



ÁGORAS
framework

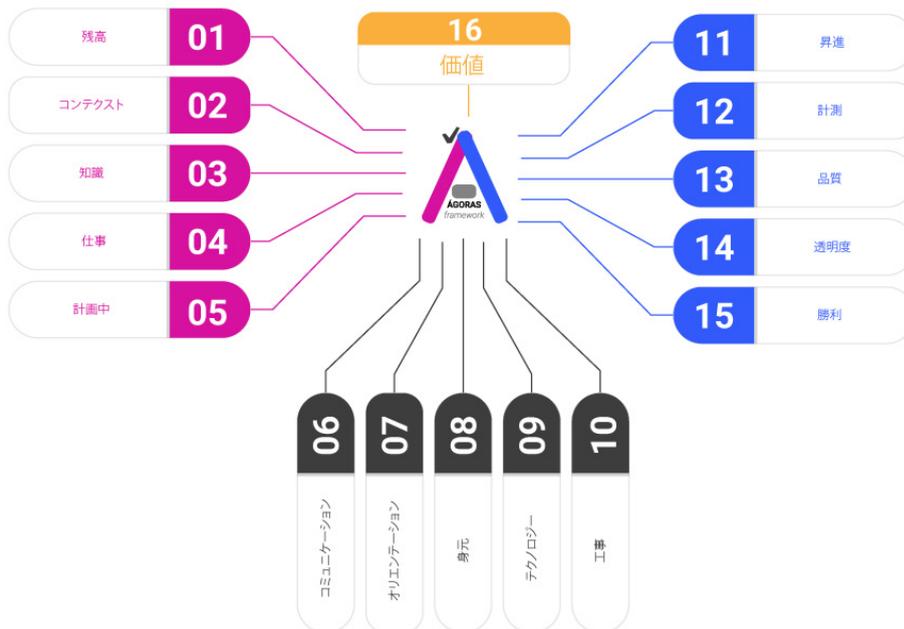
V1.0 - 20223012

基礎

アゴラス フレームワークの象徴的なサポートの基礎となる原則は次のとおりです。

- 有権者の個人的なニーズと公共のニーズのバランスを取る。
- 状況のコンテキストと、有権者の動員を可能にする市民の原因の理解。
- 候補者についての知識と、その敵対者、有権者、選挙運動についての理解。
- 「チーム」が全体として解釈される、水平的、学際的、整然とした訓練されたWORK。
- 中長期的な目標と結果を達成するための計画、組織、具体的な行動。
- キャンペーンの運用と開発に依存するコミュニケーション。
- 公共政策の策定のための方法論におけるオリエンテーション、したがって、ガイドとしてのキャンペーンチームです。
- 有権者と候補者の識別、およびその逆。
- キャンペーンの開発全体に適用されたテクノロジー。従来のキャンペーンの時代遅れのツールやリソースを放棄して、候補者を有権者に近づける新しいテクノロジーを使用します。
- 候補者および倫理的プロファイルの構築と専門化。
- 公共政策の発展のための合理性の促進。
- 正しい決定を下すための一定の定性的および定量的測定。
- 互換性のある優れた提案で測定された品質。
- 選挙プロセスの効率的な管理を可能にし、プロセスに信頼性と結果の正当性を追加する透明性。
- インテリジェントで差別化されたキャンペーンの結果としての選挙の勝利。
- 質の高い選挙および政治キャンペーンの提供としての価値。

基礎



装置

概要

アゴラスとのキャンペーンは、良い候補者に基づいて実行されるだけでなく、反対に、チームは最も重要な役割を果たし、選挙中に移動しなければならない経路全体を構築し、候補者を有権者に向けて強化しようとし、したがって、目標を達成します。したがって、チームの構築は次の要素で構成されていると理解しています。

PSC パフォーマンス

チームワークはさまざまな方法で行うことができますが、すべてが成功を保証できるわけではありません。メンバーが積極的に関与せず、プロセスにコミットメントがない場合、キャンペーンが失敗し、候補者が害を受ける可能性が非常に高くなります。チームのパフォーマンスの重要性は、キャンペーン全体のパフォーマンスと強く関連しています。

¹Mark Jenkins の著書の観察によると、ピット ストップ チームのメンバーが失敗すると、ドライバーが負傷し、その結果、ドライバーがレースに負ける可能性があります。そのため、パフォーマンスを成功させるためには、人々が団結し、関与し、調和することが重要です。

「2 + 2 = 5」という表現は、メンバーそれぞれの能力が発揮されたときにチームが持つプラスの効果として比喩的に考えられています。そのため、各個人がキャンペーンに同じ関心を持ち、それぞれが何か貢献できることが重要です。

キャンペーン チーム メンバーの役割と責任の関連性は、ピット ストップ クルーの関連性と同じくらい重要です。アゴラスは、次の特徴を持つ献身的なメンバーで構成された、水平方向のビジョンを持つチームでこれらの観察を再解釈します。

- 共通の目標を共有します。
- 社会と政治の世界を全体的に見る。
- 組織化され、責任を持ってください。
- 協力することの重要性を理解する。
- チームに貢献するスキルを持つ。
- キャンペーンに害を及ぼす弱点を特定します。
- 敬意を払いながら、検閲なしでコミュニケーションをとってください。
- お互いの責任を理解できること。
- 学際的な環境で喜んで働きます。
- チーム内外の対立の解決策を見つけます。
- 定性的データと定量的データに基づいて意思決定を行います。
- コミュニケーションのための技術リソースとデジタルツールを活用してください。
- 候補者を知り、彼のイデオロギー的ビジョンと原因を分かち合しましょう。
- 有権者に共感し、コミュニケーションの方法を知ってください。
- 公共のニーズについて理解する。

