

Metodkortleken: Prioritera och besluta

29 metoder ur Metodbanken – utvecklandeteam.se/metodbank · Fri att skriva ut och använda med källhänvisning. Skär längs kortens kanter för A6-kort.

PRIORITERA OCH BESLUTA · 6.1

Prickröstning (dot voting)

10–15 min · De flesta storlekar

1. Sätt upp alla förslag synligt bredvid varandra.
2. Bestäm hur många röster var och en får, ofta ungefär en fjärdedel av antalet förslag.
3. Dela ut eller be alla rita det antalet prickar eller kryss.
4. Låt alla rösta samtidigt och tyst, för att undvika att påverka varandra.
5. Räkna resultatet tillsammans och diskutera de mest och minst röstade förslagen.

utvecklandeteam.se/metodbank

PRIORITERA OCH BESLUTA · 6.2

Nävar till fem (Fist to Five)

2–3 min · Alla storlekar

1. Formulera det förslag som ska stämmas av mycket tydligt.
2. Räkna ner högt, till exempel 'tre, två, ett, visa!'.
3. Låt alla visa sin näve samtidigt, så att ingen hinner anpassa sig efter andra.
4. Läs av resultatet och fråga särskilt den eller de som visar lägst antal fingrar varför.

utvecklandeteam.se/metodbank

PRIORITERA OCH BESLUTA · 6.3

Insats/Effekt-matrisen

15–30 min · Alla storlekar

1. Rita en fyrfältsmatris med insats på ena axeln och effekt på den andra.
2. Skriv varje förslag på en egen lapp.
3. Låt gruppen tillsammans placera lapparna i matrisen, en i taget.
4. Diskutera och justera placeringarna tills gruppen är överens.
5. Fokusera först på förslagen i fältet med hög effekt och låg insats.

utvecklandeteam.se/metodbank

PRIORITERA OCH BESLUTA · 6.4

MoSCoW-prioritering

20–40 min · Alla storlekar

1. Lista alla förslag eller krav som ska prioriteras.
2. Gå igenom varje förslag och placera det i en av de fyra kategorierna.
3. Kräv en tydlig motivering för varje förslag som hamnar i 'Måste ha'.
4. Räkna hur många förslag som hamnat i 'Måste ha' och ifrågasätt om det verkligen stämmer om listan blir lång.

utvecklandeteam.se/metodbank

PRIORITERA OCH BESLUTA · 6.5

Tummen upp/ner (Roman voting)

2–5 min · Alla storlekar

1. Formulera förslaget tydligt och kortfattat.
2. Räkna ner till en gemensam signal.
3. Låt alla visa tummen upp, åt sidan eller ner samtidigt.
4. Följ upp muntligt med dem som visar tummen ner eller åt sidan.

utvecklandeteam.se/metodbank

PRIORITERA OCH BESLUTA · 6.6

Parvis jämförelse

20–40 min · Smågrupper om 3–6

1. Lista alla alternativ som ska rangordnas.
2. Bygg en matris där varje alternativ jämförs mot alla andra.
3. Gå igenom varje par och avgör tillsammans vilket som är viktigast.
4. Räkna antalet 'vinster' för varje alternativ.
5. Rangordna alternativen efter antal vinster.

utvecklandeteam.se/metodbank

PRIORITERA OCH BESLUTA · 6.7

Viktad beslutsmatris

30–45 min · Smågrupper om 3–6

1. Lista alternativen i rader och de relevanta kriterierna i kolumner.
2. Diskutera och enas om en vikt för varje kriterium, till exempel 1–5.
3. Betygsätt varje alternativ mot varje kriterium.
4. Multiplicera betyg med vikt och summera för varje alternativ.
5. Diskutera resultatet, matrisen ger ett underlag, inte ett automatiskt facit.

utvecklandeteam.se/metodbank

PRIORITERA OCH BESLUTA · 6.8

Samtyckesbeslut (Consent Decision Making)

