LIGHTNING DECISION JAM

Ti enkle trin til at fastlægge fokus og realiserbare næste bedste skridt

gnist

Lightning Decision Jam

Lightning Decision Jam er en trin-for-trin proces, der hjælper teams til at identificere, prioritere og blive enige om næste bedste skridt i relation til problemer og potentialer forbundet med et særligt fokusområde.

Når et team kaster sig ud i løsning af komplekse problemstillinger, er det nemt for dem at fortabe sig i endeløse samtaler, konstateringer og diskussioner, der kører i ring. Der opstår et utal af ukonkrete handlemuligheder, der hverken vurderes eller prioriteres. Resultatet, hvis der overhovedet er et, er abstrakte handlingsplaner og vage intentioner.

De komplekse problemstillinger eller wicked problems, som designere kalder dem, spiller os tit et puds. Vi vil gerne regne problemet ud, så løsningen efterfølgende er nemmere at designe og implementere. Udfordringen med wicked problems er dog, at den enkle, forudsigelige løsning ikke eksisterer.

Når et team befinder sig i uproduktive samtaleformer, stiger risikoen for samarbejdsvanskeligheder. Latente konflikter bryder ud og de traditionelle faglige kløfter folder sig ud i fuld flor. Hvad der startede som et fælles ønske om forbedring ender som uenigheder og splittelse. Jo oftere dette sker, desto mere apatiske bliver teamet, og jo sværere bliver det at få succes med den næste forandring.

Det kan vi heldigvis gøre noget ved. Det kræver dog, at vi ændrer på vores processer, og ikke mindst vores opfattelse om at kreativitet og kollektiv intelligens har det bedst under frie relativt ustrukturerede samtaler.

Vi har brug for en mere struktureret tilgang, hvor teamet både reflekterer og handler, og hvor

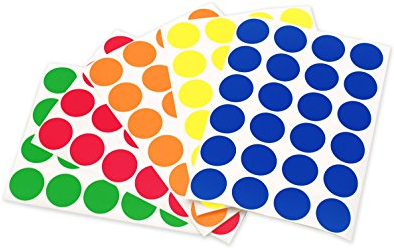
© Gnist

alle i teamet, introverte og ekstroverte, tager aktiv del i processen.

Lightning Decision Jam bygger på Googles Design Sprint. Design sprints er en velafprøvet metode, der bl.a. hos Google er brugt til at komme hurtigere fra idé til handling. Målet for Google var at kortslutte de langstrakte og endeløse samtaler, der gjorde deres udviklere mere forvirret end handlekraftige. I dag bruges metoden også af offentlige og private organisationer her i Danmark.

Et Design Sprint kører typisk over fire til fem sammenhængende dage. Mandag stilles deltagerne en konkret udfordring, tirsdag sketcher de ideer, onsdag vælger og raffinerer teamet de bedste ideer, torsdag designes der prototyper, og fredag præsenteres løsningen for kunder eller andre interessenter.

Lightning Decision Jam er en maggiterning af design sprints. Metoden bygger på de bedste elementer af et design sprint, og tilbyder en hurtig og effektiv måde, hvorpå teams kan finde handlemuligheder på aktuelle problemer. Det sker på en ny og mere involverende måde. Metoden er i sig selv energiskabende og fremmer ejerskab og ansvarstagen.



Lightning Decision Jam løser ikke komplekse problemstillinger, men bringer teamet videre. I slutningen er de mest oplagte og realiserbare næste bedste skridt kortlagt og prioriteret. Herefter er det blot at komme i gang og efterfølgende reflektere over effekter.

Det tager mellem 60-90 minutter at gennemføre Lightning Decision Jam.

Materialer:

- Post-its – gerne i tre farver (stor stak)
- Stemmeprikker i to farver (to i én farve til hver person og seks af en anden farve til hver person)
- Tuscher
- Stopur

© Gnist

Vælg en facilitator

Det er nødvendigt at vælge en person på holdet, der tager rollen som facilitator. Facilitatoren kan deltage i processen, men skal sikre, at der ikke opstår unødige diskussioner, og at tiden overholdes. Det behøver ikke være den samme person hele tiden, og vedkommende behøver ikke træning i at anvende metoden.

