

YourChange® Canvas

Il Change Management con la gamification

Ebook 2024

Il metodo che sta cambiando il modo di fare
CHANGE MANAGEMENT

www.yourchangecanvas.com

info@yourchangecanvas.com

Indice

Progetto di ricerca

01

La gamification

03

Il Profilo YourChange®

04

L'Assessment

06

L'Action

07

Il Lato Ombra

08

Modalità operative

09

I Materiali

10

Il Software

11

Contatti

12

www.yourchangecanvas.com

info@yourchangecanvas.com

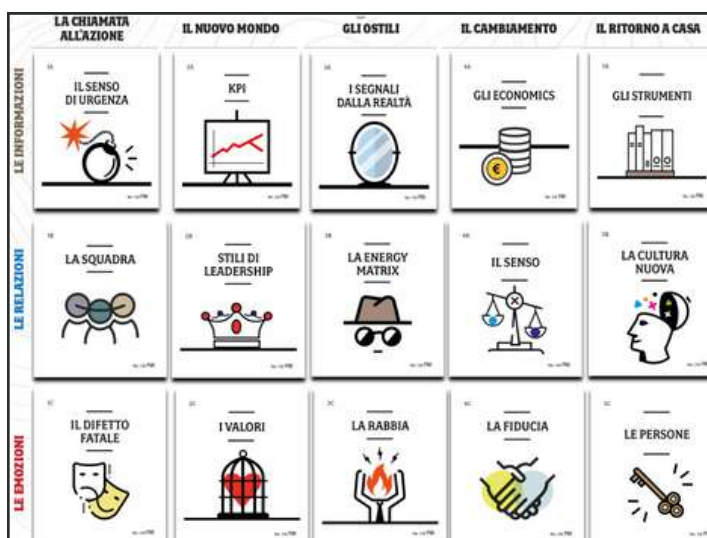
Progetto di *ricerca* (UK)

YourChange® Canvas nasce da un progetto di ricerca condotto per la **Henley Business School** (University of Reading) dal titolo originale: *"Impact of storytelling in the effectiveness of change management projects in a context of corrosive energy"*.

Lo scopo della ricerca, che era rivolta soprattutto a imprenditori e manager, era quello di dimostrare che all'interno di **qualsiasi progetto di cambiamento organizzativo** è possibile ottenere una rappresentazione completa della complessità aziendale in un framework costruito su due assi: quello **"narrativo"** e quello di **"profondità tecnica-esistenziale"**.

Tale approccio è infatti in grado di **includere il pensiero di tutto il team**, anche in presenza di membri ostili al cambiamento stesso,

Il framework così costruito genera **15 aree** indispensabili per garantire il successo di un'organizzazione durante un processo di cambiamento. Si tratta di aspetti di aspetti critici che, se non presidiati tutti adeguatamente, possono portare a far fallire anche il migliore dei progetti di change management.



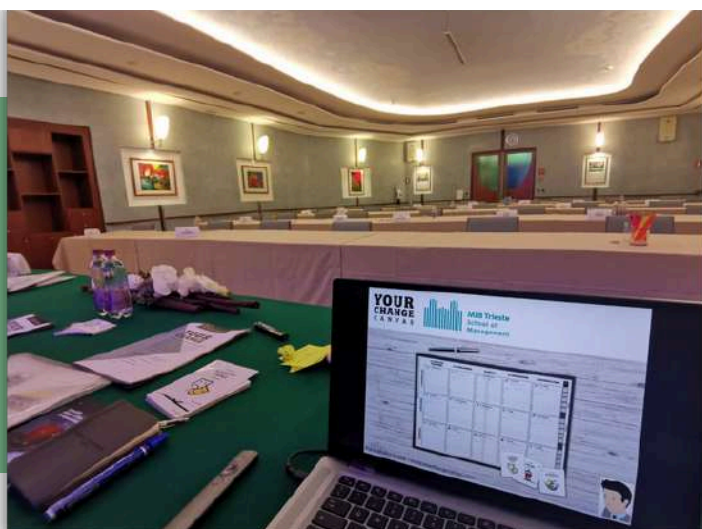
Impatto nel *Management* (IT)

Il progetto nato dalla ricerca accademica britannica ha avuto un **forte impatto nel contesto del change management italiano**: una sua declinazione è diventata la guida ufficiale dell'**Associazione nazionale dei temporary manager "Leading Network"** e il suo framework è usato regolarmente nei corsi di Change Management della **MIB Business school di Trieste**: una delle più prestigiose Business School Italiane.