10–20 min per förslag · Alla, bäst under ~20

1. Presentera förslaget tydligt för gruppen.
2. Låt gruppen ställa förtydligande frågor om förslaget.
3. Låt var och en dela sin reaktion kort, utan diskussion ännu.
4. Fråga rakt ut: 'Finns det någon avgörande invändning mot att gå vidare?'
5. Om ja, bearbeta invändningen tillsammans tills den är löst eller förslaget justerat. Om nej, är förslaget beslutat.

utvecklandeteam.se/metodbank

Instämmandeskalan (Gradients of Agreement)

15–30 min · Alla storlekar

1. Presentera förslaget och rita upp en skala, till exempel från 1 (helhjärtat stöd) till 8 (veto).
2. Be alla markera sin position på skalan samtidigt.
3. Gå laget runt och låt var och en kort motivera sin placering.
4. Fråga särskilt dem längst ner på skalan vad som skulle behöva ändras för att höja deras stöd.
5. Justera förslaget om möjligt och rösta om vid behov.

utvecklandeteam.se/metodbank

Planeringspoker (Planning Poker)

5–10 min per förslag · Grupper om 4–10 personer

1. Ge varje deltagare en uppsättning kort med tal, till exempel en Fibonacci-serie.
2. Presentera ett förslag att bedöma.
3. Låt alla i tysthet välja det kort som bäst speglar deras bedömning.
4. Visa alla kort samtidigt på en given signal.
5. Diskutera stora avvikelser mellan höga och låga kort innan ni röstar om.

utvecklandeteam.se/metodbank

RICE-prioritering

30–50 min · Smågrupper om 3–6

1. Lista alla förslag som ska prioriteras.
2. Skatta Reach för varje förslag, till exempel antal påverkade personer per månad.
3. Skatta Impact på en skala, till exempel 0,25 (minimal) till 3 (massiv).
4. Skatta Confidence som en procentsats som speglar hur säkra ni är på skattningarna.
5. Skatta Effort i personmånader eller persontimmar.

utvecklandeteam.se/metodbank

Kano-modellen

25–40 min · Smågrupper om 3–6

1. Lista funktioner eller förbättringar som ska kategoriseras.
2. Diskutera för varje funktion: skulle avsaknaden orsaka missnöje (grundläggande), eller ger mer av den bara mer nöjdhet (prestanda...)
3. Placera varje funktion i rätt kategori, gärna genom diskussion snarare än enbart individuell bedömning.
4. Säkerställ att grundläggande funktioner redan är på plats innan ni investerar stort i lyckopiller.
5. Prioritera minst en lyckopiller-funktion per utvecklingscykel för att skapa positiva överraskningar.

utvecklandeteam.se/metodbank

Köp en funktion (Buy a Feature)

30–45 min · 8–20 personer

1. Lista funktionerna som ska prioriteras och sätt ett 'pris' på var och en, där dyrare funktioner kräver mer arbete.
2. Ge varje deltagare en begränsad summa lekpengar, tillräckligt för att köpa några men inte alla funktioner.
3. Sätt de dyraste funktionernas pris högre än vad en enskild person har råd med, så att de måste gå ihop.
4. Låt deltagarna förhandla och 'köpa' funktioner tillsammans eller var för sig.
5. Räkna vilka funktioner som blev fullt finansierade och diskutera resultatet.

utvecklandeteam.se/metodbank

Hundralapp-testen

15–25 min · Alla storlekar

1. Lista alla förslag som ska prioriteras.
2. Ge varje deltagare 100 fiktiva kronor eller poäng att fördela fritt.
3. Låt deltagarna investera sina poäng, med möjlighet att lägga allt på ett förslag eller sprida ut det.
4. Summera investeringarna per förslag.
5. Diskutera resultatet, särskilt förslag som fick koncentrerat starkt stöd från få personer.

utvecklandeteam.se/metodbank

Delphi-metoden

Flera rundor över dagar eller veckor · 5–20 experter eller intressenter

1. Formulera en tydlig fråga eller prognos att bedöma.
2. Låt varje deltagare skriftligt och anonymt lämna sin bedömning i en första runda.
3. Sammanställ svaren och dela tillbaka en anonym översikt till gruppen.
4. Låt varje deltagare se sammanställningen och skriftligt omvärdera sin egen bedömning i en andra runda.
5. Upprepa tills bedömningarna konvergerar tillräckligt, vanligtvis två till fyra rundor.

