

DATADREVET ORGANISATIONSANALYSE

Session 3

September 22, 2021

Nicklas Johansen & Jacob Troelsgård



AGENDA

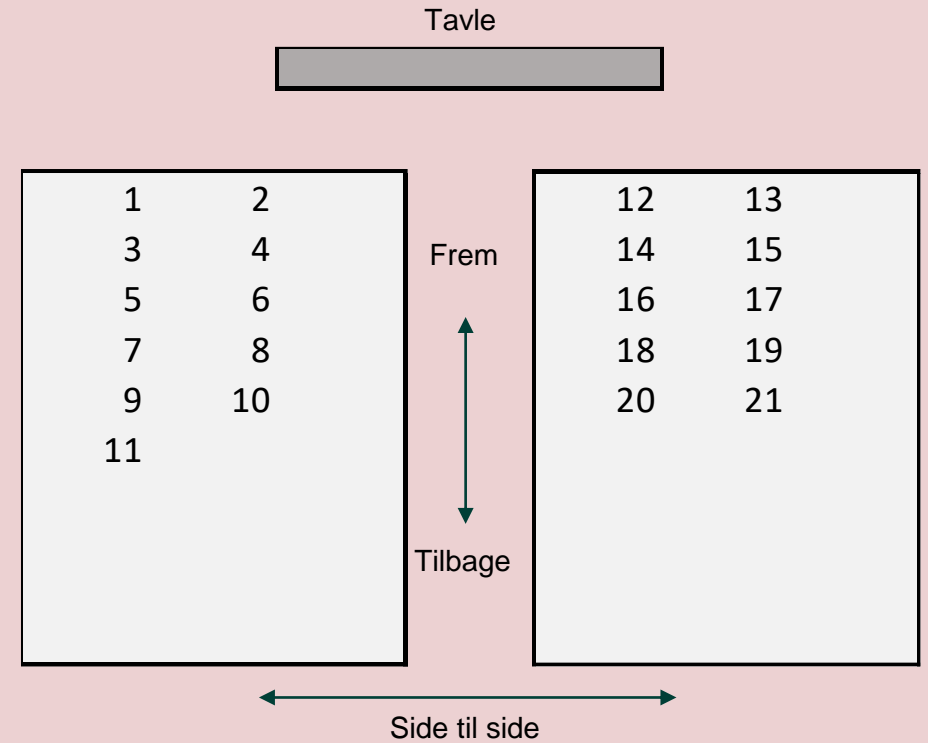
00 | **Grupper**

01 | Struktureret problemløsning

02 | Programmering

1 | GRUPPER

- **Grupper er nu online på Absalon** (se Pages)
- **Find jeres gruppe, slå jer ned og brug tre minutter på at introducere jer for hinanden**





AGENDA

00 | Grupper

01 | **Struktureret problemløsning**

02 | Programmering

2 | STRUKTURERET PROBLEMLØSNING - PYRAMIDEPRINCIPPET

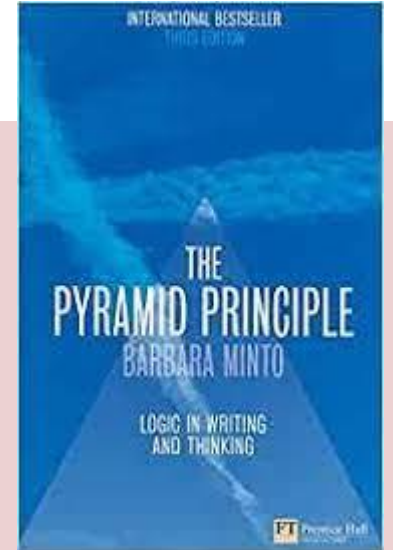
BARBARA MINTO (F. 1934)

Uddannelse & karriere

- Harvard business school 1963
- McKinsey & Co. 1963 – 1973
- Minto International, Inc. 1973 –

