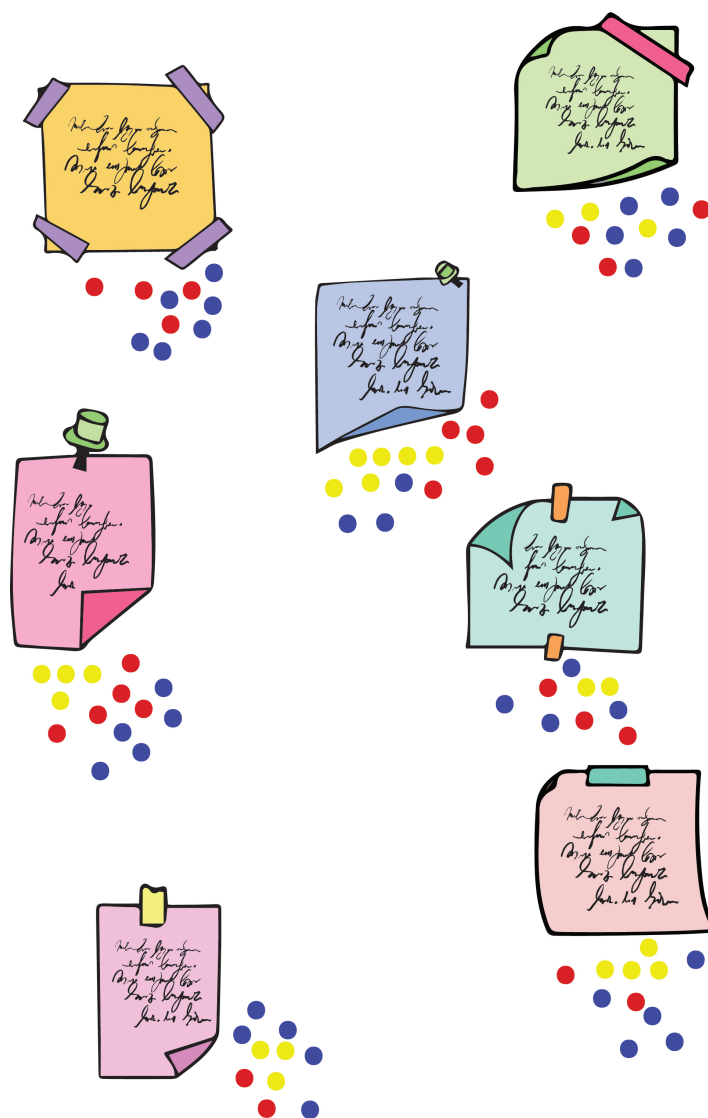


4. Silently Review, then Note and then Vote



Περιγραφή:

Αυτή η διαδικασία είναι μια χρήσιμη μέθοδος Design Sprint για μια ομάδα που δίνει συνήθως τη μεγαλύτερη δύναμη λήψης αποφάσεων στο πιο δυνατό άτομο στο δωμάτιο. Αυτή η εναλλακτική άσκηση δίνει σε κάθε μέλος της ομάδας μια πιο ισότιμη φωνή. Με αυτήν την προσέγγιση, κάθε άτομο κρεμά το σκίτσο του στον τοίχο, και η ομάδα αφιερώνει πέντε λεπτά διαβάζοντας και βλέποντας τα σκίτσα σιωπηλά και τελικά διεξάγει μια συζήτηση για κάθε σκίτσο. Για να είναι αποτελεσματική αυτή η μέθοδος, είναι σημαντικό να δοθεί σε κάθε μέλος της ομάδας αρκετός χρόνος στη φάση Σκίτσο για να δημιουργήσει καλά αρθρωτά σκίτσα που μπορούν να σταθούν μόνα τους χωρίς εξήγηση. Με αυτήν την προσέγγιση, κάθε μέλος της ομάδας καταγράφει την ψήφο του σκίτσου σε ένα sticky note και στη συνέχεια το μοιράζεται δημοσιεύοντας το στον τοίχο. Εάν δεν υπάρχει ακόμα ξεκάθαρος νικητής μετά την ψηφοφορία, μπορείτε να περιηγηθείτε στην αίθουσα και να επιτρέψετε σε κάθε άτομο να ψηφίσει ξανά ανάμεσα στις ισόπαλες λύσεις. Εάν δεν υπάρχει ακόμα σαφής νικητής, ο διαμεσολαβητής μπορεί να βοηθήσει και να συζητήσει πού βρίσκονται οι διαφωνίες και να συμβάλει στην οικοδόμηση συναίνεσης.

Description:

This procedure is a helpful Design Sprint method for a team that usually gives the greatest decision-making power to the loudest person in the room. This alternative exercise gives each team member a more equal voice. With this approach, each person hangs their sketch on the wall, and the team spends five minutes reading and viewing the sketches silently and finally holds a discussion of each sketch. For this method to be effective, it is important to give each team member enough time in the Sketch phase to create well-articulated sketches that can stand on their own without explanation. With this approach, each team member writes down their sketch vote on a sticky note and then shares it by posting it to the wall. If there is still not a clear winner after the Note and Vote, you can go around the room and allow each person to call out their vote between the winning solutions. If there is still not a clear winner, the facilitator can help discuss where the disagreements are and help build consensus.

Κρεμάστε όλα τα σκίτσα σε έναν τοίχο, με τον ίδιο τρόπο που λειτουργεί μια γκαλερί ή μουσείο.

1

Hang everyone's sketches up on a wall in the same way art is presented in a gallery or museum

Η ομάδα περνά πέντε λεπτά βλέποντας και διαβάζοντας τα σκίτσα.

2

The team spends five minutes viewing and reading the sketches

Το άτομο που ηγείται του design sprint, ξεκινά μια συζήτηση για κάθε σκίτσο, διαθέτοντας τρία λεπτά ανά σκίτσο.

3

The person leading the design sprint leads a discussion of each sketch, allocating three minutes per sketch

Ελέγξτε το επιχειρηματικό πρόβλημα, τους στόχους και τις μετρήσεις επιτυχίας. Επιβεβαιώστε τα κριτήρια ψηφοφορίας και υπενθυμίστε στην ομάδα ότι πρόκειται για ψηφοφορία λήψης απόφασης.

4

Review the business problem, the goals, and success metrics; confirm the voting criteria; and remind the team this is a deciding vote

Δώστε σε κάθε μέλος της ομάδας τρεις ψήφους.

5

Give each team member three votes