1. Enighed om fokusområde

Inden i starter jeres Lightning Decision Jam, er det vigtigt at blive enige om det overordnede fokusområde for samtalen. Det kan være en fordel at have dette afklaret inden mødet og evt. formidle dette til alle deltagere, inden I starter.

Hvis fokusområdet ikke kan formidles før start, så afgrænses det i fællesskab på mødet.

2. Fokus på problemer og potentialer - 8 minutter

Uden at tale bruger hver person 6 minutter på at skrive de problemer og potentialer ned, der er forbundet med det overordnet emne.

Problemer er udfordringer, irritationer, fejl eller bekymringer og potentialer er muligheder, længsler eller spændende tiltag

Der skal kun skrives et problem eller et potentiale på hver post-it.

Når de fem minutter er gået, beder du alle deltagerne om at vælge optil tre problemer og potentialer i alt. Det skal være de problemer og potentialer, som vedkommende mener, der bør arbejdes med først. Man vælger kun fra sine egne forslag. De har to minutter til at foretage deres valg.

De tre udvalgte post-its lægges til side og de resterende kasseres eller gemmes.

© Gnist

3. Præsentation af problemer og potentialer - 2 minutter per person

Facilitatoren beder nu deltagerne om, på skift, at forklare vedkommendes valgte problemer og potentialer. De enkelte post-its sættes fast på en white-board.

Det er kun den, der præsenterer problemer og potentialer, der må tale. Der kommenteres ikke på hinandens input.

Facilitatoren bør ikke give mere end 2 minutter pr. person.

4. Vælg problemer, der skal løses - 5 minutter

Facilitatoren giver hver person to stemmeprikker i samme farve. Alle skal nu stemme om de problemer og potentialer, de anser for at være de mest relevante at løse. Dette gøre igen uden diskussion.

Man kan stemme på sine egne forslag, men også andres. Du kan sætte begge dine stemmer på ét forslag, hvis du synes, det bør prioriteres højest. Når de fem minutter er gået, rangerer facilitatoren hurtigt problemer og potentialer efter stemmetal.

I fællesskab diskuterer gruppen i 2-3 minutter, hvor mange problemer og potentialer, der bør arbejdes med.

Valget bør afhænge af forslagenes kompleksitet og tid til rådighed i hverdagen.

For hvert problem eller potentiale, der vælges til, skal man lægge 7 minutter til mødets længde. Dette skyldes at hvert problem eller

© Gnist

potentiale behandles særskilt.

Visse problemer og potentialer hænger sammen, hvorfor disse måske kan sammenskrives eller vurderes under et.

De fravalgte problemer og potentialer kasseres eller gemmes efter ønske. Tilbage på tavlen er kun de valgte sedler.

5. ”Hvordan kan vi” - 6 minutter

Fokus er nu kun på de valgte problemer og potentialer, og facilitatoren, evt. med hjælp fra en deltager, skal nu omskrive sedlen/sedlerne til en ”Hvordan kan vi” mulighed.

Dette trin hjælper senere hen gruppen til at skabe en bredere vifte af løsninger.

Lad os se på et eksempel:

Måske det valgte problem lyder noget á la: ”Vi har ingen viden om, hvad der sker med opgave x”.

Dette omformuleres til ”Hvordan kan vi lære mere om opgave x”.

Facilitatoren omskriver alle de valgte potentialer og problemer på nye post-its. De resterende deltagere kan måske holde en kort pause.

6. Løsninger - 7 minutter

Nu tager man hver ”Hvordan kan vi” seddel, og begynder at producere løsninger til denne mulighed. Start med den ”Hvordan kan vi seddel”, der i sin tid fik flest stemmer.

Nu skal hvert team medlem bruge 7 minutter på at skrive så mange mulige måder at tackle udfordringen på, uden at diskutere det.

© Gnist

Ved at undlade diskussion, sikrer vi os flere forskellige løsninger. Det er vigtigt at facilitatoren fortæller alle i teamet, at vi lige nu satser på kvantitet frem for kvalitet.