役割とプロフィール

キャンペーンを展開するには、チームのバランスが不可欠です。そのためには、各メンバーを知り、彼らの能力、行動、およびアイデアについてより理解する必要があります。構築ツールとしての洞察力の開発と、個人が互いに関係する方法は、チームのパフォーマンスを効果的に高め、結果を達成することに貢献します。

量が直接リンクしていない場合、品質要因としての個人の特性は十分ではありません。両者の関係は逆ではなく、直接的です。多くの人で構成され、特定の役割を果たしているのは一部の人だけであるグループは、チームを無菌でまとまりのない構造に変えます。

各メンバーのプロファイルを早期に特定することで、チームの長所と短所を知ることができ、後で実行するタスクのリストを超えてバランスが維持されるようにチームを編成できるようになります。
前述の理由により、組織構造を次のように定義します。

1-候補者

候補者は、選挙で公職に立候補する人です。彼は選挙運動中の主役です。

2-キャンペーンディレクター(CM)

キャンペーンディレクターは、候補者の直属の部下であり、候補者と共にチームを構築する責任があります。個人の特徴を識別し、スキルを診断し、各チームメンバーの役割を定義します。
チームを組織化し、有権者と候補者に対するキャンペーンのパフォーマンスの進化を監視します。
CSLの横にDVキャンバスを配置して、初期値を設定します。

3 キャンペーン戦略リーダー (CSL)

キャンペーン戦略リーダーは、選挙キャンペーンのタイミングと計画を管理する責任があります。コミュニケーション、フィールド、ロジスティクス業務のCMとともに、キャンペーンの編成をサポートします。
計画時間の検証、意思決定のための提案、指標の分析に貢献します。
グループおよび個人のセレモニー、ロードマップ、その他のチームダイナミクスに指揮者として参加します。

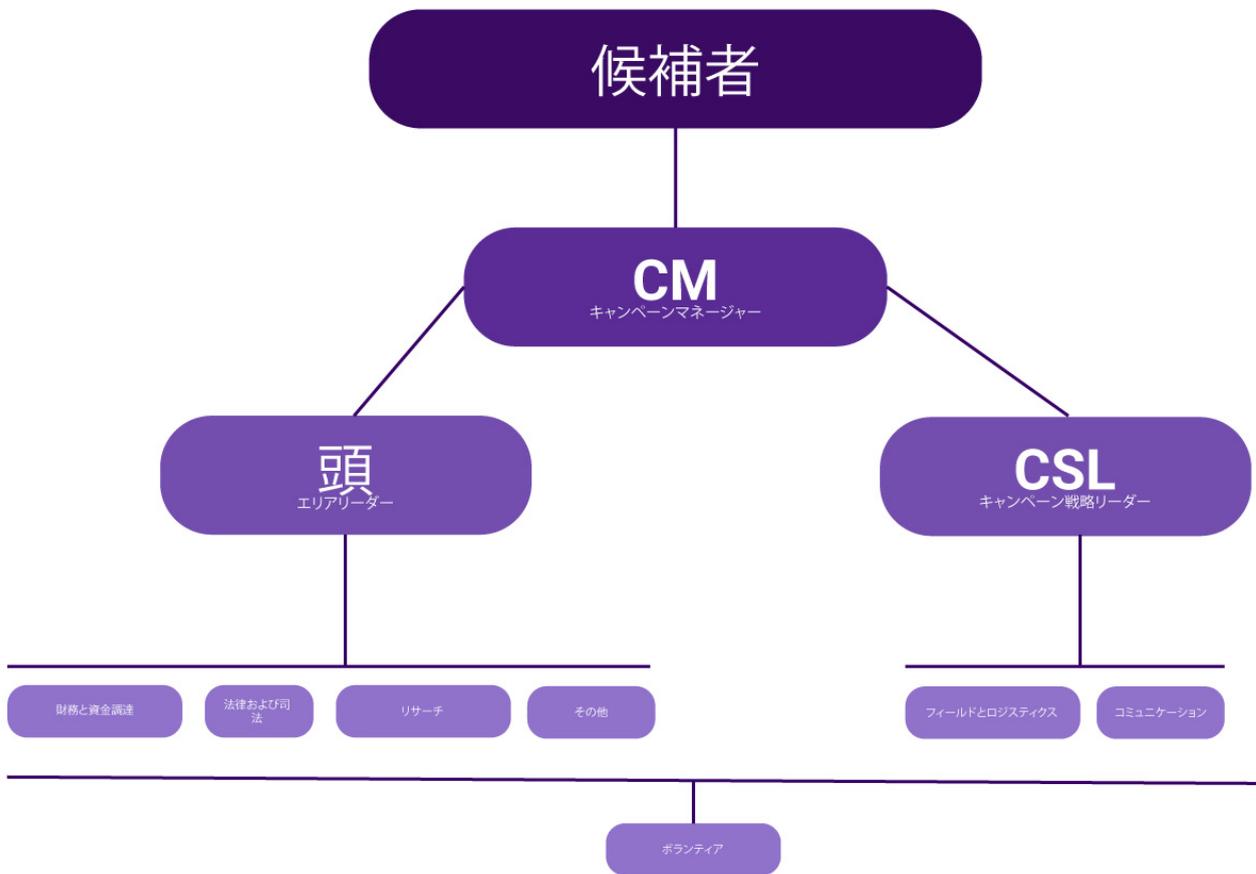
4ヘッド

彼は、金融と資金調達、法律と法律、研究などの特定の分野を担当するリーダーです。

5-ボランティア

それらは、市民行動の民主主義の理想を表しています。彼らは、支持が正当な候補者または政党に共感を覚える人々です。その中には、キャンサー、過激派、世論調査員などとして知られる選挙代表者として分類することができます。
それぞれの機能と責任は、CSL またはエリア ヘッドによって委任されます。

