

The Pinball Game[©]

Ett visuellt verktyg för att utforska det organisatoriska landskapet
som ett koncept måste överleva i – från skiss till realisering



Innehåll

Sid 4 **Varför** spela The Pinball Game

Sid 5 **När** spela The Pinball Game

Sid 7 Att spela The Pinball Game – **instruktioner**

Sid 8 **Elementen** i The Pinball Game

**“Ideas are a dime a dozen.
People who implement them
are priceless.”**

Mary Kay Ash

Varför / När

“Att spela ett spel är inte lika känsligt som att prata om begränsningar”

- Förstå kontexten ett koncept måste överleva i
- Skifta konversationen från goda / dåliga idéer till begränsningar i organisationen
- Upptäck organisatoriska egenskaper som håller koncept tillbaka från att realiseras

Varför / När

Systematiskt: Kartlägg och förstå det organisatoriska systemet för att möjliggöra kontinuerlig implementering av innovativa koncept



Innan konceptutveckling:

Förstå kontexten och planera för genomförande

Få nya perspektiv och identifiera nyckelaktörer i projektet

Under konceptutveckling:

Jämför och prioritera koncept

Kartlägg hinder för att planera och besluta om åtgärder

Efter konceptutveckling:

Reflektera för att stödja inlärningsprocessen och öka implementeringsmognaden

Visualisera och kommunicera lärdomar

Att spela The Pinball Game – instruktioner

Att spela The Pinball Game – instruktioner

1. Material & lokal

- Post-its + färgpennor
- Spelplaner
- Reflektionskort
- Instruktion + presentation av spelet
- Möjlighet att sitta i grupper runt bord

2. Förberedelser

Skriv ut spelplaner, reflektionskort och presentation av spelet. En spelplan + presentation / fem personer och ett reflektionskort var. Ladda ner på theservicedesignstudio.com/the-pinball-game.

3. Förstå spelet

Titta gemensamt igenom presentationen av spelet. Bestäm om ni vill göra det i helgrupp via projektor eller i mindre grupper med pappersutskrift.

4. Dela med er

Är ni fler än fem, dela in er i grupper. 4–6 personer / grupp är ett bra antal. Individuellt – läs reflektionskortet och fundera i tre minuter. Låt alla dela sina berättelser med gruppen (ca 20 min).

5. Välj ut & börja spela!

Välj ut **ett koncept** och låt 'koncept-ägaren' beskriva konceptets resa genom att gå igenom **elementen** i The Pinball Game. Resten av gruppen ställer frågor. Skriv på post-its och fäst på spelplanen. Diskutera varje element mellan 5–20 min.

6. Flippers & svarta hål

De mest intressanta diskussionerna handlar ofta om de svarta hålen och Flippers – om ni har tid, stressa inte igenom detta. Ofta tar det 0,5–1 timme för att gå igenom alla elementen i ett Pinballspel för ett enda koncept.

7. Presentera för varandra

Om ni har flera grupper så kan teamen presentera för varandra och dela koncept-berättelser med Pinballspelet som metafor (ca 5 min / grupp).

8. Gemensamma faktorer

Gå tillbaka till presentationen och avsnittet **Nästa steg**. Vilka implementationshinder ni kan se i er organisation (hittar ni gemensamma faktorer från spelomgången?). Vad krävs för att vinna spelet?

9. Ta spelet till nästa nivå

Ni har nu en förståelse för hur spelet fungerar och kan börja utforska fler koncept m h a verktyget för att kartlägga organisationens implementeringssystem. Läs om **Pinball Wizard** för att se hur ni kan bli implementeringsframgångsrika.

Pst... **Elementen** i The Pinball Game finns på nästa sida.

Ladda ner som A4 på
[theservicedesignstudio.com/
the-pinball-game](https://theservicedesignstudio.com/the-pinball-game)

Elementen i The Pinball Game

Temat: Vad var **visionen** för organisationen i vilket konceptet skapades? (IKEA har t ex visionen *A better everyday life for the many people* – allt de gör ska gå att koppla till deras vision).