Løsningerne behøver ikke at skrives på en bestemt måde - men de skal være forståelige for alle, der læser dem. Der er ingen individuel præsentation af løsninger, da dette let skaber konkurrence mellem forslagene.

Når de 7 minutter er gået, placerer alle deres ideer på en væg, eller et whiteboard. Gør dette så hurtigt som muligt, det behøver ikke at være pænt – hæng dem bare op - det skal kun tage et minut.

Gentag denne del af processen for hver af de prioriterede "Hvordan kan vi" sedler.

7. Stem på løsninger - 5 minutter

Facilitatoren giver nu hver deltager seks stemmeprikker, der bruges til at stemme på de forslag, som de tror mest på. Nævn at det her handler om forslagets relevans OG realiserbarhed.

Da alle i teamet skal læse hver post-it, gives lidt mere tid til denne afstemningsproces.

Der tales ikke under afstemningen, med mindre det handler om at forståelsesmæssige spørgsmål

8. Prioritere løsninger – 1 minut

Igen prioriteres løsninger og eventuelle overlappende løsninger grupperes.

Frasorter løsninger, der har mindre end to stemmer.

© Gnist

9. Realiserbarhed - 10 minutter

Det er klart, at nogle løsninger er mere populære at afprøve end andre. Det betyder dog ikke, at alle løsninger er lige realiserbare.

For at vurdere realiserbarheden af de enkelte forslag kan man bruge to metoder.

Man kan bruge Gnist Planning Poker og via kortene vurdere de enkelte opgaver.

Man kan også foretage en omfang / potentiale vurdering.

Tegn et diagram som vist nedenfor. Diagrammet repræsenterer, hvor omfangsrig en indsats der er forbundet med løsning, og hvor stort et potentiale den har.

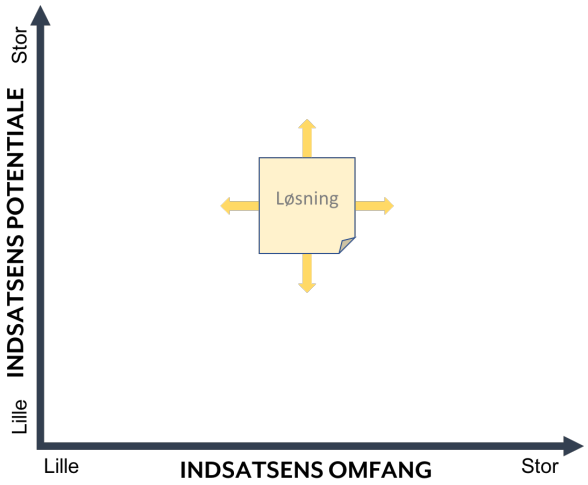
Start med løsningen der fik flest stemmer, og placer den midt i diagrammet. Spørg alle deltagerne om sedlen skal rykkes op/ned ud/ind?

Normalt går der nogle små diskussioner i gang her. Som facilitator er det vigtigt at holde fokus og stoppe samtaler, der tager for lang tid. Det bør ikke tage mere end 30 sek. at vurdere hver løsning.

Gentag processen med alle de valgte løsninger.

Som udgangspunkt bør I fokusere på løsninger med stort potentiale og lille omfang. Det er de lavt hængende frugter med stor betydning.

Tag disse løsninger fra og bliv enige om, at I fokuserer på dem.



© Gnist

10. Næste bedste skridt – 10 minutter

Del de valgte løsninger ud blandt deltagerne. Evt. opdel gruppen i par og lad hvert par arbejde med en løsning.

Giv hvert par fem minutter til at definere et næste bedste skridt i forhold til at realisere løsningen. Gør det klart, at et næste bedste skridt er en 100% realiserbar handling, der kan gennemføres inden for de næste 1-2 uger.

Bed hver gruppe om at præsentere deres forslag til næste bedste skridt.

Giv hinanden håndslag på at tage de næste bedste skridt.

Aftalt tidspunkt for opfølgning.

© Gnist