Pyramideprincippet

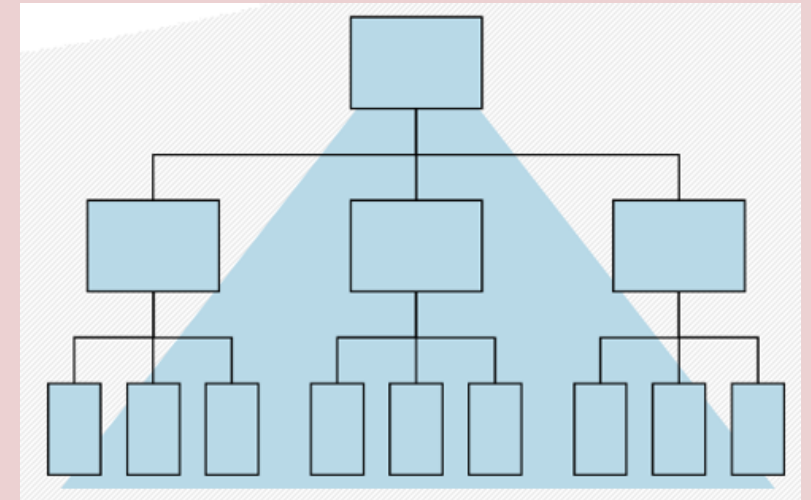
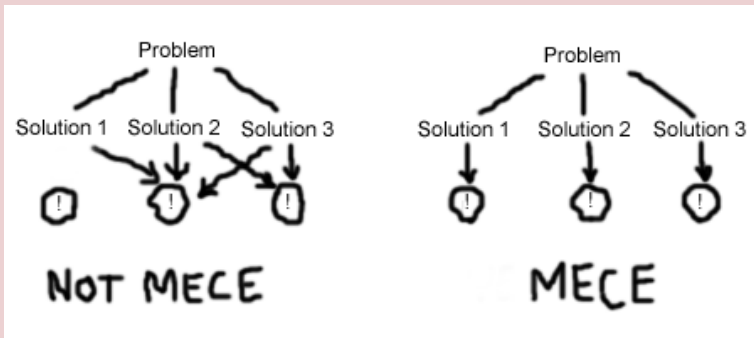
- Udviklet af Minto i hendes McKinsey-tid
- Claim: Argumenter præsenteret i en logisk pyramidestruktur hæver kvaliteten af tænkning, skrivning og problemløsning
 - Mennesker tenderer, ifølge Minto, til at søge efter mønstre og logiske sammenhænge
- Argumenter struktureret efter pyramideprincippet – i logisk sammenhæng - er lettere at forstå (og dermed at formidle)
- Pyramideprincippet er en metode til logisk fremstilling af idéer og argumenter i skrift, tænkning og problemløsning



3 | STRUKTURERET PROBLEMLØSNING - PYRAMIDEPRINCIPPET

PYRAMIDEN UDGØR ÉT SAMLET ARGUMENT

- **Mintos udgangspunkt:** Mennesker søger efter mønstre og strukturer, når de præsenteres for ny information – derfor er vi naturligt bedre i stand til at forstå information, der følger en logisk struktur
- **Èt argument pr. struktur:** Pyramiden bygges op af argumenter, der understøtter ét overordnet argument
- **MECE:** pyramidens argumenter skal være gensidigt udelukkende og fuldt dækkende – **M**utually **E**xclusive and **C**ollectively **E**xhausting



4 | STRUKTURERET PROBLEMLØSNING - PYRAMIDEPRINCIPPET

EN ØVELSE: HVOR MANGE TING, KAN I HUSKE?