チーム構造



行動

チームを構築して組織化する方法は、タスクの指示のリストに従うだけではなく、個人が他の人と特定の方法でやり取りすることの重要性を理解することでもあります。他人の意見より先に各人がどのように行動するか、またコミュニケーションを解釈することの重要性は、これがチームのパフォーマンスにどのように影響するかを毎日監視し、分析する必要があります。

行動を分類することで、チームメンバーが互いにどのように関係しているか、および結果によってセグメント化された場合に、ポジティブかネガティブかを問わず、より良い結果を達成する方法をよりよく理解することができます。

行動カテゴリー

- 親切に
静けさ、共感、調和を示します。他の人を助け、衝突を避けて中立的な環境にとどまるようにしてください。

- 戦士
イニシアチブを求めてキックオフ。自分の役割と責任を進化させることに関心を示します。チームの長所と短所を知るようにしてください。
- 論理的
情報の検索と疑問の解明を優先します。彼は分析的で几帳面です。ステップと手順を分析します。チームの組織化を図り、無秩序を避ける。
- 個性的
他の方法を必要とするグループ環境で、ルールや手順に左右されることなく、独自の決定を下します。無秩序を生み出す他者とは独立して考え、行動する。

TODO

- 各メンバーの行動を観察し、分析します。
- 行動を分類します。
- 週に 1 回、各チームメンバーと簡単にミーティングを行います。
- 行動の前例と結果を特定します。
- 成功したロールモデルに基づいて計画を立て、変更を提案します。
- 平均パフォーマンス テーブルを通じて、進化の結果とチームへの影響を監視します。

平均パフォーマンス表 (APC)

現在、チームメンバーのパフォーマンスを評価する方法はさまざまであり、時間の経過とともに人々のパフォーマンスに関連する新しい側面が追加されています。この評価により、行動、スキル、生産性が客観的かつ総合的に測定されます。簡単に言えば、キャンペーンチーム内でその人がどのように行動し、行い、物事を達成するかを理解するために使用されます。

前述に続いて、10 の推奨²ソフト スキルを含む平均パフォーマンス テーブルを設計しました。

- 品質
- 一貫性
- コミュニケーション
- 自律性
- 時間管理
- チームワーク
- 主導権
- 創造性
- 正直
- 潜在的

それはどのように機能しますか

リーダーは各ソフト スキルを 1 ~ 10 のスケールで評価し、この評価からのデータが列に表示され、後で最終的な平均が得られます。各行は識別子を反映し、列は個別に評価されたソフト スキルを表します。このパフォーマンス評価は週に 1 回実施され、ソフト スキルのカスタマイズはリーダーの裁量に委ねられます。

評価尺度

- 1-2: 平均を大きく下回る
- 3-4: 平均以下
- 5-6: 平均
- 7-8: 平均以上
- 9-10: 平均をはるかに上回る

評価尺度 - APC



AGORAS framework
www.agorasframework.org

セレモニーとダイナミクス

> 一対一

これは、リーダーが各チームメンバーと個別に行う簡単なミーティングです。その目的は、パフォーマンスや他のメンバーとの関係に影響を与えるエラーを検出することです。考えられる結果と変化への期待を提案します。

参加者: リーダーまたはヘッド + チームメンバー。

頻度: 週に1回。

時間: 15 ~ 30分。

プライバシー: 関係者間のみ。

> 同期

これは、リーダーと彼のチームメンバーの間の短い会議です。その意図は、状況、活動、予期せぬ出来事、メンバー間のコラボレーション、および結果の検索に関するすべての意見とコメントの中で知ることです。レポートやタスクの状況報告(PSログ)には反映されません。

参加者: リーダーまたはヘッド + すべてのチームメンバー。

頻度: 毎日。

時間: 30分。

プライバシー: チームの公開。

> チェックポイント

これは、候補者を含むチームを構成するすべてのメンバー間の会議です。その目的は、CSLが実施するセレモニーで各メンバーのPSログタスクの進化を確認することです。パフォーマンスメトリックを監視し、過去の経験に基づいて将来の決定を下します。

参加者: リーダーまたはヘッド + すべてのチームメンバー。

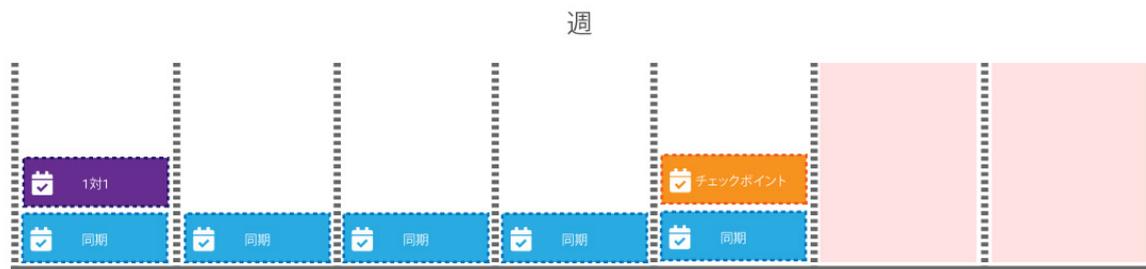
頻度: 毎日。

時間: 30分。

プライバシー: チームの公開。

現在、さまざまなタイプのチームワークのダイナミクスがあり、キャンペーンのニーズに適応するさまざまな体系化された手順が含まれています。そのため、それらの使用は各リーダーの基準に従います。