Altre università che hanno richiesto lecture sui risultati del progetto sono state l'**Università Cà Foscari** di Venezia, nonché lo **IULM** e l'**Università Bicocca** di Milano.

In termini di utilizzo pratico, sono state realizzate da parte dei facilitatori YourChange **oltre 100 sessioni in aziende anche multinazionali** come **Stellantis, Rina, Wartsila**, oltre che in PMI, nel settore pubblico e alcune no-profit.

Un successo che sta portando il metodo YourChange anche oltre i confini nazionali con l'apertura di **centri di riferimento e di diffusione all'estero**.



Lezione di Change Management
per MIB Trieste School of
Management

La *Gamification*

L'efficacia del metodo YourChange si basa su avanzate **tecniche di gamification**. la particolare dinamica di assegnazione di punteggi ed il forte ritmo imposti permettono infatti di **ridurre al minimo le risposte "politiche" o di circostanza** e di attivare una forma di **intelligenza collettiva** che è alla base del successo del **piano d'azione** seguente.

La forza dell'approccio con *gamification* si può esprimere anche **senza venire dichiarata**. Non serve dire ai partecipanti che si tratta di un "gioco": sarà invece sufficiente fare cenno ad una sessione particolarmente immersiva ed interattiva durante la quale ognuno potrà esporre il proprio punto di vista.

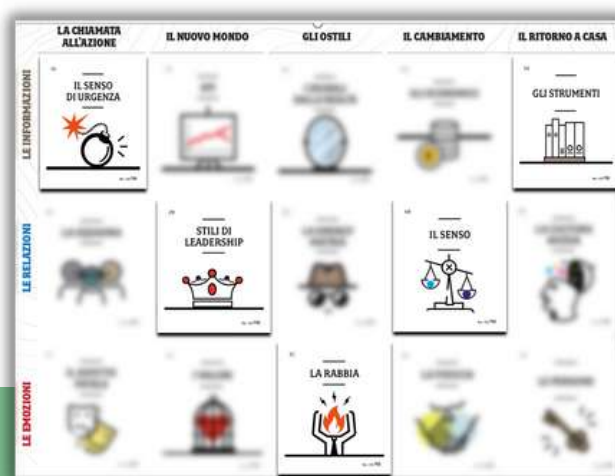


Non è quindi necessario essere degli esperti di tecniche di *gamification* o sposarne a prescindere l'approccio: l'importante è far immergere ognuno nel racconto dell'altro per arrivare a concettualizzare un **immaginario lucido del futuro organizzativo** e a un relativo piano di azione, che deve **minimizzare le 15 aree di rischio del framework**.

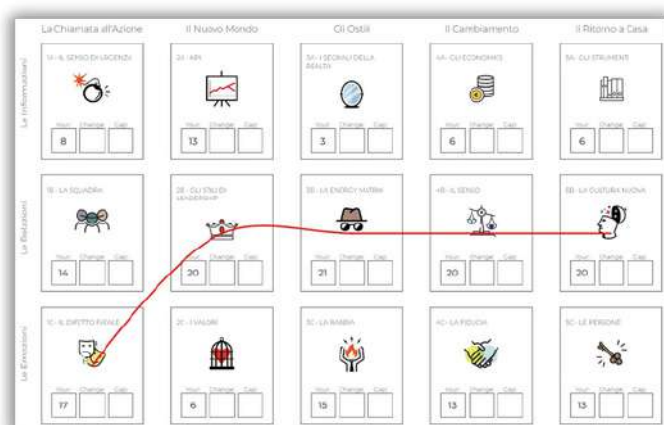
Il flusso comunicativo che si crea è ad alto **grado di inclusività** ed è capace di coinvolgere gruppi anche numerosi in tempi rapidissimi: è infatti possibile eseguire un *assessment* e arrivare a un primo piano di azione in **un solo giorno**.

Il *Profilo* YourChange®

Il **profilo YourChange®** è una curva che attraversa le 15 aree del Canvas. Viene generata durante la prima fase della sessione da parte di ogni partecipante di cui ne indica le **5 aree di presidio**. Le rimanenti 10 aree invece registrano un minor livello di consapevolezza.