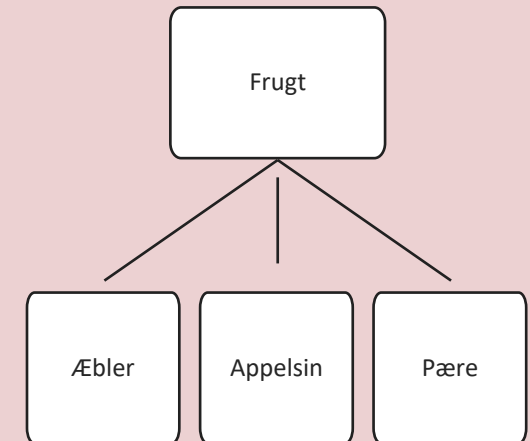
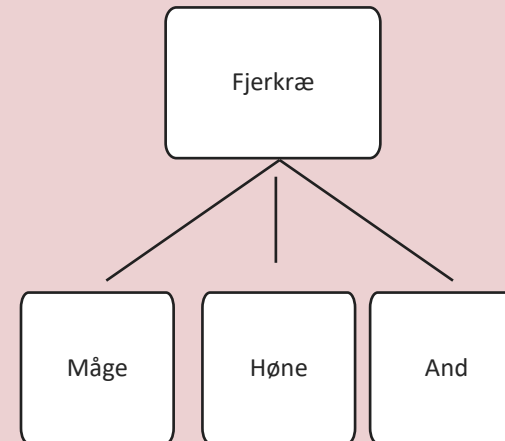
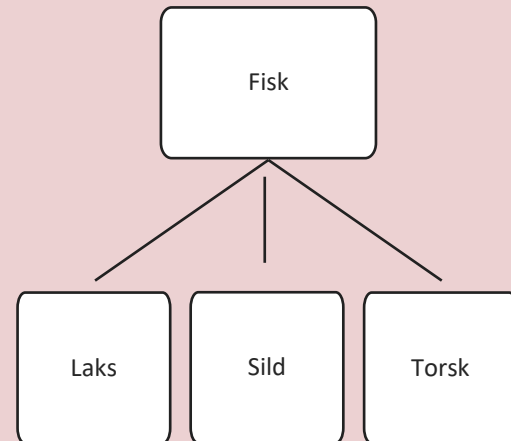
Uden kategorisering

- Laks
- Pære
- Æbler
- Torsk
- Høne
- Sild
- And
- Appelsin