セレモニーとダイナミクス



AGORAS framework
www.agorasframework.org

¹ マーク・ジェンキンス著「F1、限界でのパフォーマンス」。Mark Jenkins は、クランフィールド大学の名誉教授です。

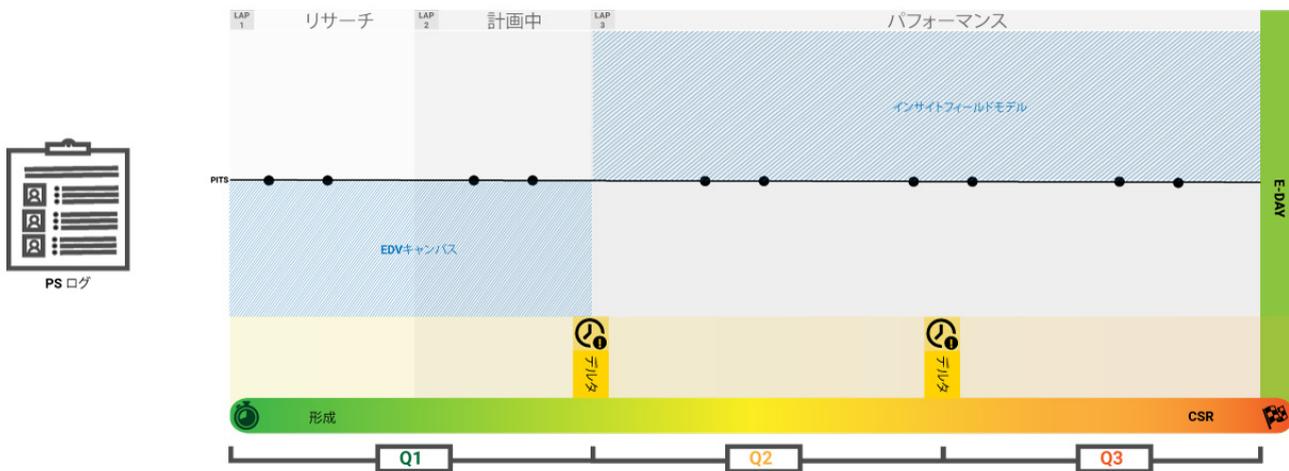
² ソフト スキルとは、さまざまな状況で相手や自分自身に対処する方法に関連する行動能力です。

ロードマップ

概要

Agoras フレームワーク ロードマップは、キャンペーンの結果を配信するための計画と高レベルの視点でたどらなければならないパスを示す視覚的で客観的なガイドです。CM と並行して CSL によって調整および管理され、戦略的な変更は両方の基準に従います。

ロードマップ



チーム構造と同様に、ロードマップは、選挙キャンペーン計画の最も重要な3つの段階である研究、計画、行動を表す3つのラップを開始点と終了点とするマップ上のPSCパフォーマンスビジョンに従って設計されています。

ロードマップに示されている合計時間は、キャンペーンの組み立ての開始から選挙の日「E-Day」までの合計時間に相当します。戦略レベルが高いという観点から、各フェーズの関連性によって、時間は次のように管理されます。Q1 (調査と計画) は合計の25%、Q2とQ3 (アクション) は残りの75%です。

キャンペーン管理プロセスの有効性を高めるには、機能の委任が必要です。これは、永続的または一時的に実行されるタスクを各チームメンバーに割り当てることで構成されます。これらの各タスクは、PS LOGと呼ばれるドキュメントにリストされています。

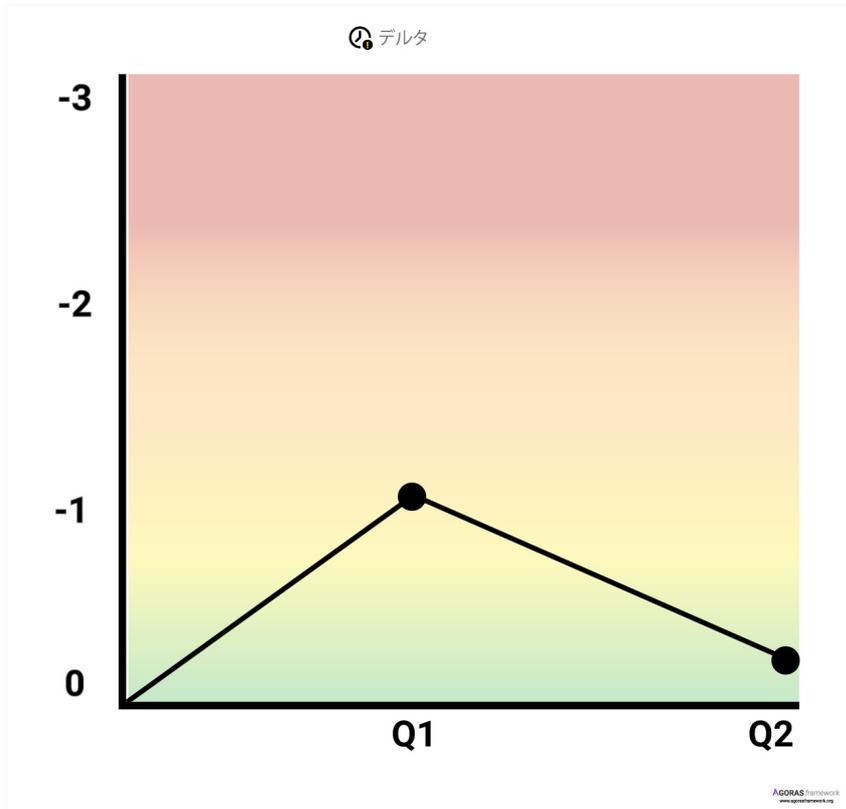
前述のように、PSCのパフォーマンスは強く関連していますが、キャンペーンのパフォーマンスと同じではありません。1つ目は1つまたは複数のチームのメンバーのパフォーマンスの最適化に貢献し、2つ目はキャンペーン全体のパフォーマンスを構成します。後者により、結果は時間単位で測定されるため、パフォーマンスとパフォーマンスの両方を監視できる値が取得されます。

