

TECNICA DI FACILITAZIONE	Lightning Decision Jam (LDJ)
SCOPO PRINCIPALE / OBIETTIVO	#decisione #problem solving #analisi dei problemi #discussione delle sfide #prioritarizzazione del gruppo #apertura del gruppo
FASE	#action #debrief
ABILITÀ / CONTENUTO	#creatività #innovazione #design #valutazione
PERIODO DI TEMPO IN MINUTI	#<60 #60-120
DIMENSIONE DEL GRUPPO IN PERSONE	#1-5 #6-15
LIVELLO DI FACILITAZIONE	Principiante
ZONA COMFORT	Esplorazione

Introduzione

Il problema con qualsiasi cosa che richiede il pensiero creativo è che è facile perdersi - perdere la concentrazione e cadere nella trappola di avere discussioni inutili, aperte e non strutturate. Ecco la soluzione più efficace che pensiamo possa aiutare: Sostituire tutte le discussioni aperte e non strutturate con un processo chiaro.

Per cosa usare questo strumento/tecnica: Tutto ciò che richiede a un gruppo di persone di prendere decisioni, risolvere problemi o discutere di sfide. È sempre bene inquadrare una sessione LDJ con un ampio argomento, ecco alcuni esempi:

- Il flusso di conversione del nostro checkout
- Il nostro processo di design interno
- Come organizziamo gli eventi
- Tenere il passo con la concorrenza
- Migliorare il flusso delle vendite
- Problemi nella tua squadra: fondamentalmente questo strumento può essere utilizzato per trovare la soluzione a qualsiasi tipo di problema

Strumenti necessari (ciò di cui avete bisogno)

- Scegliete uno strumento di videoconferenza adatto.

Passaggi

1. Scegliere un moderatore

È assolutamente necessario selezionare qualcuno nella squadra per assumere il ruolo di moderatore. Può partecipare al processo ma deve concentrarsi sull'assicurarsi che non scoppi alcuna discussione e deve tenere il tempo.

2. Iniziare con i problemi - 7 min

Il primo passo è semplice: Tutti nel team si siedono ad un tavolo e senza discussioni passano 7 minuti a scrivere tutte le sfide, le seccature, gli errori o le preoccupazioni che sono accadute durante la settimana. Questi possono davvero essere qualsiasi cosa, da "Non mi sembra che stiamo facendo progressi" a "Mi sembra che il progetto X stia ricevendo più attenzione del mio progetto". Davvero tutto ciò che ci infastidisce. Una volta che i 7 minuti sono passati, ogni persona avrà una pila di post-it di problemi davanti a sé.

3. Problemi attuali - 4 min per persona

Il moderatore ora seleziona una persona alla volta che si metta in piedi davanti a una parete/lavagna bianca per spiegare molto rapidamente ogni problema mentre lo attacca alla superficie. Nessun altro della squadra è autorizzato a parlare qui. Il moderatore non dovrebbe dare più di 4 minuti a persona. Una volta che tutti hanno parlato e aggiunto i loro problemi (includiamo anche quelli personali/di salute/di umore) allora tutti nel gruppo hanno condiviso le loro sfide.

4. Selezionare i problemi da risolvere - 6 min

Il moderatore dà ad ogni membro 2 punti di voto - Ognuno deve ora votare le sfide che ritiene più pertinenti da risolvere, senza discussione. Ognuno può votare i propri post-it/problemi qui e mettere entrambi i voti su una sfida se si sente abbastanza forte su di essa. Una volta che i 6 minuti sono passati, il moderatore prende rapidamente i problemi votati e li dispone in ordine di priorità. E il resto dei problemi che non sono stati votati? Vengono persi? Più tardi.

5. Riformulare i problemi come sfide standardizzate - 6 min

Ora, concentrandosi solo sui problemi votati e prioritari - il moderatore riscriverà ognuno di essi come una sfida standardizzata, questo ci aiuterà a creare una serie di soluzioni e ad essere un po' più ampi all'inizio.

Guardiamo un esempio: Il post-it più votato qui dice "Non ho idea di cosa stia succedendo al "progetto x". Poiché molte persone hanno votato su di esso, possiamo vedere che è chiaramente un problema di molte persone. Riformulare il post-it in un formato **"How Might We" (HMW) ci permette di renderlo risolvibile e di standardizzare il modo in cui le sfide sono scritte.** Il moderatore dovrebbe

riscrivere rapidamente tutti i problemi il più velocemente possibile, assicurandosi che siano ancora prioritari prima di andare avanti.

6. Soluzioni per i prodotti - 7 min

Ora il problema HMW più votato sarà usato per produrre soluzioni. Se ci sono due problemi più votati, o tre, **iniziate semplicemente con quello più a sinistra**. Non preoccupatevi e non discutete!

Ora ogni membro della squadra ha 7 minuti per scrivere quanti più modi possibili per affrontare la sfida How Might We senza alcuna discussione. Rimuovere la discussione qui assicura anche una varietà di soluzioni. E' importante che il moderatore dica ai membri del team che **stiamo puntando alla quantità piuttosto che alla qualità - dopo possiamo curare**.

Le soluzioni non devono essere scritte in un modo particolare, ma devono essere comprensibili per chi legge. Non c'è una presentazione individuale delle soluzioni perché questo crea un pregiudizio verso i migliori presentatori.

Una volta che i 7 minuti sono passati - ora ognuno attacca le proprie idee sulla superficie (muro, lavagna bianca, qualsiasi cosa) il più velocemente possibile, non c'è bisogno di essere ordinati - basta attaccarle ovunque - questo dovrebbe richiedere solo un minuto.