- Måge

5 | STRUKTURERET PROBLEMLØSNING - PYRAMIDEPRINCIPPET

Uden kategorisering

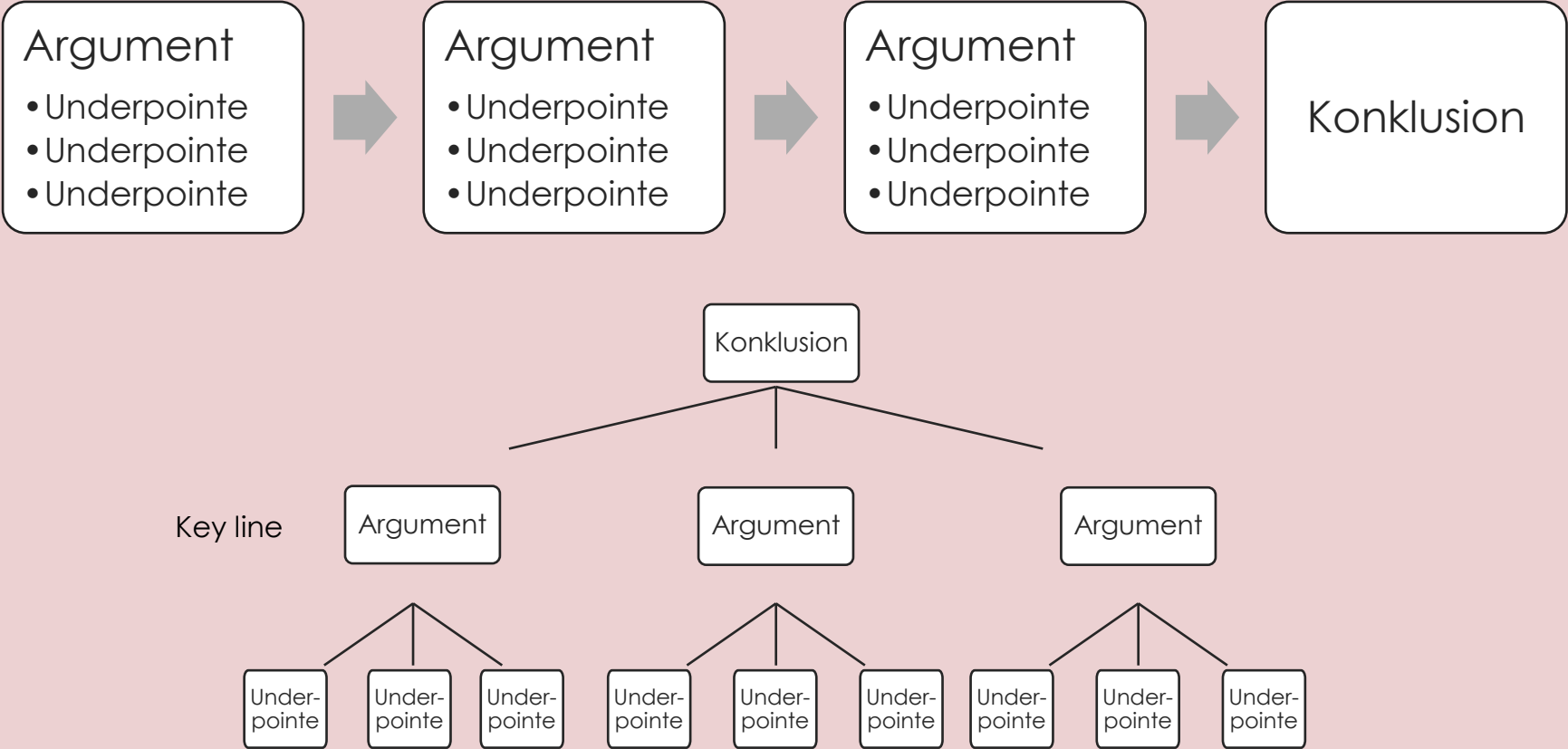
- Laks
- Pære
- Æbler
- Torsk
- Høne
- Sild
- And
- Appelsin
- Måge



