

<b>FACILITAČNÁ TECHNIKA</b>	<b>Matica úsilia a dopadu (Impact/Effort matica)</b>
<b>HLAVNÝ CIEĽ / ZAMERANIE</b>	#game storming #decision making #ideation #idea generation  #gamestorming #rozhodovanie #ideácia #tvorba nápadov
<b>FÁZA</b>	#action
<b>CIEĽOVÁ ZRUČNOSŤ / OBSAH</b>	#akcia #evaluation
<b>TRVANIE</b>	#<30 #<60
<b>VEĽKOSŤ SKUPINY</b>	#1-5 #6-15
<b>ÚROVEŇ FACILITÁCIE</b>	Začiatocník
<b>KOMFORTNÁ ZÓNA</b>	Bezpečná

## Úvod

Effort/Impact matica (matica znázorňujúca vzťah medzi úsilím, ktoré na nejakú aktivitu vynaložíme, a jej dopadom) je nástroj, ktorý používame neustále. V tomto cvičení zameranom na rozhodovací proces mapujeme rôzne kroky z hľadiska dvoch faktorov – úsilia, ktoré je potrebné vynaložiť na ich realizáciu, a ich potenciálneho dopadu. Hlavným cieľom je teda produkovať nápady a skúmať ich zo spomínaných hľadísk. Kategorizácia nápadov na základe týchto kritérií je technika užitočná najmä pri rozhodovaní, pretože núti navrhovateľov zvážiť a zhodnotiť navrhované kroky ešte pred ich implementáciou. Effort/Impact matica je známa aj ako Matica akčných priorít.

**Maticu môže použiť ktokoľvek, od jednotlivcov po veľké organizácie, na čokoľvek od jednoduchých úloh po komplexné projekty.**

Effort/Impact matica je jednoduchým, no pritom efektívnym nástrojom, ktorý vám umožní v skupine diskutovať o prioritách. Je to cvičenie, ktoré tímom pomáha spoločne určiť, na čom budú pracovať.

A prečo je toto cvičenie užitočné? Lebo to, že tímu vysvetlíte priority, ktoré sú vám úplne jasné, neznamená, že sú jasné aj ostatným členom tímu. Ľudia často počujú veci inak, ako si myslíte, že ich hovoríte. Effort/Impact matica, ktorú si vypracujete spolu s vaším tímom, vám pomôže veci si navzájom vyjasniť a dokonca vám môže pomôcť zistiť viac o tom, na čom práve pracujú ostatní.

Matica má štyri časti:

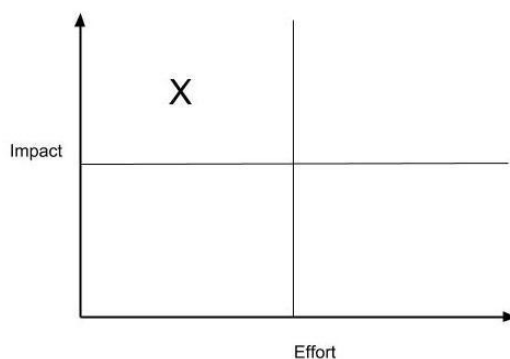
- RÝCHLE VÝHRY (QUICK WINS) – výrazný dopad, málo úsilia: Sem patria najatraktívnejšie nápady a projekty, ktoré ponúkajú dobrú mieru návratnosti pri relatívne malom vynaloženom úsilí.
- VEĽKÉ PROJEKTY (MAJOR PROJECTS) – výrazný dopad, veľa úsilia: Tieto projekty majú dobrú mieru návratnosti, no ich realizácia je časovo, a často aj logisticky a technicky náročná.
- POČKAŤ (WAIT) – nevýrazný dopad, málo úsilia: Týmito projektmi sa príliš netrápate. Ak budete mať dostatok voľného času, zrealizujete ich.
- NEROBIŤ (DON'T DO) – nevýrazný dopad, veľa úsilia: Projekty, ktorých sa treba vyvarovať. Nielenže majú nízku mieru návratnosti, ale vyžadujú si čas, ktorý môžete využiť lepšie.