PS LOGが文書化されると、各タスクに必要な労力に応じて、ロードマップにタスクがグラフ化されます。タスクの実行における結論の未確定または遅延は、計画時間と結果の提供に悪影響を及ぼす遅延を生成します。遅延は、より短い時間で実行するタスクを追加することにより、後のフェーズに影響を与えます。これはDELTAと呼ばれ、Q1とQ2の終わりに測定されます。

デルタの値:

- 0 = 時間どおりにタスクを実行し、組織化され、保留されていません。
- -1 = 時間外のタスクの実行。残り時間の比率は、次のフェーズに影響します。

- -2 = 一部のタスクは実行されず、保留中です。残り時間の比例量は次のフェーズに影響を与え、より少ない時間でより多くの労力を生み出します。
- -3 = タスクは実行されておらず、100% 保留中です。1つのフェーズの合計作業時間が次のフェーズに影響を与え、より少ない時間でより多くの作業を生成します。PSC パフォーマンスの並行検証が必要です。



定義

FORMATION: キャンペーン開始前の出発点です。

PS LOG: チームメンバーが作成するタスクのリスト。

Q1、Q2、Q3: キャンペーンを分割する比例時間の尺度です。

PITS: チーム全体が参加する進化とキャンペーンの調整を監視するための停止ポイント。週に1回が推奨され、実行時間はCSLの基準に従います。

DELTA: Q間の遅延時間の差を表します。

CSR: キャンペーンスプリントレースは、選挙前の週の最後の7日間で、ピットはありません。

E-DAY: 選挙日

選挙実施値キャンバス

概要

選挙配信バリュー キャンバスは、ロード マップ (フォーメーション) の最初のフェーズの開始時に使用される方法です。その目的は、個人のニーズ (有権者が要求するもの) に対する候補者の提案と、グループの公共のニーズ (州が必要とするもの) との間の互換性に焦点を当てることです。EDV キャンバスを通じて、候補者は提案との中間点として位置付けられ、それらの間の互換性が高まるほど価値が付加されます。最終的に、平均 PVR (Proposal Value Rate) が高いほど、キャンペーン提案の質が高くなり、有権者のニーズに対するソリューションを提供し、州に差別化された価値をもたらします。

EDV キャンバスは、目標を達成し、高い PVR を維持するために動的な構造を持っています。一方で、その方法論と設計により、選挙キャンペーンを超越し、提案を進化させるのに役立つツールとして政治キャンペーンに到達します。

それはどのように機能しますか

EDV キャンバスと最初のラップ (調査) で取得したデータを設計する前に、チームは情報を準備し、左から右にグループ化します。左側は個人のニーズ (VIN)、右側は集団的満足に対する公共のニーズ (CSN)、中央は候補者の最初の提案です。

各球体は 1 種類のニーズをグループ化し、基本的なニーズを表すバブルに分割されます。

- 安全性
- 経済
- インフラストラクチャー
- 居住地
- 教育
- 健康
- 正義

EDV で提示された各ニーズには初期値として +1 があり、候補者の提案との適合性は合計として +2 を反映します。互換性が VIN+Candidate+CSN に及ぶ場合、結果は +3 です。

例:

VIN+候補者: +2

CSN+候補: +2

VIN+候補者=CSN: +3

コーナーケース

プロポーザルが作成され、候補者がチームとして機能する場合、互換性の合計を作成する時点で複数の偶然が一致する可能性が高くなります。これが非常に可能性の高いものであることを超えて、それらは EDV キャンバスの通常のパラメーターの範囲外で発生する状況であり、コーナー ケースと呼ばれます。このタイプのケースでは、値間の最大合計は常に +3 であり、最小値はニュートラル (0) であることを理解することが重要です。ニーズ間の互換性の追加は、単なる数値結果の合計ではなく、2 つのタイプのニーズと候補の間の値の追加です。

価値の提供が存在するためには、候補者の提案が 2 つのタイプのニーズの間の橋渡しとして機能する必要があります。

発生する状況の中には、次のものがあります。

- ニーズが複数の候補提案と互換性がある場合、またはその逆の場合。結果は+2(中品質)です。
- ニーズは、複数の候補提案および異なるタイプの複数のニーズと互換性があります。結果は+3(高品質)です。
- 候補者の提案は、2 種類のニーズのいずれにも適合しません。結果は +1 (低品質) です。