- **Mintos grundlæggende pointe:** Ved at øge abstraktionsniveauet, kan vi skabe logisk struktur

6 | STRUKTURERET PROBLEMLØSNING - PYRAMIDEPRINCIPPET

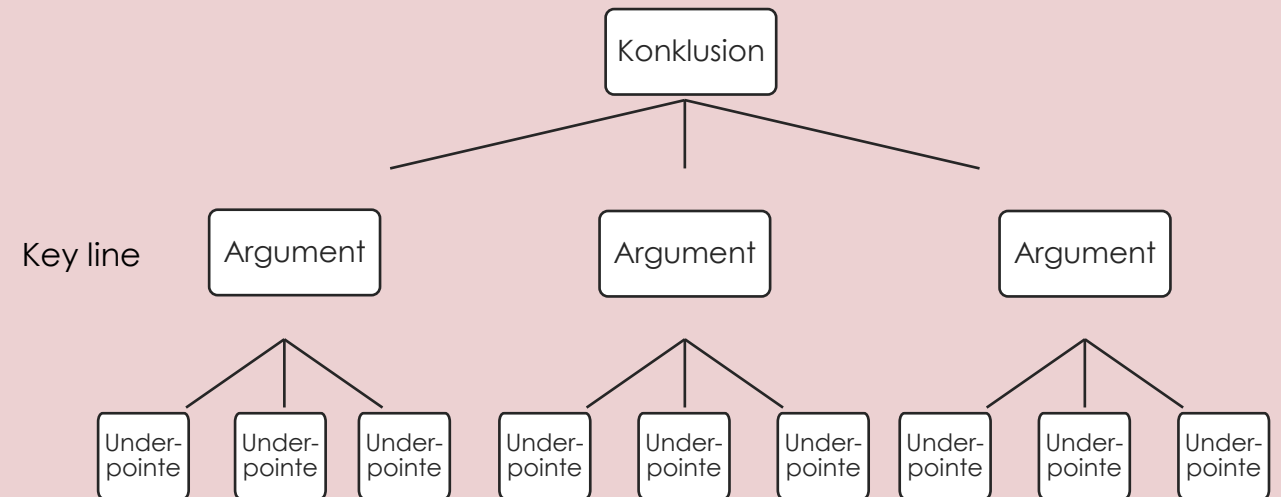
ET ARGUMENT SÆTTES OP EFTER PYRAMIDEPRINCIPPET



7 | STRUKTURERET PROBLEMLØSNING - PYRAMIDEPRINCIPPET

TOP DOWN OG BOTTOM UP

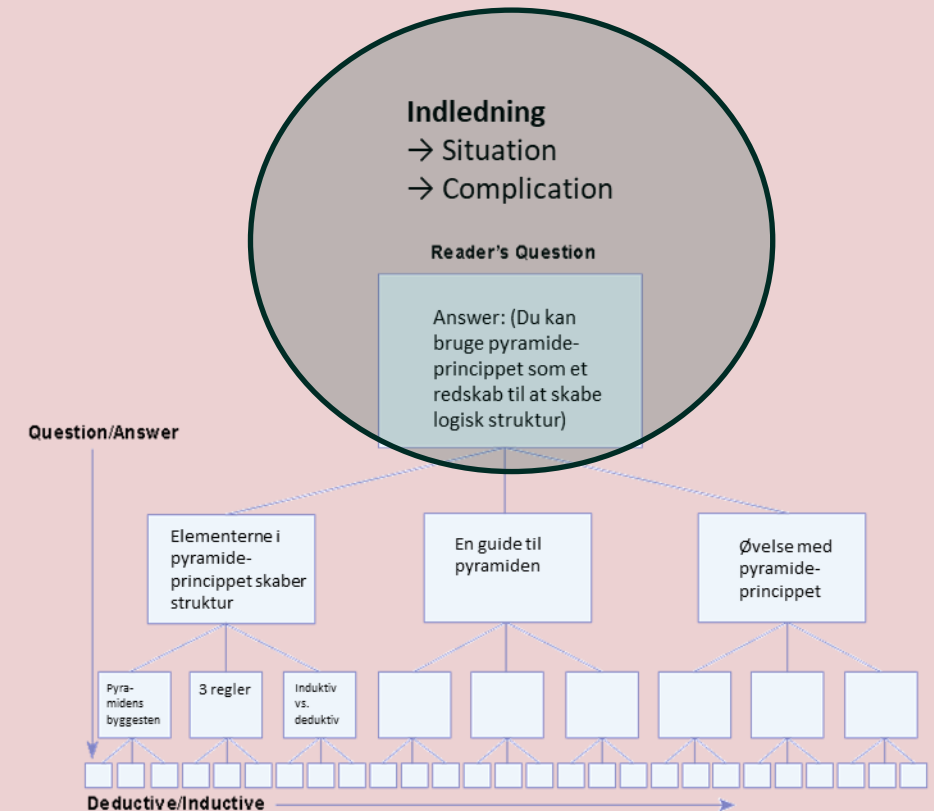
- **Argumenter præsenteres bedst fra toppen og ned**
 - På denne måde præsenterer du din argumentation
 - Argumentets "key line" er resultatet af den logiske struktur, tilvejebragt gennem analysen
- **Argumentation (under)bygges nedefra**
 - Ethvert argument består af underliggende pointer, der besvarer de spørgsmål, der opstår hos læseren på det overordnede niveau
 - Mindre gennemarbejdede argumenter starter typisk med enkelte, usammenhængende, underpointer
 - Disse grupperes og sammensættes i processen og former de enkelte argumenter