7. Voto sulle soluzioni - 10 min

Ricordate questo? È già stato fatto prima, giusto? Il moderatore ora dà ad ogni membro della squadra è spogliato di sei punti per votare le soluzioni che pensano possano risolvere meglio l'HMW. Poiché i membri dovranno leggere ogni post-it, viene dato un po' più di tempo per questo processo di votazione:

8. Dare priorità alle soluzioni - 30 Sec

La squadra ora ha 30 secondi per fare una lista prioritaria di soluzioni - Ignora qualsiasi cosa con meno di due voti

9. Decidere su cosa eseguire - 10 min

È chiaro che alcune soluzioni sono più popolari di altre da testare, ma è importante sapere quanto sforzo è richiesto per eseguire le soluzioni - così qui usiamo una semplice scala sforzo/impatto (**E/I**) per determinare quali soluzioni provare al più presto - quick wins, e quali dovrebbero essere aggiunte a una lista di cose da fare, o comunque si memorizza il backlog.

Il moderatore deve essere molto proattivo in questo passo, poiché è l'unico che ha la tendenza ad aprire la discussione. Il moderatore ora prenderà ogni soluzione una per una e le aggiungerà alla scala sforzo/impatto. Lo sforzo, in questo caso, è quanto sforzo noi come squadra pensiamo che ci vorrà per implementare e l'impatto è il grado in cui pensiamo che possa risolvere il nostro problema.

Il moderatore deve: Prendere la soluzione più votata, farla passare sopra il centro della scala E/I e chiedere semplicemente "più alto o più basso" - di solito qui scoppia qualche piccola discussione, quindi il moderatore deve essere diligente nel trovare un consenso e fermare qualsiasi conversazione che si estende oltre i 20 secondi.

Una volta che lo sforzo è stato determinato, il moderatore usa la stessa procedura per l'impatto: "Più alto o più basso".

Ora abbiamo una chiara panoramica di quali **soluzioni ad alto impatto** potrebbero essere eseguite e testate molto **rapidamente** (nello sweet-spot **verde** in alto a sinistra), e quali **soluzioni ad alto impatto** richiederanno **più sforzo** (in alto a destra). Il moderatore dovrebbe ora segnare rapidamente tutti i post-it nello sweet spot con un punto di contrasto in modo da poterli identificare in seguito.

10. **Trasformare le soluzioni in compiti realizzabili - 5 min**

Il moderatore ora toglie le soluzioni "Sweet Spot" dalla scala E/I e chiede alla persona che ha scritto la soluzione di dare dei passi fattibili per testare la soluzione. Quando diciamo fattibile, intendiamo davvero qualcosa che potrebbe essere eseguito in un lasso di tempo di 1-2 settimane. La regola generale potrebbe essere un esperimento di 1 settimana, ma naturalmente questo dipenderà da ciò che la soluzione comporta.

Una volta che tutte queste soluzioni sono scritte, la tua squadra ora ha dei compiti fattibili che possono essere impegnati (a seconda di come la tua squadra si occupa della gestione dei compiti).

Le soluzioni rimanenti che richiedono l'alto impatto devono essere aggiunte al nostro backlog in modo che non vengano dimenticate. Quello che si può vedere accadere è che le azioni sweet spot finiscono effettivamente per risolvere i problemi in modo che le soluzioni ad alto sforzo possano diventare obsolete e si possano poi strappare!

11. **La struttura e la disciplina creano la libertà**

Questo è quanto! In un breve lasso di tempo, il vostro team è stato in grado di definire sfide importanti, produrre soluzioni e priorità su cosa eseguire quasi interamente senza discussioni! Usiamo questo principio di tagliare la discussione aperta in quasi tutto ciò che facciamo, dalla progettazione di nuove caratteristiche del prodotto alla pianificazione di eventi o al miglioramento del nostro spazio di ufficio. Come detto prima: Il problem solving creativo è il cuore del design - quindi dategli il rispetto che merita e tagliate le discussioni inutili, demoralizzanti e che inducono alla fatica.

Suggerimenti e trucchi

- Potete trovare una spiegazione verbale e un'illustrazione di questo metodo in [questo video di YouTube](#).
- Scegliete uno [strumento di lavagna online](#) che permetta di utilizzare una tela grande e zoomabile.
- Sistemate ogni argomento in un'area diversa della lavagna, distribuiteli proprio come fareste sulle pareti di una stanza.
- Invita i partecipanti a ingrandire e visitare ogni sezione e ad aggiungere le loro idee come note adesive una volta raggiunta quella sezione dell'esercizio.
- Se non stai usando una lavagna online, ti consigliamo di usare uno strumento di collaborazione come Google Docs per raccogliere le informazioni per ogni passo

sotto un'intestazione separata. Invita tutti nel documento, ma sii molto chiaro per quanto riguarda i diritti di modifica.

- Usa le funzioni di voto come lo strumento di sessione di voto di Mural durante il processo di votazione dei punti. Puoi anche aggiungere commenti all'interno di Google Docs o chiedere ai partecipanti di aggiungere un pollice in su a un'idea in Slack per raccogliere voti quando usi questi strumenti.
- Quando si facilita una discussione di gruppo, raccomandiamo che i partecipanti usino mezzi non verbali per indicare che vorrebbero parlare. È possibile utilizzare strumenti come gli strumenti di feedback non verbale di Zoom, un emoji di reazione, o semplicemente chiedere alle persone di alzare la mano. Il facilitatore può quindi invitare quella persona a parlare.

Fonte

<https://medium.muz.li/a-super-simple-exercise-for-solving-almost-any-product-design-challenge-f9e6c0019d7d>