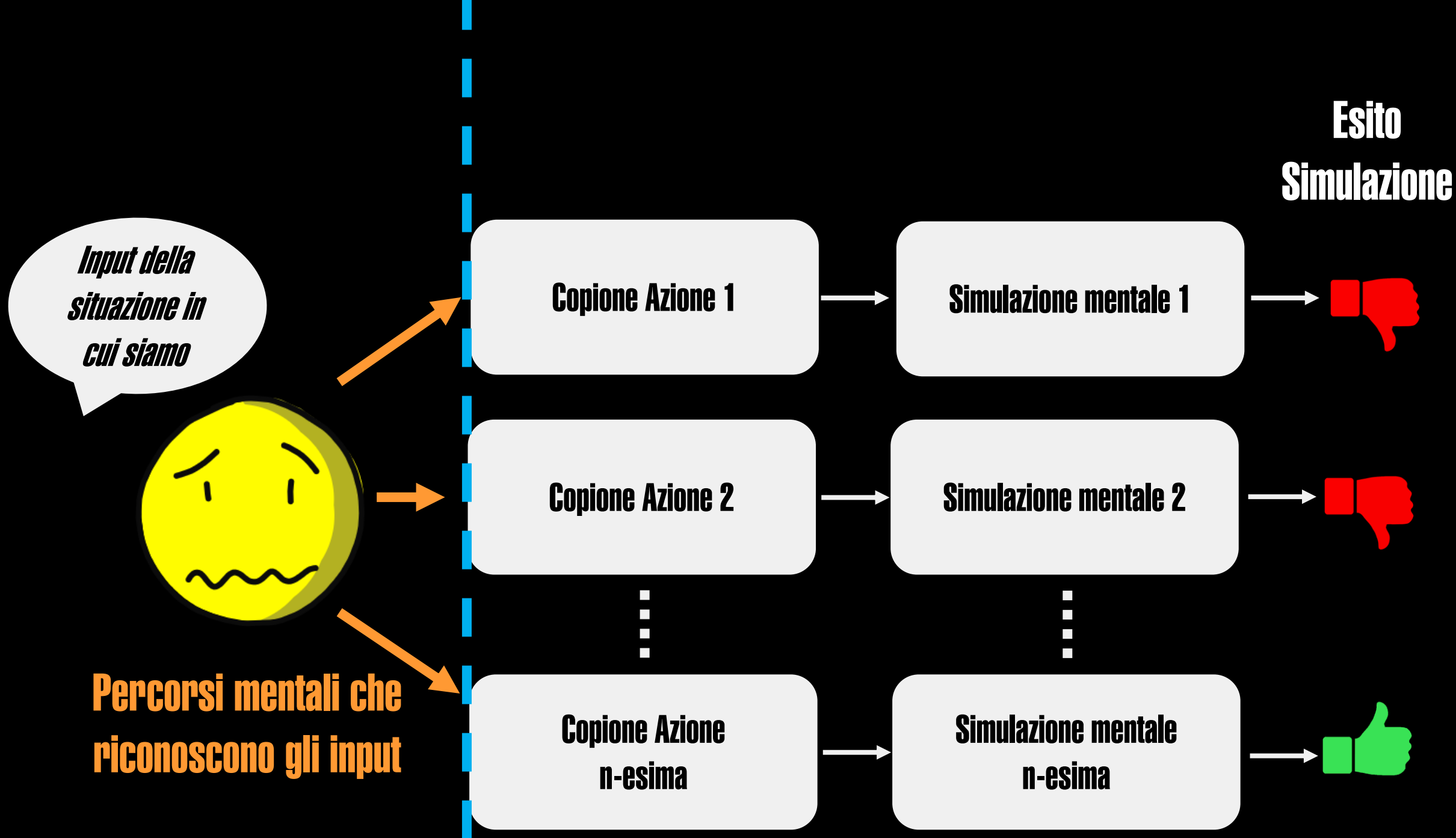
⋮

⋮

**Copione Azione
n-esima**

**Simulazione mentale
n-esima**





Conoscenza Tacita

**Esito
Simulazione**

*Input della
situazione in
cui siamo*



**Percorsi mentali che
riconoscono gli input**

Copione Azione 1

Simulazione mentale 1



Copione Azione 2

Simulazione mentale 2



**Copione Azione
n-esima**

**Simulazione mentale
n-esima**



Conoscenza Tacita

Conoscenza Esplicita

Esito Simulazione

*Input della
situazione in
cui siamo*



**Percorsi mentali che
riconoscono gli input**

Copione Azione 1

Simulazione mentale 1



Copione Azione 2

Simulazione mentale 2



⋮

⋮

**Copione Azione
n-esima**

**Simulazione mentale
n-esima**



Esito Simulazione

«*Arbitro, mi ammonisci?*»