## Pomôcky, ktoré potrebujete

- Vyberte si vhodný nástroj umožňujúci videokonferenčné hovory: zvolte si taký nástroj, ktorý umožňuje priradovanie účastníkov do dvojíc a do osobitných virtuálnych miestností (napr. Zoom).

## Postup

1. Pripravte si Effort/Impact maticu – je to niečo ako mriežka so štyrmi kvadrantmi znázorňujúcimi prienik medzi osou úsilia a osou dopadu. Dopad (Impact) je znázornený na osi „y“ (čím vyššie, tým väčší dopad), úsilie (Effort) na osi „x“ (čím viac vpravo pozdĺž tejto osi, tým je úloha alebo projekt náročnejší) – vid' obrázok.
  - Dopad: Potenciálny prínos aktivity
  - Úsilie: Cena realizácie aktivity



X = highest impact for lowest effort



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

FAVILLE: 2019-1-SK01-KA204-060711

Disclaimer: Zodpovednosť za názory a postoje vyjadrené v tejto publikácii nesú výhradne jej autori, pričom tieto nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej komisie.

Text pripravili členovia partnerstva FAVILLE. Autorské práva vzťahujúce sa na všetky predstavené metódy a nástroje náležia ich príslušným vlastníkom.

2. Všetkým účastníkom spoločne vysvetlite rozdelenie matice (2x2) a následne ich rozdeľte do menších skupín s maximálnym počtom členov 5, alebo, ak je skupina malá, účastníci môžu pracovať samostatne. Obrázok matice poskytnite každej skupinke.
3. Začnite aktivitu tým, že zadefinujete jej cieľ v zmysle otázok „Čo máme robiť?“ či „Čo potrebujeme?“. Môžete sa jednoducho opýtať „Čo potrebujeme na to, aby sme dosiahli náš cieľ?“. Podľa toho, ako je zadefinovaný cieľ, môže mať skupina viacero nápadov, ako ho naplniť.
4. „Otvorte“ virtuálne miestnosti v online prostredí, ktoré používate na online spoluprácu (napr. Zoom), aby skupiny mohli pracovať samostatne, a požiadajte ich, aby individuálne uvažovali nad možnosťami a zapísali ich do svojej matice.
5. Následne požiadajte každú skupinku, aby svoje nápady odprezentovala tak, že ich umiestni/vpíše do prázdnej matice, ktorú ste pripravili pre celú skupinu. Ak pracujete vo virtuálnom prostredí, každá skupinka by svoje návrhy mala písať inou farbou.
6. Počas toho, ako účastníci vpisujú svoje nápady do matice, skupina môže otvorene diskutovať o pozícii jednotlivých návrhov v rámci matice. Nezriedka sa stáva, že skupina podporí niektorý z návrhov, pričom pozícia návrhov sa môže meniť (napr. posúvať sa vyššie na osi potenciálneho dopadu, či nižšie na osi úsilia). Vzhľadom na túto skutočnosť bude nakoniec kategória nápadov s výrazným dopadom a nízkym úsilím obsahovať najmä tie návrhy, na ktorých sa skupina najviac zhoduje a podporuje ich.

## Tipy a triky

- Pri výbere poradia hry si každý účastník vyberie ďalšieho člena skupiny alebo nasledujúcu osobu vyberie facilitátor. Zabezpečte, aby nikto nešiel viac ako raz.
- Vyberte si [online nástroj typu tabule](#), ktorý umožňuje pracovať s veľkým plátnom a má možnosť priblíženia resp. zväčšenia, a každú ďalšiu časť príbehu doplňte formou „post-it“ lístka.
- Pri moderovaní skupinovej diskusie sa odporúča, aby účastníci využívali neverbálne spôsoby prihlásenia sa do diskusie. Môže to byť napr. pomocou nástrojov ako sú neverbálne nástroje na poskytnutie spätnej väzby na Zoome, emotikonov, alebo sa účastníci môžu jednoducho prihlásiť a moderátor ich následne vyzve k tomu, aby sa vyjadrili.

## Zdroj

<http://gamestorming.com>