utvecklandeteam.se/metodbank

Trafikljus-röstning

15–20 min · Alla storlekar

1. Sätt upp alla förslag synligt.
2. Ge varje deltagare en uppsättning röda, gula och gröna kort eller klisterprickar.
3. Be alla markera varje förslag med den färg som speglar deras inställning.
4. Läs av mönstret: vilka förslag har mest grönt, vilka har mycket rött?
5. Diskutera särskilt förslag med blandade färger, de speglar genuin oenighet värd att utforska.

utvecklandeteam.se/metodbank

Elimineringsomröstning

20–35 min · Alla storlekar

1. Lista alla alternativ synligt.
2. Låt gruppen rösta på vilket alternativ som är minst attraktivt eller minst prioriterat.
3. Ta bort det alternativ som får flest röster för elimination.
4. Upprepa processen med den kortare listan.
5. Fortsätt tills önskat antal alternativ återstår.

utvecklandeteam.se/metodbank

Tvingad rangordning

25–40 min · Smågrupper om 4–8

1. Lista alla alternativ som ska rangordnas.
2. Förklara regeln: varje alternativ måste få en unik plats i rangordningen, inga delade platser.
3. Låt gruppen diskutera och gemensamt komma fram till en fullständig rangordning.
4. Notera var i diskussionen det var svårast att enas, det avslöjar ofta viktig information.
5. Dokumentera den slutgiltiga rangordningen tydligt.

utvecklandeteam.se/metodbank

Nu-Nästa-Sen

30–45 min · Smågrupper om 4–8

1. Rita tre kolumner: Nu, Nästa, Sen.
2. Lista alla planerade initiativ eller projekt på post-it-lappar.
3. Placera varje initiativ i den kolumn som bäst speglar dess prioritet och tidshorisont.
4. Diskutera och justera placeringarna tillsammans tills gruppen är överens.
5. Kommunicera färdplanen som en levande, uppdaterbar bild snarare än ett fast löfte.

utvecklandeteam.se/metodbank

Anonym förhandsomröstning

10–15 min · Alla storlekar

1. Formulera frågan eller förslaget tydligt.
2. Samla in anonyma röster, till exempel via lappar eller digitalt verktyg.
3. Sammanställ resultatet utan att avslöja vem som röstat vad.
4. Presentera resultatet för gruppen som utgångspunkt för diskussion.
5. Genomför eventuellt en ny, icke-anonym röstning efter diskussionen för att se om åsikterna förändrats.

utvecklandeteam.se/metodbank

Rådfrågningsprocessen (Advice Process)

Beror på beslutets storlek, ofta 15–30 min för att samla råd ·
Grupper om 2–6 personer

1. Identifiera vem som faktiskt äger och ska fatta beslutet.
2. Låt beslutsfattaren identifiera vilka som påverkas av beslutet och vilka som har relevant expertis.
3. Beslutsfattaren söker aktivt råd från dessa personer, en och en eller i grupp.
4. Beslutsfattaren väger in råden, men fattar själv det slutgiltiga beslutet.
5. Beslutsfattaren kommunicerar tydligt beslutet och kort, hur råden vägdes in.

utvecklandeteam.se/metodbank

WRAP-modellen

30–50 min · Grupper om 2–6 personer

1. Widen: fråga om det verkligen bara finns de alternativ ni just nu överväger, eller om fler finns.
2. Reality-test: sök aktivt information som talar emot ert favoritalternativ, inte bara det som bekräftar det.
3. Attain distance: ta ett steg tillbaka känslomässigt, till exempel genom att fråga vad ni skulle råda en vän att göra.
4. Prepare to be wrong: föreställ er att beslutet gick fel och planera hur ni skulle upptäcka och hantera det tidigt.
5. Fatta beslutet med de fyra perspektiven i beaktande.