Percorsi mentali che riconoscono gli input

Faccio finta di non aver sentito

Possibile gesto avventato del giocatore per essere ammonito



Lo ammonisco

Rischio di esser frainteso come non autorevole



Lo espello

Atteggiamento autoritario di chi ha paura





**Il consiglio di
un esperto...**

**Mi ha arricchito di
percorsi mentali**



«*Arbitro, mi ammonisci?*»



Percorsi mentali che riconoscono gli input

Faccio finta di non aver sentito

Possibile gesto avventato del giocatore per essere ammonito



Lo ammonisco

Rischio di esser frainteso come non autorevole



Lo espello

Atteggiamento autoritario di chi ha paura



Conoscenza Tacita (consiglio)

Conoscenza Esplicita (applicando il regolamento del calcio a 5)

«Arbitro, mi ammonisci?»

Percorsi mentali che riconoscono gli input

Suggerisco di non mantenere distanze di gioco

Ammonizione rapida, voto prestazione migliore e giocatore contento



Faccio finta di non aver sentito

Possibile gesto avventato del giocatore per essere ammonito



Lo ammonisco

Rischio di esser frainteso come non autorevole



Lo espello

Atteggiamento autoritario di chi ha paura



Conoscenza Tacita

Conoscenza Esplicita

Esito Simulazione

*Input della
situazione in
cui siamo*



**Percorsi mentali che
riconoscono gli input**

Copione Azione 1

Simulazione mentale 1



Copione Azione 2

Simulazione mentale 2



**Copione Azione
n-esima**

**Simulazione mentale
n-esima**





**Guardare da vicino il
contesto dei dati**



Il fenomeno dell'OVER-THINKING



**Zona di
Indifferenza**

Conoscenza Tacita

Conoscenza Esplicita

Esito Simulazione

*Input della
situazione in
cui siamo*



**Percorsi mentali che
riconoscono gli input**

Copione Azione 1

Simulazione mentale 1



Copione Azione 2

Simulazione mentale 2



⋮

⋮

**Copione Azione
n-esima**

**Simulazione mentale
n-esima**





Pit-Stop

**Domande sul
modello presentato?**



**«Agile» è
decidere meglio?**



**Momento di
riflessione...**

**Provare per
scegliere...**



**Decidere meglio
significa
decidere con una
MENTALITA' AGILE**



Come divento Agile?



**S-mall /specific
M-easurable
A-chievable
R-elevant
T-ime boxed**







**La vanità della conoscenza
esplicita...**

Release Planning

soddisfare i
bisogni
primari

COME famiglia
VORREI un posto per
poter essere con i figli
PERCHÉ ho necessità di averli

COME famiglia
VORREI un posto per poter
poter essere con i figli
PERCHÉ ho necessità di averli

COME famiglia
VORREI un posto per poter
poter essere con i figli
PERCHÉ ho necessità di averli

1

COME famiglia
VORREI un posto per
poter essere con i figli
PERCHÉ ho necessità di averli

COME famiglia
VORREI un posto per poter
poter essere con i figli
PERCHÉ ho necessità di averli

COME famiglia
VORREI un posto per poter
poter essere con i figli
PERCHÉ ho necessità di averli

2

COME famiglia
VORREI un posto per
poter essere con i figli
PERCHÉ ho necessità di averli

COME famiglia
VORREI un posto per poter
poter essere con i figli
PERCHÉ ho necessità di averli

COME famiglia
VORREI un posto per poter
poter essere con i figli
PERCHÉ ho necessità di averli

3

COME famiglia
VORREI un posto per
poter essere con i figli
PERCHÉ ho necessità di averli

COME famiglia
VORREI un posto per poter
poter essere con i figli
PERCHÉ ho necessità di averli

COME famiglia
VORREI un posto per poter
poter essere con i figli
PERCHÉ ho necessità di averli

4

COME famiglia
VORREI un posto per
poter essere con i figli
PERCHÉ ho necessità di averli

COME famiglia
VORREI un posto per poter
poter essere con i figli
PERCHÉ ho necessità di averli

COME famiglia
VORREI un posto per poter
poter essere con i figli
PERCHÉ ho necessità di averli

4

Rischio

Valore

**Chiedere aiuto a chi
sperimenta da sempre...**



**Chiedere aiuto a chi
sperimenta da sempre...**



**Evitare pesi
inutili...**



**Evitare pesi
inutili...**



**L'anatomia delle decisioni per
imparare a decidere meglio
sperimentando
e diventando Agili**





SIETE SOLO PROCEDURE E DISTINTIVO...



Embracing the Unexpected with Enterprise Agility

Mercoledì 2 Dicembre 2020
Dalle 12:00 alle 13:15



Francesco Racanati

Agile Coach



SCAN ME

Riferimenti:

- **Streetlights & Shadows by G.Klein**
- **Foto by Alexas_Fotos from Pixabay**
- **Disegni di Francesco Racanati**

