

A proposito di agile...

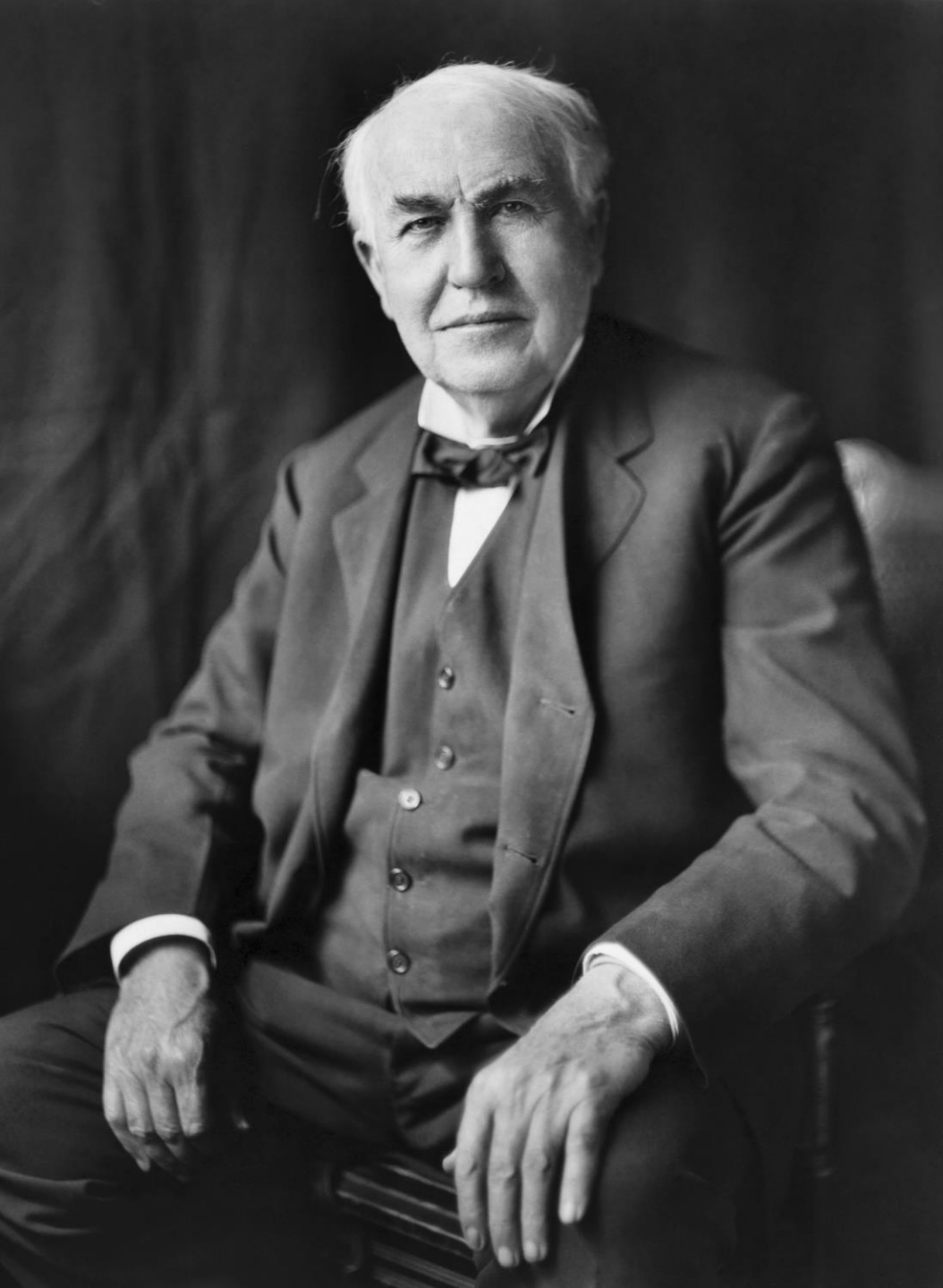
La strada verso l'innovazione è lastricata di buoni fallimenti

25 giugno 2020



inspearit





«Non è un peccato che con l'enorme quantità di lavoro che avete fatto non siate riuscito ad ottenere alcun risultato?» Edison si voltò verso di me e con un sorriso rispose: «Risultati? Perbacco, ho ottenuto un sacco di risultati! Ora conosciamo diverse migliaia di modi che non funzionano per costruire la lampadina»



L'innovazione passa per il fallimento

L'innovazione passa per il fallimento
eppure....

«Se le persone non vengono biasimate per i fallimenti, cosa ci assicura che proveranno a fare del loro meglio?»