utvecklandeteam.se/metodbank

Kostnad-nyttoanalys

20–35 min · Grupper om 2–6 personer

1. Lista alla kostnader förslaget skulle innebära, både direkta och indirekta.
2. Lista all nytta eller alla fördelar förslaget skulle innebära.
3. Sätt om möjligt ett ungefärligt värde på varje post, i pengar eller tid.
4. Summera kostnader respektive nytta och jämför.
5. Diskutera även de poster som är svåra att sätta siffror på och väg in dem i helhetsbedömningen.

utvecklandeteam.se/metodbank

Ångerminimeringsramverket

15–25 min · 1–6 personer

1. Beskriv det beslut som ska fattas tydligt.
2. Föreställ er att ni blickar tillbaka från en mycket senare tidpunkt i livet eller organisationens historia.
3. Fråga: vilket val skulle jag ångra mest att inte ha vågat, sett från det avståndet?
4. Diskutera hur den känslan av ånger (eller avsaknad av den) förändrar er syn på beslutet just nu.
5. Fatta beslutet med detta långsiktiga perspektiv som en av flera faktorer.

utvecklandeteam.se/metodbank

Enkelriktade och dubbelriktade dörrar

5–15 min · Grupper om 2–6 personer

1. Beskriv beslutet som ska fattas.
2. Fråga: om detta visar sig vara fel, hur lätt eller svårt är det att backa och ändra sig?
3. Klassificera beslutet som en enkelriktad dörr (svårt att backa) eller dubbelriktad dörr (lätt att backa).
4. För enkelriktade dörrar: ta god tid, involvera fler och analysera noggrant.
5. För dubbelriktade dörrar: fatta beslutet snabbt, testa och justera vid behov.

utvecklandeteam.se/metodbank

Myntkasttestet

2–5 min · 1–6 personer

1. Definiera tydligt de två alternativen myntkastet ska representera.
2. Kasta myntet.
3. Innan ni gör något annat, notera er omedelbara känslomässiga reaktion på utfallet.
4. Fråga er: kände jag lättnad eller besvikelse över det här utfallet?
5. Låt den känslomässiga reaktionen, inte myntkastet i sig, informera det faktiska beslutet.

utvecklandeteam.se/metodbank

Lightning Decision Jam (LDJ)

45–75 min · Grupper om 4–8 personer

1. Låt var och en tyst skriva ner problem, frustrationer eller hinder på post-it, en per lapp (5–7 min).
2. Presentera problemen kort, ett i taget och sätt upp dem synligt.
3. Rösta fram de viktigaste problemen med prickröstning.
4. Omformulera de mest röstade problemen till 'Hur skulle vi kunna...'-frågor.
5. Låt var och en tyst skissa lösningsförslag på egen hand (5–7 min).

utvecklandeteam.se/metodbank

Påverkanstorg

90–180 min · 30–500+ personer

1. Sätt upp en station per förslag eller fråga, med förslagstexten läsligt uppsatt och en påläst värd på plats.
2. Förklara torgets regler: under torgtiden rör sig alla fritt och påverkan sker genom samtal och skriftliga yrkanden vid stationern...
3. Öppna torget och låt deltagarna cirkulera, läsa förslag, ställa frågor, argumentera och sätta upp egna ändringsförslag.
4. Låt värdarna löpande gruppera inkomna yrkanden synligt så att åsiktsbilden växer fram vid varje station.
5. Ge gärna deltagarna möjlighet att markera stöd för uppsatta yrkanden, till exempel med prickar eller signaturer.

utvecklandeteam.se/metodbank

Stormötesomröstning (mentometer)

20–45 min · 20–500+ personer

1. Förbered frågorna i förväg med tydliga svarsalternativ och testa tekniken i den faktiska lokalen.
2. Börja med en ofarlig uppvärmningsfråga så att alla hinner lära sig verktyget.
3. Genomför första omröstningen anonymt och visa resultatet direkt för hela rummet.
4. Låt deltagarna diskutera resultatet en kort stund i bikupor, särskilt om det överraskar.
5. Rösta igen i en andra våg och jämför öppet hur bilden förändrats.

utvecklandeteam.se/metodbank