

TURBO
DESIGN
SPRINT

GUIDE

Indledning:

Denne metode kan bruges til at definere et problem og hurtigt prioritere hvilken slags løsninger, som skal udforskes for at få den størst mulige effekt.

Mange idé-udviklingsprocesser ender i laaange ustrukturerede diskussioner, som ofte skyldes manglen af en klart regelsæt. Man kan komme igennem denne proces på ned til 45 minutter. Både for at overholde tiden og generelt for at undgå at spilde tiden på diskussionerne, er det vigtigt at man overholder et vigtigt gennemgående princip: "alene sammen". Det betyder grundlæggende, at alle øvelser er bygget op over samme opskrift: man reflekterer og skitserer **alene** og dernæst gennem afstemning er **sammen** om at vælge hvilken vej man vil gå.

En god gruppestørrelse for metoden er 4-6 personer

Hvilken slags problemer kan man løse? Well, alle slags problemer kan i virkeligheden tackles på denne måde, men lad være med at vælge et for trivielt problem.

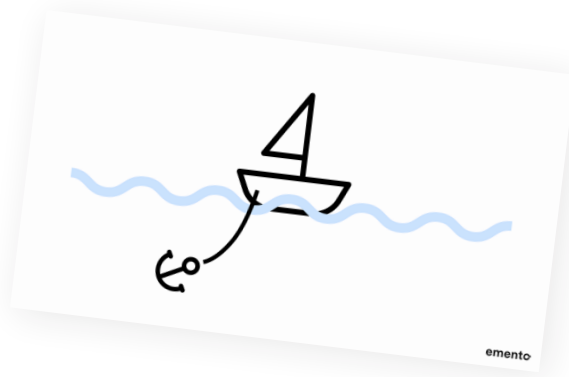
Én person skal være moderator og dennes opgave er:

1. sørge for at overholde tiden
2. sikre at der ikke starter diskussioner
3. kende metoden, så alle deltagere kan guides trygt igennem

0 Sejlskib

Start med at tegne et sejlskib på et whiteboard, et stort stykke papir el. lignende

Eksempel:



1.1 Fremdrift

Hver deltager skriver på Post-its hvilke ting der driver os fremad - hvad er det gode i projektet. Én ting pr. Post-it! Alle skriver så mange de kan

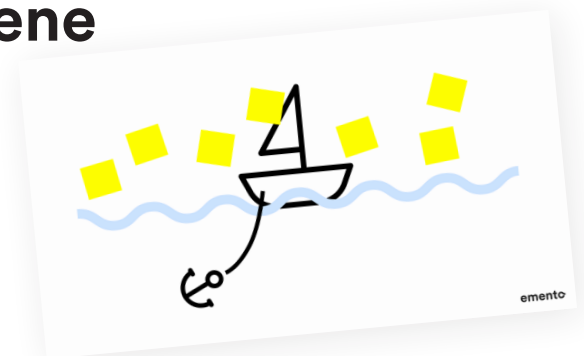
Denne første del er udelukkende for at starte positivt ud - det kan være lidt nedslående og overvældende at starte med alle problemerne. Det er også en god måde at sætte en kontekst for udfordringerne

Individuelt = ingen snak!



1.2 Vind i sejlene

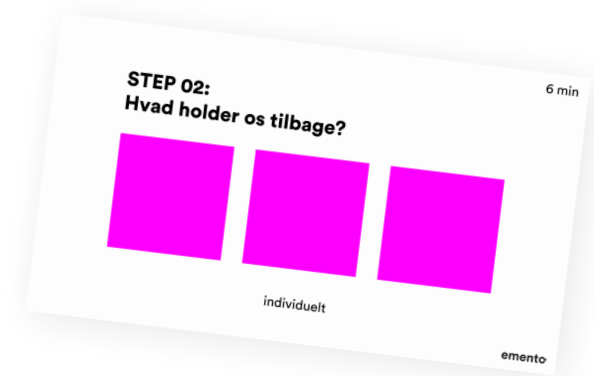
Placer fremdrift-sedlerne over vandet på tegningen. Sejlet er det, som driver skibet fremad. Hver person sætter en efter en sine egne på og læser dem højt. Der må spørges uddybende, hvis de andre ikke forstår



2.1 Udfordringer

Hver deltager skriver på Post-its hvilke ting der holder os tilbage - hvilke uløste udfordringer har vi. Én ting pr. Post-it! Alle skriver så mange de kan

Individuelt = ingen snak!