— *Amy C. Edmondson, Strategies for learning from failures, HBR, 2011*

SBAGLIANDO SI IMPARA

FALLENDOSI IMPARA

GIOCANDO SI IMPARA

I GIOCHI E IL FALLIMENTO

«Cerchiamo i giochi, sebbene
andremo incontro a qualcosa
che normalmente cerchiamo
di evitare: il fallimento.»

— *Jesper Juul, The art of failure*



ALCUNI PRINCIPI DI GAME DESIGN
(e perché potrebbe essere una buona idea
applicarli nelle organizzazioni)

Nove sfumature di fallimento

A SPECTRUM OF REASONS FOR FAILURE

BLAMEWORTHY

PRAISEWORTHY

Deviance	Inattention	Lack of Ability	Process Inadequacy	Task Challenge	Process Complexity	Uncertainty	Hypothesis Testing	Exploratory Testing
----------	-------------	-----------------	--------------------	----------------	--------------------	-------------	--------------------	---------------------

I GIOCHI SI SVILUPPANO INTORNO A
COMMUNITY

LEARNING BY TRYING (competitive)	LEARNING BY SHARING (collaborative)
How: Different organizations try different ideas, without sharing information. To learn about an idea, an organization needs to try it independently. When: Linear transitions Purpose: To disrupt competitors Sharing: None Competing: On data and ideas Game: Zero sum game (one winner, many losers) Innovation Leader: Disruptor	How: Different organizations try different ideas, but they share their learning outcomes. One can therefore leverage the failures and successes of others. When: Discontinuities Purpose: To support market growth Sharing: Insights and findings Competing: On ideas Game: Prisoner's dilemma (many winners through cooperation) Innovation Leader: Catalyst

TABLE 1: STRATEGIES FOR LEARNING THROUGH EXPERIMENTS

Source: <https://www.hhs.se/en/research/sweden-through-the-crisis/innovation-and-leadership-in-the-new-normal/>

LEARN BY SHARING

- Point to the size of the pie rather than the size of the share
- Aim for the long term rather than the short term
- Celebrating the catalysts rather than the disruptor
- Promote a culture of joining and not only driving
- Engage partners across industries
- Focus on purpose

DETECTION vs REACTION

Il momento in cui individuiamo il fallimento. I meccanismi di *detection* sono parte del gioco e pressoché immediati. Nelle organizzazioni a volte farlo non è affatto banale

È il sistema gioco o organizzazione che reagisce all'evento del fallimento per aiutarci a cambiare strategia. La nostra organizzazione e noi come leader dovremmo avere a disposizione molteplici strategie per far fronte al fallimento

C'è un problema di sicurezza psicologica legato all'accostamento di due concetti che prima o poi crescendo abbiamo imparato ad abbinare: **fallimento e colpa**.

Anzitutto dobbiamo **disaccoppiarli** e poi creare le condizioni affinché i fallimenti tendano ad essere quanto più possibile **intelligenti**!



Il sistema reagisce al fallimento per consentire al
giocatore di cambiare strategia