8 | STRUKTURERET PROBLEMLØSNING - PYRAMIDEPRINCIPPET

EN KORT BEMÆRKNING OM INTRODUKTION/INDLEDNING

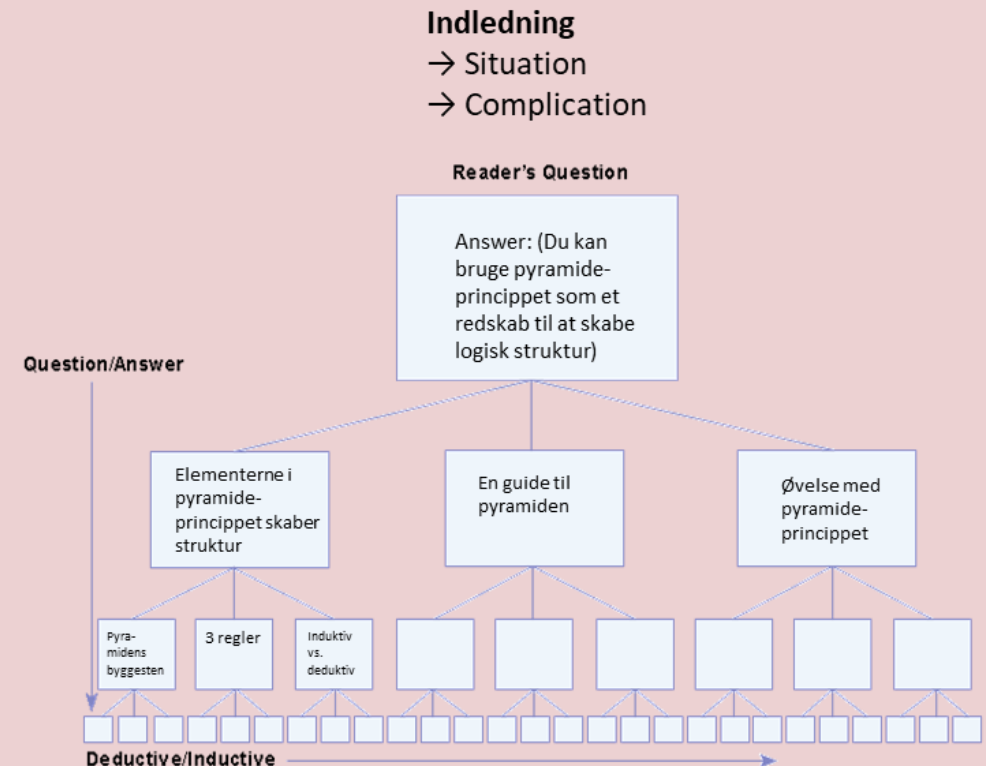
- **Introduktioner kan bygges op efter forskellige "opskrifter" – vi har ikke disse på pensum**
- **Introduktioner skal vække interesse**
 - Er et narrativt instrument
 - Skal minde læseren om emnet, ikke informere om det – man skriver typisk til en "informeret læser"
- **Består af følgende elementer**
 - Situation: "Scenen sættes" – typisk intro af centrale aktører, tidsramme, placering, omfang mv.
 - Komplikation: Dét problem, som er årsagen til pyramiden
 - (Læserens) spørgsmål: Givet den gribende introduktion, hvad er så svaret?
 - Svar: Findes i pyramiden