Ogni partecipante possiede 5 aree di presidio lucido, delle altre avrà una vista sfocata.

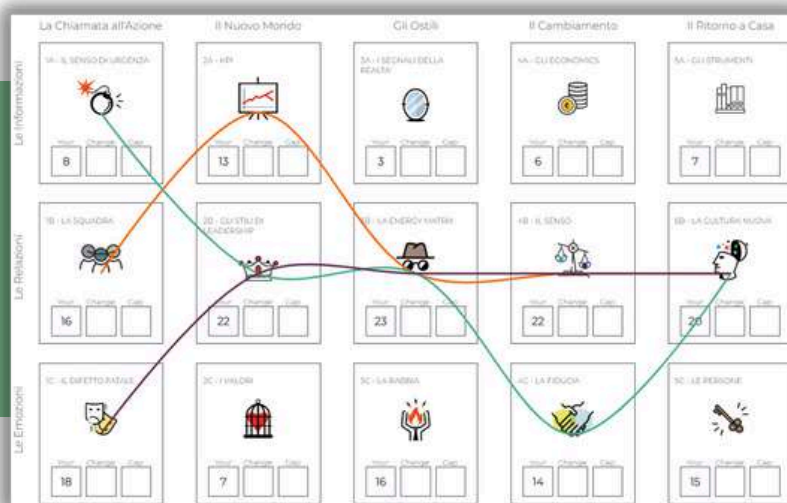


Il profilo YourChange® **può riferirsi anche a un intero team**. Ne definisce la dimensione identitaria e narrativa che emerge dalla coerenza dei gesti e dei comportamenti di tutti i partecipanti. Gli fornisce così anche una **narrazione identitaria** all'interno dell'organizzazione.

Profilo del Team (definito dalla somma dei punteggi assegnati dai partecipanti).

Il **profilo YourChange®**, infine, può essere riferito anche ad un **cluster**, vale a dire un gruppo specifico all'interno del team (es. *anzianità, provenienza, background*) rivelandone l'inclinazione media e con la possibilità di effettuare confronti.

Ad esempio (*cluster: anzianità <2, 2-10, >10 a confronto*):



<2

Spinta esistenziale del dover crescere all'interno di un contesto di squadra, nel quale il team stesso ricopre un ruolo di guida e stimolo

2-10

Attraversa i 3 livelli e dunque indica una maturità maggiore. Parte dal senso di urgenza (inteso come necessità di agire in un'organizzazione che garantisca tensione operativa), poi scende a livello di squadra con la deviazione sull'area della fiducia che evidenzia l'ambizione di coordinare a loro volta dei singoli di cui avere cura.

>10

Naturale inclinazione nei confronti della squadra (superamento delle fasi di individualismo e cogenza) di voler coprire aree scoperte, e responsabilità delle metriche numeriche, quali elementi necessari per la sopravvivenza nel medio-lungo periodo.

Grazie al susseguirsi degli elementi tipici della **narrazione**, il profilo YourChange® assume i contorni di un'identità facilmente "raccontabile" e, dunque, **immediatamente comprensibile** ed interpretabile da parte di tutti.

Ottenuti i vari profili e analizzate le varie possibilità grazie alla modalità gamificata di interazione, il team è pronto per la fase successiva di *assessment* dell'organizzazione.

L'Assessment YourChange®

Consiste nell'assegnare un **punteggio di qualità** per ognuna delle aree del Canvas. Il team è condotto nel formulare una auto-valutazione del **"grado di qualità"** e del **"grado di presidio organizzativo"** di ognuna delle 15 aree critiche, sfruttando la dinamica gamificata dell'attribuzione di punteggi individuali.

La somma dei singoli punteggi fa emergere la valutazione complessiva dell'intelligenza collettiva, resa maggiormente solida e coerente grazie alle interazioni derivanti dalla fase precedente, che risulta essenziale. Infatti è attraverso il confronto automatico fra **importanza** (determinata dal livello **YOUR**) ed **effettivo presidio** (determinato dal livello **CHANGE**) che sarà possibile identificare il valore del **gap**.



Assessment YCC: definizione delle aree critiche autovalutate dai partecipanti (riquadri rossi).