NEW YORK POST

LATE CITY
FINAL

SUNDAY, JUNE 27, 2010 / Cloudy w/ T-storm, 82-91 / Weather: Page 60

SUNDAY

www.nypost.com

\$1.25

\$79
Shopping
Savings
INSIDE

This sport is stupid anyway



Feedback



RIPENSARE LE STRATEGIE

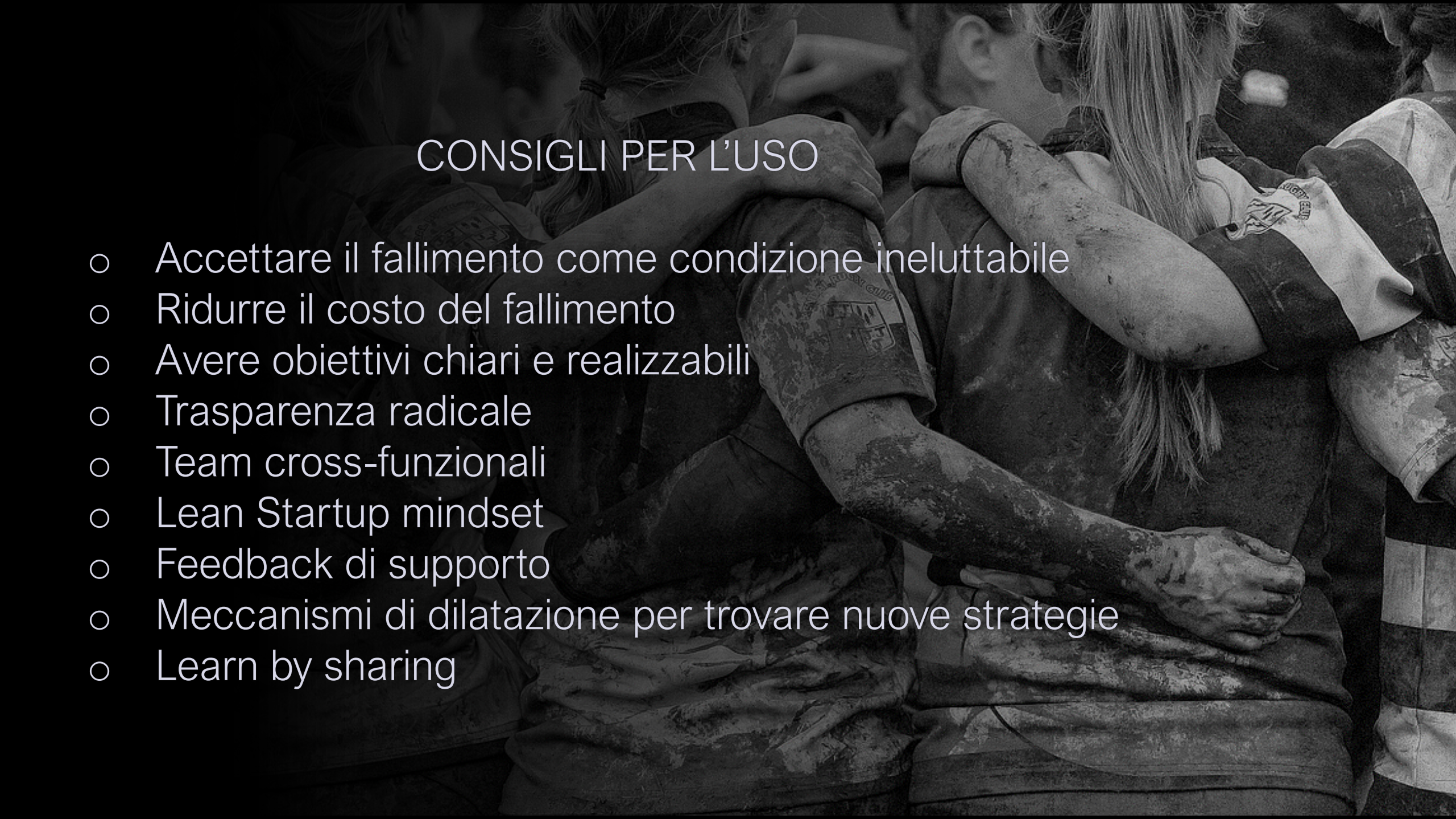
Meccanismi per dare respiro al giocatore:

- Tempo - Time increasing respawn
- Supporto - Power-up o invulnerabilità
- Flow - Resume from the last level



Avvertenze e
modalità d'uso





CONSIGLI PER L'USO

- Accettare il fallimento come condizione ineluttabile
- Ridurre il costo del fallimento
- Avere obiettivi chiari e realizzabili
- Trasparenza radicale
- Team cross-funzionali
- Lean Startup mindset
- Feedback di supporto
- Meccanismi di dilatazione per trovare nuove strategie
- Learn by sharing

IL GAME DESIGN
NON È
GAMIFICATION



C'È SOLO UN MODO PER FAVORIRE
L'INNOVAZIONE

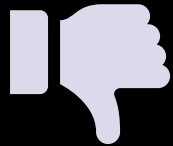
SPERIMENTARE, CONTINUAMENTE



Ciò che noi chiamiamo **fallimento**,
è solo uno dei possibili risultati
positivi di un esperimento



Passa al prossimo esperimento
Stessa ipotesi, esperimento più fedele



Pivot
Kill

Learning Card

Strategyzer

Insight Name

Date of Learning

Person Responsible

STEP 1: HYPOTHESIS

We believed that

Ipotesi

STEP 2: OBSERVATION

We observed

Evidenza

Data Reliability:



STEP 3: LEARNINGS AND INSIGHTS

From that we learned that

Spunti

Action Required:



STEP 4: DECISIONS AND ACTIONS

Therefore, we will

Azioni



Tutte le opzioni sono aperte



Continua a testare
Tratta il tuo esperimento come fallito

Experiment Early
Experiment Often
Fail, Learn & Adapt



Parliamone con

flowe



Dimitri Favre

Business and Agile Coach, Speaker, Writer



<https://www.linkedin.com/in/dimitri-favre/>



@DimitriFavre

#noprojects

DOMANDE