- 候補者の提案と一致しない場合、ニーズの合計は前に進むことはできません。たとえば、VIN は CSN と互換性がありますが、どちらも候補とは互換性がありません。結果はニュートラル (0) です。両方のニーズは互いに互換性があるため、候補者の提案に含まれていなければ何の価値もありません。VIN、候補、および CSN 間の互換性の合計の後、値はグループ化され、品質レベルによってセグメント化されて、VPR (Value Proposition Rate) が最終的に得られる品質レイヤータワーに下がります。VPR を取得するには、Quality Layers タワーで表される合計値の平均計算を実行するだけで十分です。

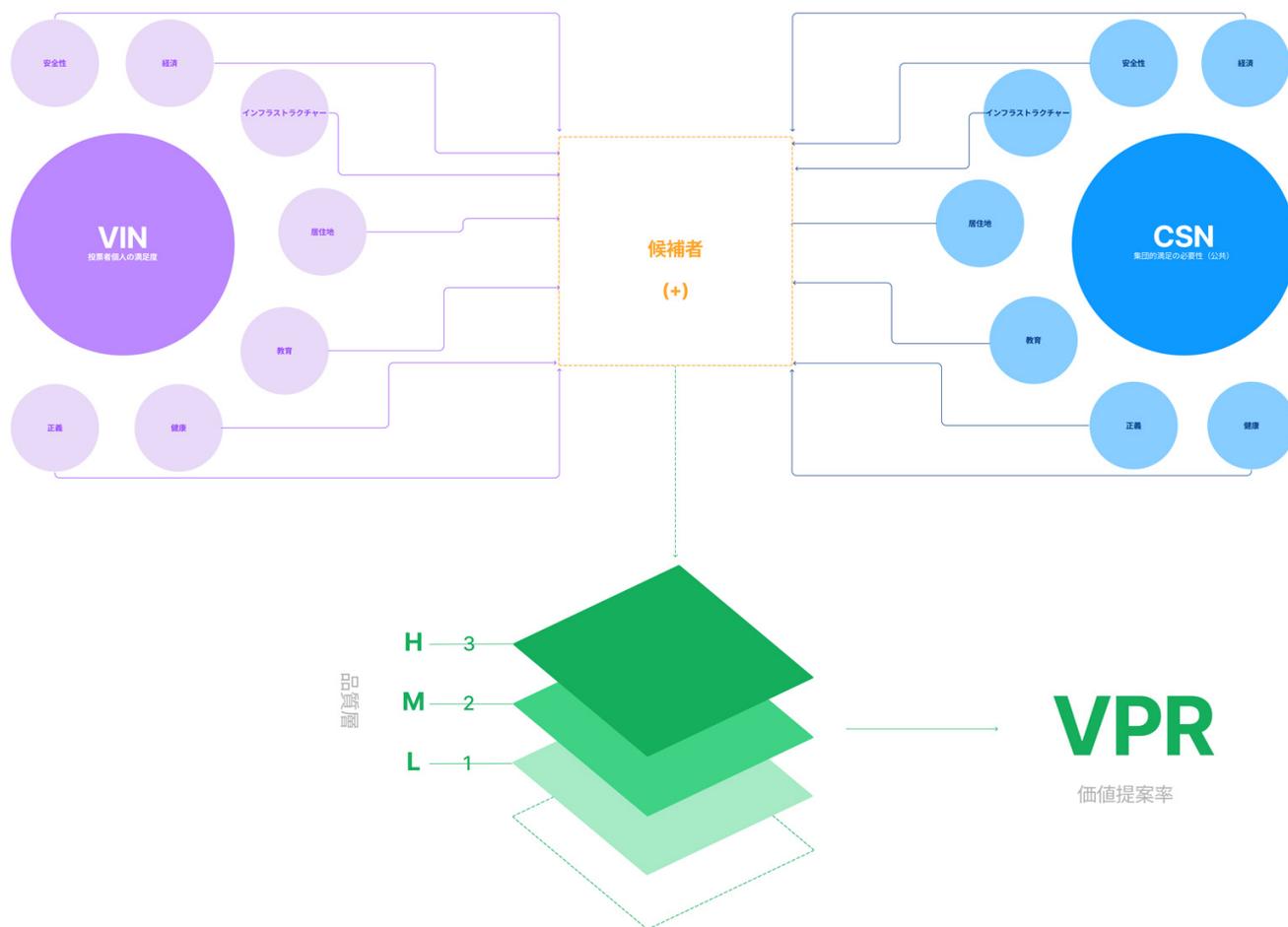
VPR



良好な率を維持することは、キャンペーンの提案の質だけでなく、個人や国家が必要とするものとどれだけ似ているかを反映しています。

概念的な

EDV CANVAS



¹ EDV キャンバスで言及されている7つの基本的なニーズは、セグメンテーション バブルとして機能し、キャンペーンディレクター (CM) またはキャンペーン戦略リーダー (CSL) の基準に従い、さらにバブルを追加することができます。チーム。

インサイト フィールド モデル

概要

IFM は、チームのメンバーと共に CSL によって調整される一連のインテリジェンス活動です。これらの活動は、フィールド オペレーションのサポートとして、意見、批判、感情に関するフィードバックを提供します。インサイト フィールド モデルを通じて得られる情報は、候補者や政党に対する有権者のビジョンに応じて変化する可能性があるため、動的です。この情報は、後で処理、分析、評価されて、有権者をよりよく理解し、意思決定を行い、キャンペーン戦略を強化するためのデータになります。

目的と目標

最初に、IFM は調査および計画フェーズ (Q1) では実行されないことを理解することが重要です。これはフィールド サポートであり、Q2 および Q3 のアクション フェーズで実装されることを意味します。このモデル内で実行されるタスクは、第 1 四半期中に実行される活動とは無関係であり、HQ タスクとフィールド タスクに分類されます。

