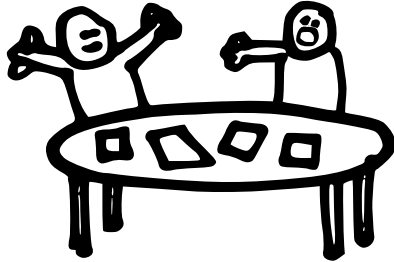


WORKSHOP FOKUS

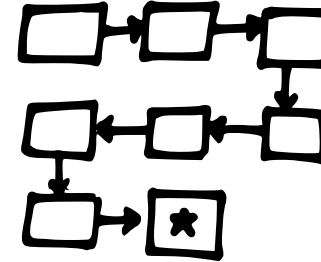


peytz&co

- 10' Hvilket mål har din workshop?
- 10' Hvilke spørgsmål skal afklares på vejen til dette mål?
- 10' Hvilke øvelser i dette deck egner sig til at løse hver enkelt spørgsmål?

 30 min

BRUGERREJSE DESIGN

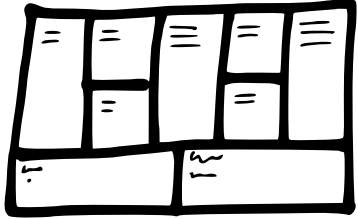


peytz&co

- Beskriv brugerens vej til sine mål
- 5' Find mål for brugerens rejse
- 12' Brainstorm på POST-ITs punkter på rejsen mod målet
- 13' Byg rækkefølgen og drøft 3 must-wins på rejsen

 30 min

BUSINESS MODEL CANVAS DESIGN 1



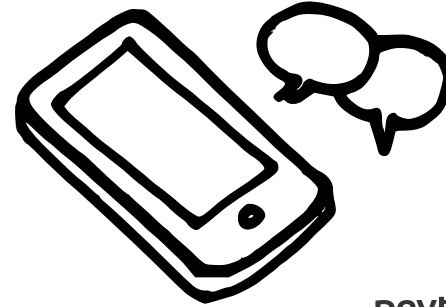
peytz&co

Canvas op - udfyld med POST-ITs

- 20'** Værdi og Kundegrupper
- 20'** Udfyld resten af BMC
- 8'** Hvordan hænger fortællingen sammen?
- 8'** Hvad er de vigtigste hypoteser, som skal testes?

 **60 min**

KUNDE FEEDBACK SPRINT



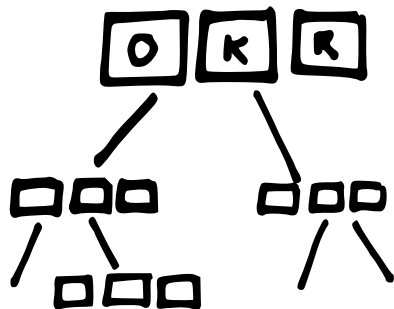
peytz&co

Kunder standby til test af hypoteser

- 10'** Afdæk erindrede behovssituationer
- 10'** Afdæk erindrede pains.
- 5'** Drøft muligheder for ekstra værdiskabelse for kunden

 **30 min**

MÅL HIERARKI

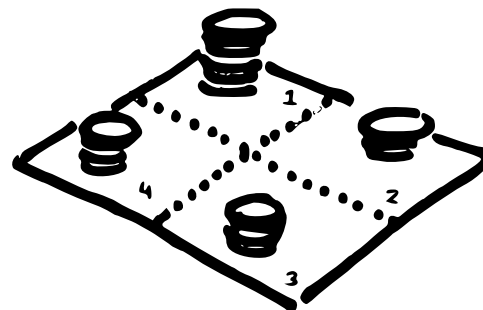


peytz&co

- 15'** Præsenter og drøft fælles objectives og key resources (OKRs)
- 30'** I afdelinger: Drøft og vælg OKRs
- 25'** I plenum: Afdelinger præsenterer deres OKRs - Feedback gives
- 20'** Gruppevis justering

 **90 min**

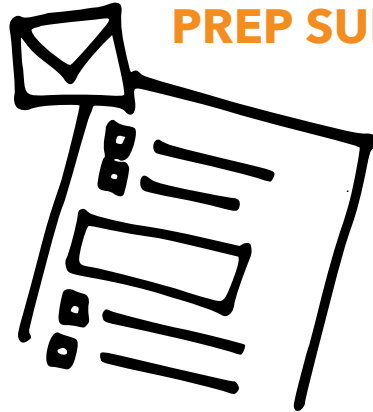
POKER PRIORITERING



peytz&co

- 5'** Find op til 7 grupper af mulige emner
- 2'** Giv hver deltager 10 jetoner
- 8'** Bed dem om at disponere deres "budget" for aktiviteter
- 10'** Drøft resultatet - skal der justeres?

 **25 min**



PREP SURVEY

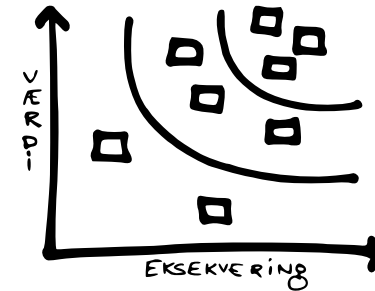
peytz&co

Afdækker spørgsmål før workshops blandt stakeholders eller deltagere.