9 | STRUKTURERET PROBLEMLØSNING - PYRAMIDEPRINCIPPET

PYRAMIDEN BYGGES OP EFTER TRE REGLER

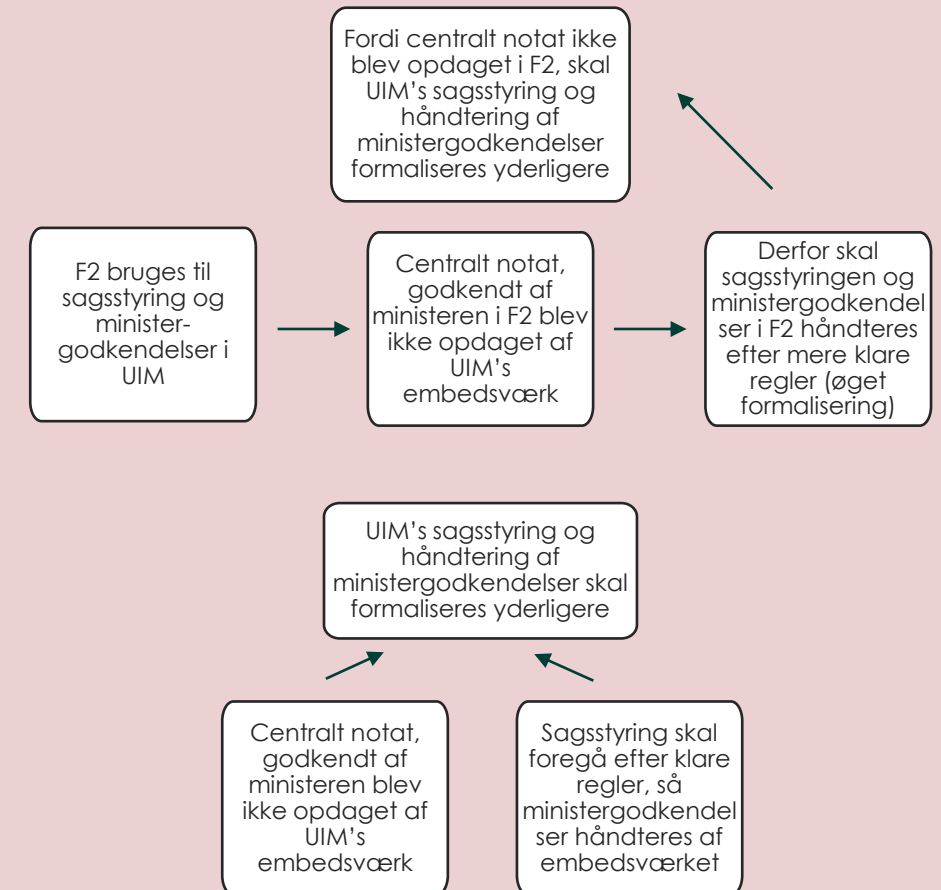
- **Regel nr. 1:** Idéer på et niveau er en opsamling af idéer i gruppen under
 - Øger abstraktionsniveauet
 - Beskriver undergruppen
 - Er ikke en overskrift (Ex: "indledning", "konklusion")
- **Regel nr. 2:** Idéer i hver gruppe skal være logisk ens
 - Det skal være muligt at udlede logikken
 - Samme "type"
 - Hurtigt tjek: Find navneordet (ex: "Regler")
- **Regel nr. 3:** Idéer i hver gruppe skal opstilles i en logisk rækkefølge
 - Deduktivt (første præmis, anden præmis, slutning)
 - Kronologisk/numerisk (1, 2, 3, ...)
 - Strukturelt (fx Sjælland, Jylland, Fyn, ...)
 - Vigtighed (A, b, ...)
- **De sidste tre er varianter af induktiv logik**



10 | STRUKTURERET PROBLEMLØSNING - PYRAMIDEPRINCIPPET

INDUKTION OG DEDUKTION

- **Logisk struktur:** Pyramiden skal bestå af klare argumenter – enten vha. deduktion eller induktion
- **Deduktion:** To udsagn, hvor det andet forholder sig til det første, der efterfølges af et tredje udsagn, der konkluderer på konsekvensen af de første to udsagn
- **Induktion:** Gruppering af forskellige pointer og definition af deres fællestræk
 - Dette er en mere selvstændig ("kreativ") øvelse – man skal drage den "rigtige" konklusion
 - Husk: Pyramiden skal være MECE
- **Anbefaling:** Strukturér dine hovedargumenter (key line) og hold den deduktive tilgang så langt nede i pyramiden som muligt



10 | STRUKTURERET PROBLEMLØSNING - PYRAMIDEPRINCIPPET

PROBLEMLØSNING MED PYRAMIDEPRINCIPPET

- Mintos pyramideprincip er brugbart, når vi analyserer enkelte cases
1. Hvad er problemet?
 2. Hvor findes det? (fx med skitsering af den fulde proces)
 3. Hvorfor findes problemet? (hvilke mulige årsager findes hertil?)
 4. Hvordan kan vi løse problemet/forbedre situationen?
 5. Hvad skal vi gøre? (anbefalinger)

10 | STRUKTURERET PROBLEMLØSNING - PYRAMIDEPRINCIPPET

PROBLEMLØSNING MED PYRAMIDEPRINCIPPET – ØVELSE GØR MESTER

- En ting er at lære om pyramideprincippet – noget andet er at bruge det i praksis
- Vi kommer til at skulle bruge Mintos princip som redskab til at strukturere vores case-analyser – og det er også brugbart til eksamen, når I skal skrive opgave
- Til næste gang, får I følgende opgave:
 1. Formulér et bud på en eksamenscase (organisation + problem, der skal analyseres)
 2. Opstil det i både deduktiv og induktiv form og send det pr. mail til Nicklas og Jacob
 - Vi ser på eksempler næste gang



AGENDA

00 | Grupper

01 | Struktureret problemløsning

02 | Programmering