Il **gap** mette in evidenza eccessi e carenze di presidio nell'organizzazione, consentendo di individuare le **aree di maggior priorità** su cui concentrare l'azione, oggetto della fase successiva.

L'Action YourChange®

L'Action YCC consiste nella somma e sintesi delle **proposte d'azione** per ognuna delle 15 aree, con maggior considerazione per le aree con gap più alto: le aree meno presidiate necessitano, infatti, di azioni mirate per risolverne le criticità.

	I	II	III	IV
Unire uffici Commerciale e Tecnico	Mappare il processo commerciale e tecnico			Creare open space tra uffici
Nuova Governance	Definizione budget	KPI week/month	START Comitati Direttivi Mensili	START Riunioni funzionali
Database ordinati	Introduzione CRM (Insightly)		Configuratore offerte	

Esempio di Piano di Azione risultato di una sessione YCC, emerso dalla "intelligenza collettiva".

La dinamica di gamification e i **suggerimenti** forniti dal software (o dal retro delle carte nella modalità analogica) permettono a ogni membro del team di esprimere il proprio pensiero, a prescindere dal suo grado di esperienza manageriale. Ciò consente di raggruppare gli input dei singoli partecipanti in **temi critici** da risolvere.

Il risultato è un **pacchetto di azioni** disposte su una *timeline*, sintesi del pensiero di tutti ed espressione di una comune volontà d'agire grazie al ricorso alla risorsa più preziosa di cui dispone un'organizzazione: l'**intelligenza collettiva**.



Proposte d'azione in sessione in presenza (con firme a suggellarne la promessa di implementazione).

Il lato *ombra* / *BIAS*

L'indagine dei lati **ombra/bias** del team permette di stimolare una conversazione sulla **dimensione disfunzionale** di persone, team ed organizzazioni: tematiche critiche che grazie alla dinamica gamificata possono essere affrontati con spontaneità.

Un set di immagini evocative consente ad ogni componente del team di diventare consapevole della potenziale dinamica "**corrosiva**" delle proprie scelte e preferenze, con lo scopo di stimolare una riflessione individuale o di gruppo sugli **aspetti ombra** di ognuna delle 15 aree organizzative.

L'utilizzo di questo approccio non è strettamente necessario al processo di *change management*: il suo utilizzo viene valutato sulla base del singolo caso organizzativo.

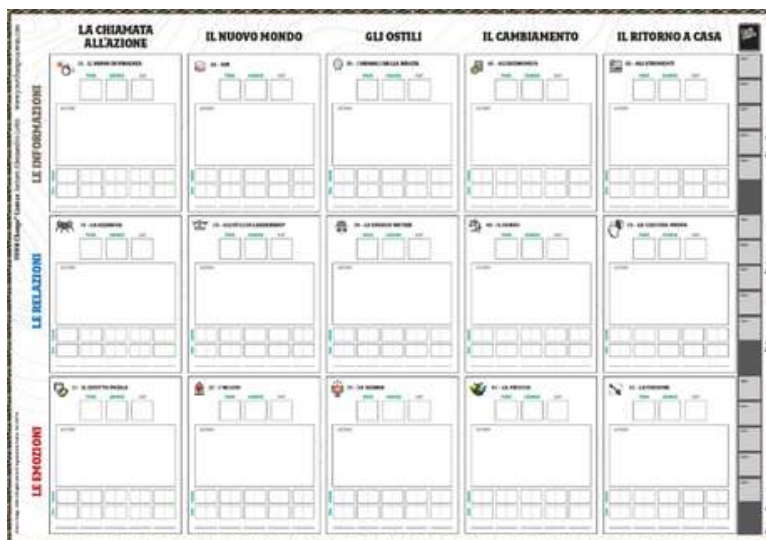


Materiali YourChange®



Canvas

Canvas YourChange® (in cartoncino formato A3) nel quale ogni membro del team può apporre le proprie considerazioni personali. Una volta compilato rimarrà ai partecipanti, a memoria del lavoro fatto e per future analisi e ragionamenti.



Carte

Il deck di carte YourChange sul fronte mostra l'area relativa, mentre sul retro sono riportate le domande che saranno poste durante la sessione.

Sono un ottimo strumento per eventuali approfondimenti tecnici e rendono "fisica" l'esperienza.