HQ タスクは、キャンペーン オペレーション センターなどの物理的な作業スペース内でサブチーム メンバーによって実行されるタスクです。ただし、フィールド タスクは、公道などの物理的な空間の外で実行する必要があります。1 つ目は組織的な性質のもので、2 つ目は行動に関するものです。

この一連の活動は、公開情報の分析、有権者に関する知識の調査、投票者の考え方、感情、および投票の意図を目的としています。

一方、政治において、有権者とその投票意向を知ることが目的とする場合、さまざまなカテゴリーがあり、次のように分類できると理解されています。

- 決定済み: 彼らは、イデオロギーまたは信念によって、選択した候補者をすでに持っている有権者です。
- 変数: 彼らは、何の決定も下しておらず、誰に投票すればよいかまだわかっていない有権者です。
- UNDECIDED: 彼らは、どの候補者が投票に値するかわからない有権者です。
- アブテンションリスト: 受動的社会的 (関心の欠如) または能動的イデオロギー (政治システムの拒否) にかかわらず、投票権を行使しないことを決定した人々です。

カテゴリーに関係なく、各投票者は投票に勝つ機会を意味し、献身的な努力は、各カテゴリーが要求する複雑さのレベルに合理的かつ比例して伴う必要があります。たとえば、決心した有権者は自分の投票をほとんど変更しません。このため、候補者を支持して決定を変更する努力は少なくなるか、無効になり、最高の仕事は勝利の可能性が最も高い人に捧げられます。

この知識の成果は、目的を達成し、最終的に有権者が投票に勝つよう説得できるようにする戦略に取り組むのに役立ちます。「あなたの」候補者を支持する決定の変更は、達成すべき目標であり、これを最後の「変換」と呼びます。簡単に言えば、インサイト フィールド モデルの目的は、知識を行動戦略に変えるための知識の探索であり、目標は候補者に有利な票を獲得すること (コンバージョン) です。

それはどのように機能しますか

インサイト フィールド モデルは、タスクの実行が組織的かつ効率的になるように、同期されたアクションの 3 つのブロックで構成されています。目的と目標を達成できるようにするための鍵は、ブロックの同期にあります。これは、それぞれが他のブロックを適切に接続する必要があります。そのダイナミズムにより、IFM は、キャンペーンで戦略を適用するのに役立つ現実的な結果を得るために、情報の透明性だけでなく、チーム メンバーの努力とコミットメントを必要とします。

前述に従って、3つのブロックは次のように順序付けられます。

- 組織
- 計画中
- 婚約

最初のブロックは、タスクの実行を担当するサブチームの作成を担当します。このサブチームのメンバーは、CSL または CM によって選ばれ、「グループ」に分けられます。各グループには、HQ であろうとフィールドであろうと、実行する一連のタスクがあります。

グループが編成されたら、2番目のブロックに進みます。ここでは、アクティビティをいつ、誰が、どこで、どのように実行するかを知るためのステップが定義されます。1番目と2番目のブロックの間では、HQ タスクが優勢になります。

最後に、2番目のブロックが完了すると、3番目のブロックと呼ばれるフィールド タスクの実行が開始されます。完了すると、情報が処理され、定性的および定量的なデータが取得されます。これは、後でキャンペーン戦略の貴重な情報になります。



カード

上記に従って、情報の検索と取得されるデータの種類の種類は、CSL の基準に従います。ただし、IFM には「カード」と呼ばれる所定のデータグループがあります。これらは、データの測定と分析を実行する際の重要な基礎として機能します。

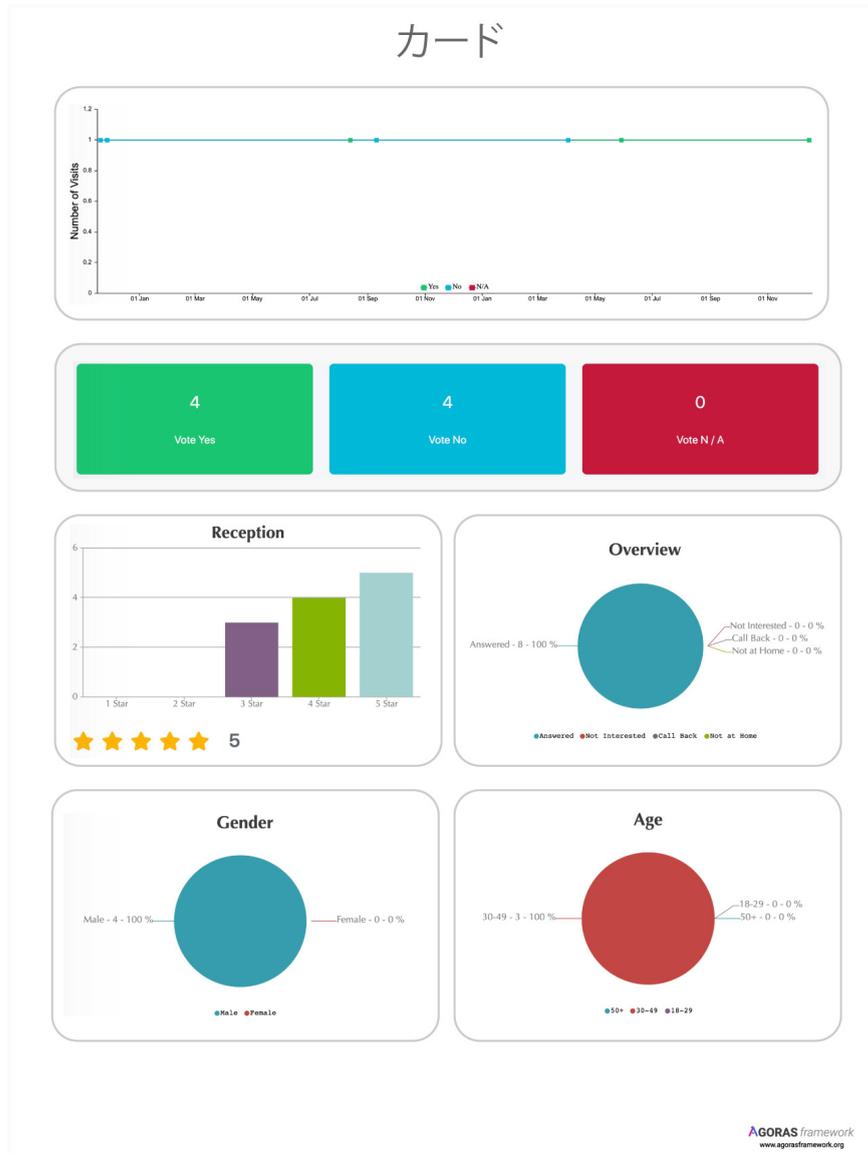
簡単に言えば、カードはチームが分析する必要があるデータの種類の種類であり、最初のガイドとして役立ちます。