- 1 Skaf emails og navne
- 2 Udform spørgeramme for hele workshoppen i survey tool
- 3 Udsend - ryk eventuelt
- 4 Træk rapport

 120 min

PRIORITERING



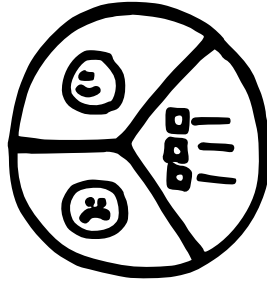
peytz&co

Hav matrix klar på tavle

- 10' Alle deltagere vælger emner på post-its til drøftelse - max 20 i alt
- 40' Deltagere vælger skiftevis en POST-it - indplaceres ift værdi og eksekverbarhed
- 10' Drøft resultat

 60 min

VALUE PROPOSITION DESIGN: KUNDEN



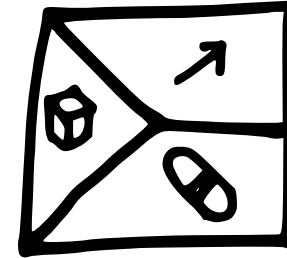
peytz&co

Hav kundecirkel klar & POST-its

- 10'** Hvilke opgaver søger kunden løst?
- 10'** Hvad frustrerer kunden?
- 10'** Hvad ville skabe en merværdi for kunden, der skiller sig ud
- 15'** Ranger hvert felt

 **45 min**

VALUE PROPOSITION DESIGN: LEVERANCEN



peytz&co

Hav leverance-kvadrat klar & POST-its

- 10'** Hvilke ydelser løser kundens problemer?
- 10'** Hvilke ydelser giver merværdien?
- 10'** Hvad består produktet af?

 **30 min**

VISUELT SPRINT

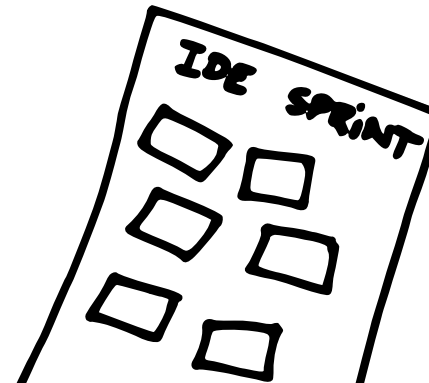


peytz&co

- 5'** Introducer mulige visualiseringer
- 10'** Folk arbejder individuelt med at visualisere
- 15'** Deltagerne præsenterer skiftevis visualiseringer

 **30 min**

IDE SPRINT

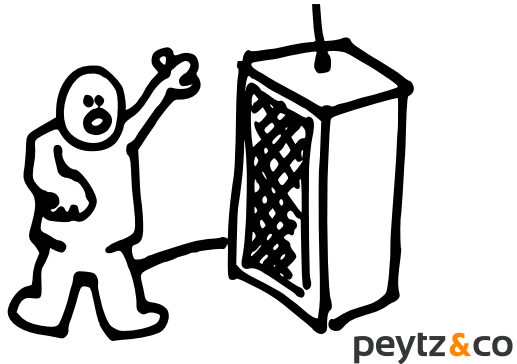


peytz&co

- 7'** Deltagerne skriver ideer på POST-its individuelt
- 18'** Deltagerne præsenterer skiftevis ideerne for hinanden

 **25 min**

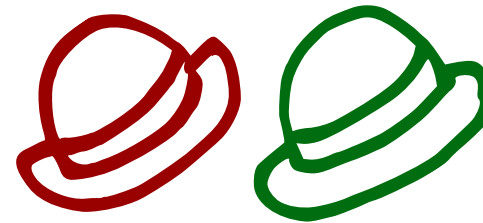
ELEVATOR PITCHES



- 1 Giv pitchere skabelon til udformning af pitches
- 2 Pitchers har hver 3 minutter til at pitche deres produkt eller ide
- 3 Giv feedback til at justere pitch

 30 min

FEEDBACK MED HAT

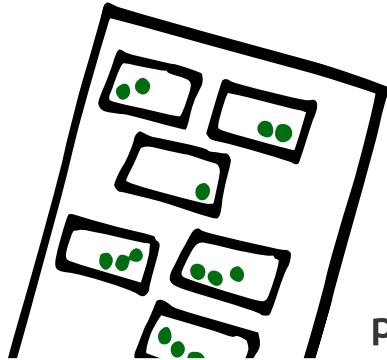


peytz&co

- 1 Før pitches - Fordel og forklar roller, find referent => Pitches
- 2 **Grøn hat:** Fastholder alt det som er stærkt i oplægget og skal fastholdes
- 3 **Rød hat:** Giver konkrete forslag til forbedringer

 20 min

DOTMOCRACY



peytz&co

- 3'** Uddel 7 dots til hver
- 6'** Lad hver deltager afstemme med prikker på ideer
- 6'** Drøft konklusioner på resultatet - skriv konklusioner ned

 **15 min**

OVERSKRIFT

peytz&co

- 10'** Hvilket mål har din workshop?
- 10'** Hvilke spørgsmål skal afklares på vejen til dette mål?
- 10'** Hvilke øvelser i dette deck egner sig til at løse hver enkelt spørgsmål

 **30 min**