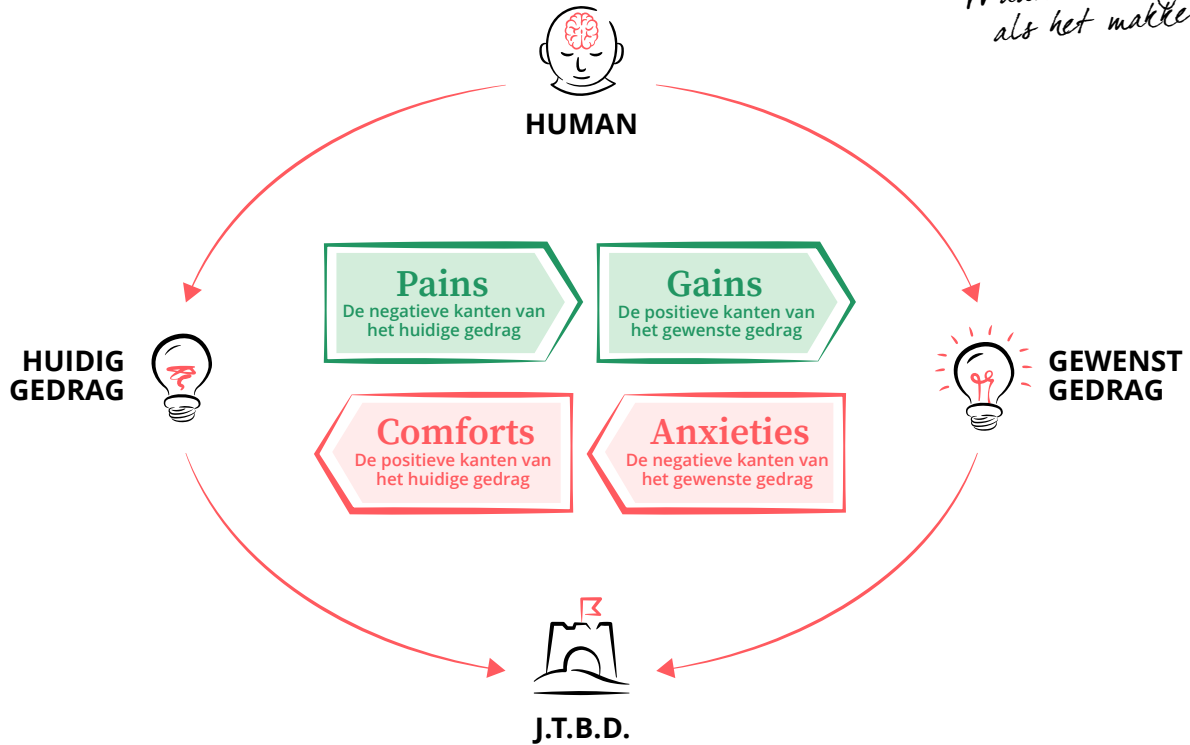


SUE | Influence Framework® Cheat Sheet

*Waarom moeilijk doen
als het makkelijk kan?*



SUE | Influence Framework® Cheat Sheet

PAINS *Duwt iemand naar het gewenste gedrag*

Dit zijn de nadelen kanten die iemand ervaart of voelt in zijn huidige gedrag. Dat kunnen irritaties, frustraties, nadelen zijn. Deze kunnen ervoor zorgen dat iemand bereid is om naar het nieuwe, gewenste gedrag over te stappen.

GAINS *Duwt iemand naar het gewenste gedrag*

Dit zijn de voordelen van het gewenste gedrag. Dit is iets dat echt waarde voor iemand heeft, zoveel dat iemand bereid is naar het gewenste gedrag te switchen.

COMFORTS *Houdt iemand in het huidige gedrag*

Dit zijn de voordelen van het huidige gedrag. Het kan zijn dat dit nou eenmaal is hoe de meerderheid zich gedraagt of je nu op dit huidige gedrag wordt beoordeeld. Het kunnen ook routines of gewoontes zijn (habits) die hen weinig moeite kosten.

ANXIETIES *Houdt iemand in het huidige gedrag*

Dit zijn de nadelen van het gewenste gedrag. Of deze nu waar zijn of niet, dit is wat iemand denkt of ervaart en wat hen tegenhoudt het gewenste gedrag te vertonen. Bijvoorbeeld vooroordelen, angsten, onzekerheden, smoesjes, barrières, gebrek aan middelen of ervaring, etc.

J.T.B.D *(job-to-be-done)*

Mensen 'huren' producten en services om er iets mee te bereiken wat voor hen van belang of waarde is, dat is de job-to-be-done. Het gaat dus niet om iemands werk of opdracht, maar een dieperliggende motivatie om gedrag te vertonen. gedrag helpt iemand iets te realiseren. Je kunt de job-to-be-done vinden door jezelf twee vragen te stellen:

1. De eerste vraag die je jezelf moet stellen is:

'Wat probeert iemand te bereiken met een product, service?', dat leidt tot een werkwoord.

2. De vraag die je dan stelt is:

'Wat is de onderliggende taak die iemand voor elkaar wil krijgen met dat werkwoord?', dit leidt tot de job-to-be-done.

Een paar voorbeelden om het te verduidelijken:

- Een milkshake **drinken** om verveling te doden tijdens het rijden
- **Afvallen** om met je kinderen te kunnen blijven spelen
- Een hotelkamer **boeken** om de wereld te ontdekken
- **Teveel geld uitgeven** om de schijn op te houden dat alles goed gaat