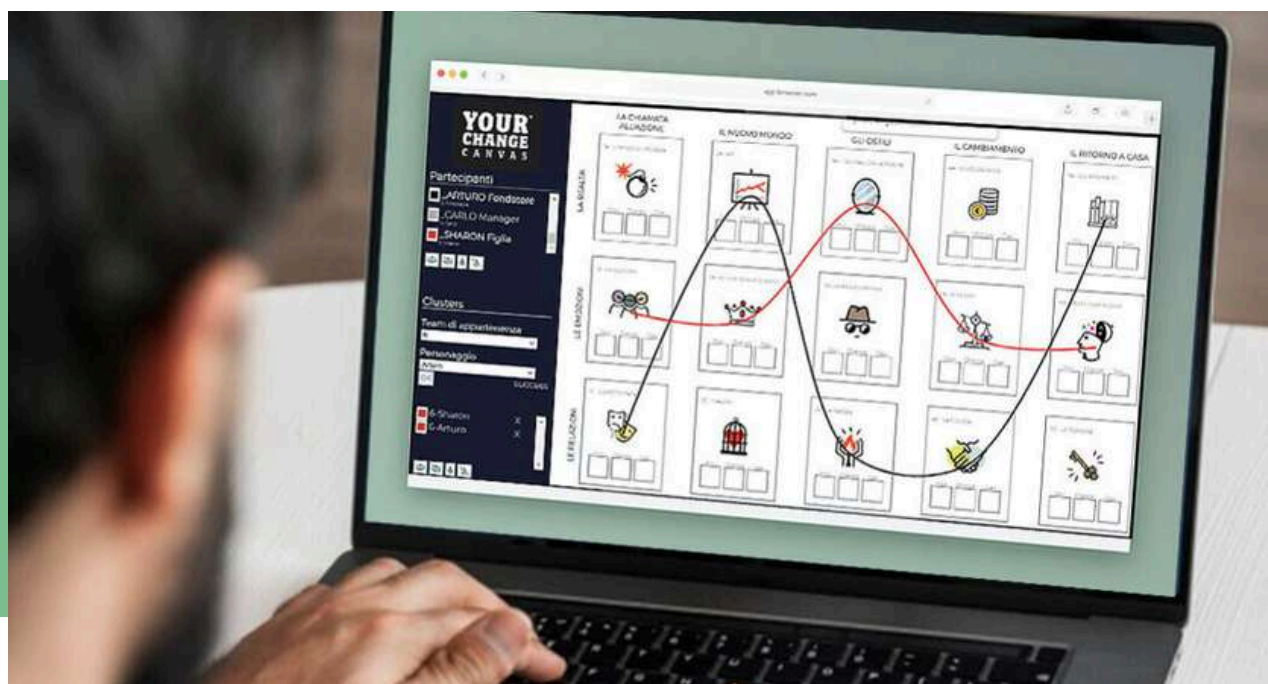


Il software YourChange®

Il metodo trova la sua massima espressione nell'utilizzo del **software dedicato**, accessibile da PC, smartphone o tablet senza installazioni aggiuntive.

Il programma permette di rilevare e rappresentare i profili di persone, team ed organizzazione rendendo facile ed ingaggiante fare confronti (per esempio tra il profilo di un singolo e quello del team o del *cluster* di riferimento).

Il sistema può gestire oltre **mille utenti** e offre la possibilità di definire le **categorie** di partecipanti di cui calcolare **in tempo reale** le curve medie.



Nota: È necessario per poter realizzare i report YourChange® con le curve dei singoli partecipanti, del team e dei *cluster*.

Contatti

*Vuoi IMPARARE il
metodo per applicarlo
presso la tua
organizzazione o quella
dei tuoi clienti?*

*Vuoi prenotare una
SESSIONE YCC presso la
tua organizzazione per
raggiungere i vostri
obiettivi aziendali?*

www.yourchangecanvas.com

info@yourchangecanvas.com



Dal sito è possibile iscriversi ai
WEBINAR MENSILI GRATUITI
condotti dall'autore del metodo
Alessandro Lotto.

www.yourchangecanvas.com

info@yourchangecanvas.com

**YOUR
CHANGE**
C A N V A S

www.yourchangecanvas.com

info@yourchangecanvas.com