Målen: Vad var det primära målet med konceptet? Fanns det andra mått för att mäta konceptets framgång? Fanns det en tydlig koppling mellan konceptets mål och vision?

Kulan: Vad bestod konceptet av? Vilka var med och skapade det? Var togs det fram (t ex in-house, innovations lab, konsultteam)? Var låg tyngdpunkten i konceptet (t ex transformativt eller optimering av en existerande tjänst)?

Lanseraren: Hur såg överlämningen från utveckling till leverans ut? Hur lanserades konceptet i verksamheten? Vem var involverad i lanseringen?

Flippers: Vem var ansvarig för att hålla konceptet levande efter lansering? Vem var ansvarig för konceptets framgång? Vilka åtgärder gjordes efter lanseringen för att hålla konceptet i spel?

Bumpers: Vilka saker kom i vägen för att konceptet skulle nå sitt mål? Det kan vara både avdelningar, roller, regelverk, nya riktlinjer, budget eller annat som skickade iväg konceptet i en oönskad riktning.

Svarta hål: Vad var det som slukade konceptet, som gjorde att det försvann?

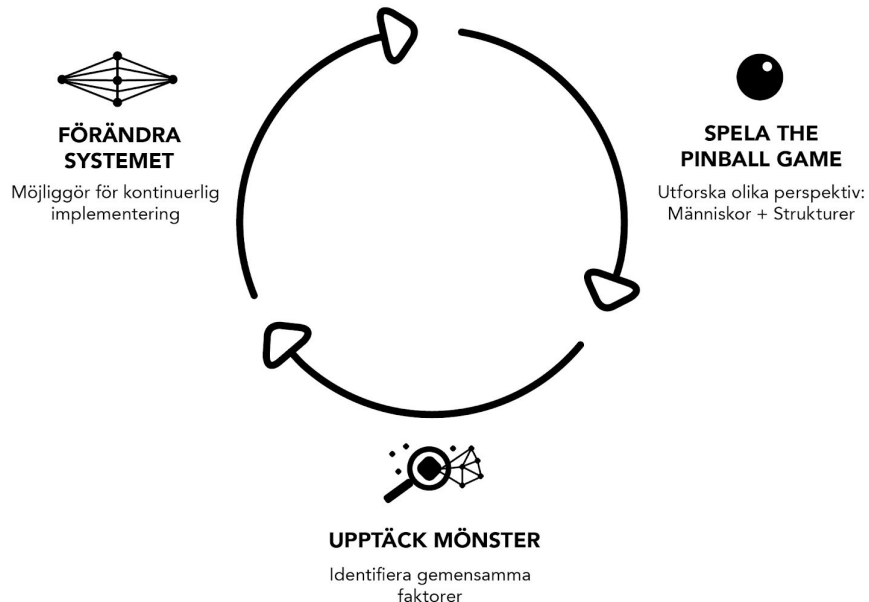
Nästa steg

Fundera över:

- Vilka implementationshinder kan ni se i er organisation (hittar ni gemensamma faktorer från spelomgången?)
- Hur skulle ni spelat om ni fick börja om från början med samma koncept?
- Vad krävs i er organisation för att vinna spelet?

The Pinball Wizard[©]

En systematisk process för lyckad implementering



Spela The Pinball Wizard för att utveckla din organisations kapacitet att implementera koncept

Få det att hända!

Tid: 3 dagars sprint (utspridda över tid)

Vad: Vi spelar The Pinball Game för att kartlägga din organisations implementeringssystem

Leverabel: En prototyp av en skräddarsydd implementationsprocess för ditt team eller avdelning – att börja testa

Kontakt: david@theservicedesignstudio.com

Fler kunskapskällor:

Podcast: [How to Prototype Organisational Change](#)

Paper: [A systemic approach to successfully implementing service design projects](#)



Karin Lycke
Service Design Lead
karin@theservicedesignstudio.com
[LinkedIn](#)



David Griffith Jones
Business Design Lead
david@theservicedesignstudio.com
[LinkedIn](#)

The Service Design//studio

**We take the guesswork out
of improvements & innovation**