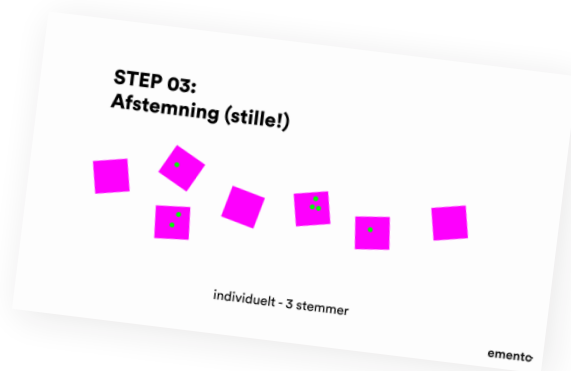
2.2 Anker

Sæt Post-its med udfordringerne under vandet ved skibets anker. Ankeret er det som holder vores projekt-skib tilbage. Ingen snak.



3. Afstemning

Nu skal der stemmes på de vigtigste udfordringer. Facilitatoren uddeler 3 stemme-stickers til hver. De kan placeres hvor man vil - man må gerne stemme på sine egne og man må også bruge flere stemmer på den samme. Igen ingen snak - sedlerne skal kunne tale for sig selv



4. Prioritering

Facilitatoren arrangerer nu Post-its med udfordringer efter hvor mange stemmer de har fået og den der har fået flest stemmer arbejdes videre med i step 5.



I tilfælde af stemmelighed: vælg den udfordring, som sidder til venstre. Det er vigtigere at komme videre end at sidde fast i diskussioner om petitesseer. Move on!

Når hele sprintet er færdigt kan man evt. vende tilbage hertil og fortsætte med den udfordring, der har fået næstflest stemmer osv.

5. Hvordan kan vi ...

Facilitatoren tager den valgte udfordring og omformulerer til en sætning, som starter med "Hvordan kan vi ..."

Pointen er her, at få formuleret udfordringer på en positiv måde. Ved at starte med "Hvordan Kan Vi" får det automatisk en positiv klang



6. Ide-generering

Hver enkel deltager skriver så mange løsning-forslag som muligt. 1 pr. Post-it. Sørg for at opfordre til kvantitet over kvalitet!

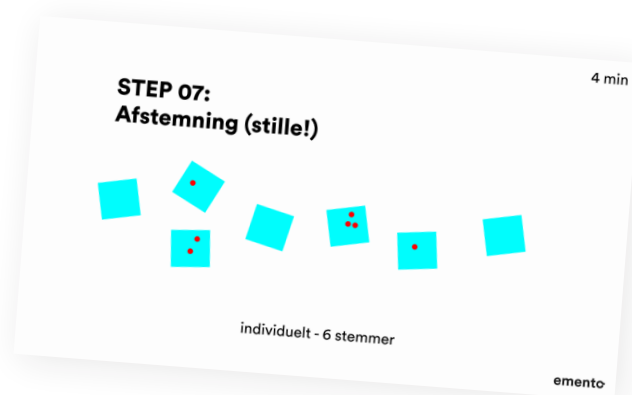
Individuelt = ingen snak!



7. Afstemning

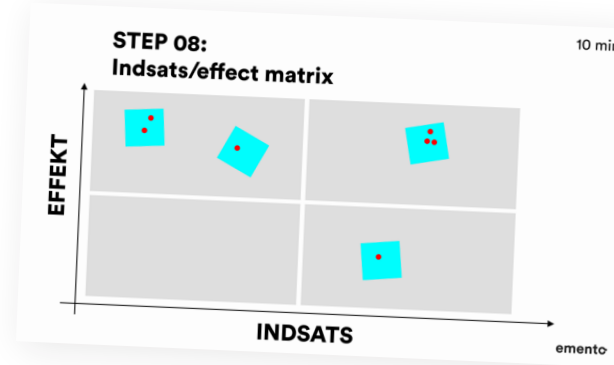
Sæt alle Post-its op og hver deltager får nu 4 minutter til at læse sedlerne og stemme. Samme regler som før - man må stemme på sin egen, på andres, flere stemmer på den samme osv. Ingen snak! Antallet af stemmer kan justeres fra 3-6 pr. person afhængig af hvor mange idéer der er kommet.

Individuelt = ingen snak!



8. Prioritering

Moderatoren tager nu den post-it med flest stemmer og alle bliver enige om hvor den skal sidde i en "effekt-indsats kvadrant". Den har kun de 4 felter og de er ikke lineære - det er enten/eller felter. Så altså: en idé kræver lille indsats, men har en lille effekt - den ryger i nederste venstre felt osv. Derefter fortsættes med de ca 10 idéer, som har fået flest stemmer ... eller så længe der er idéer, som har fået stemme(r).



9. Hva' nu?

De idéer, som sidder i øverste venstre hjørne er vores primære resultat - de kan løses med lille indsats og giver en høj effekt, så de er vore umiddelbare vindere. Men alt, alt for tit ender man bare der - man har peget på hvad der skal gøres og klapper hinanden på skulderen. Det sidste skridt er derfor vigtigt: For hver vinder-idé ud arbejdes 3 todos, så man er enige om hvad der sker, når alle går ud af døren og tilbage til alle mulige andre opgaver.