デフォルトの IFM カードは次のとおりです。

- 一般: 行われた訪問、保留中または待機中のインシデント。期間ごとの訪問。

- 候補者: はい、いいえ、無回答で投票してください。
- 受信: 1 ~ 5 の星のスケールでの、キャンセラー (代表者) の受信の質。
- 人口統計: 性別と年齢。

観測: カードは、ブロック 3 で作成された調査で得られた結果とは無関係に機能します。



ブロック 1: 組織

この最初のブロックは、すべてのタスクの実行を担当するサブチームの準備ベースとして機能します。最初のステップとして、CSL はキャンペーン チームのメンバーを選択して、第 2 四半期と第 3 四半期に積極的に参加するこのサブチームを統合します。

IFM サブチームのメンバーの協力には限定された数の参加者がいないため、CSL は、実行されるタスクと互換性のあるスキルのために各メンバーを選択するための主な基準を持ちます。

タスク実行のデフォルト プロファイルは次のとおりです。

- グループリーダー: 彼は、活動の実行を監視し、CSL に報告する責任があります。
- データアナリスト: 得られたデータを分析し、統計に変換する人です。

- 選挙担当者 (選挙担当者): 主な機能は、地理的な地域の人々を訪問し、フィールド タスク (エンゲージメント ブロック) を実行することです。また、トーキング ポイントや、有権者とのコミュニケーションや改宗を必要とするその他の活動にも含まれます。
- インシデント マネージャー: フィールド活動中に発生した紛争や論争の解決を監視する責任があります。

デフォルトのプロファイルに関係なく、CSL の基準に従って他のプロファイルを作成することもできます。

このブロックで実行されるタスクは次のとおりです。

- IFM と互換性のあるスキルを持つサブチームのメンバーを選択します。
- メンバーごとに Profile-Function を割り当てます。例: John Doe - データ アナリスト。
- グループを作成します。例: データ アナリスト グループ、グループ B、グループ C。
- 各グループとそのメンバーに特定の機能を割り当てます。例: データ アナリスト グループ - John Doe、Nicolas Heller、Sarah Clarke。
- PS LOG で役割と機能を文書化します。

ブロック 2: 計画

このブロックは、目的と目標を達成するための意思決定プロセスが実行されるフェーズであることを特徴としています。このブロック以降、チームのメンバーは管理されなくなりますが、有権者に関する初期データが管理されます。フィールドエリアに関連するグループには、対応するタスクが実行される地理的な活動ゾーンが割り当てられます。

このブロックで実行されるタスクは次のとおりです。

- 有権者データベースを作成します。データベースには、情報がまったくない場合もあれば、以前のデータベースからの情報がインポートされている場合もあります。
- データベース内のすべての有権者を地図上に地理的に配置します。
- 有権者のグループを含むさまざまな地理的領域を地図上に表します。例: 北ゾーン。
- グループを戦略的に地域に割り当てます。例: Canvassers グループ - 北ゾーン。
- トーキング ポイントを作成し、マップ上に配置して、グループを割り当てます。例: TP プラザ ルーズベルト - グループ B。

Obs: 戸別訪問を必要とする選挙運動家グループの活動とは異なり、トーキング ポイントは特定の方向に配置された固定点であり、代表者のグループが候補者に関する情報を宣伝し、有権者と話をします。

前述に従って、有権者がいる地理的ゾーンが作成され、フィールドタスクを実行する責任のあるグループがそれらに割り当てられます。



ブロック 3: コミットメント

最後に、この最後のブロックは、フィールドタスクの実行、データの取得、および変換の検索を優先します。上記の指示に従って、ブロック 3 が問題なく動作できるように、ブロック 1 と 2 の操作の重要性が理解されます。前のブロックのいずれかが完了していない場合、この最後のブロックに向かって進むことはできません。

このブロックで実行されるタスクは次のとおりです。

- 調査は、キャンペーンに関連する質問で作成されます。これには、IFM カードを完了するために観察する必要がある側面が含まれます。
- 調査は、トーキング ポイントと同様に、すべてのグループまたは個別に割り当てられます。
- グループリーダーは、現場での調査員やその他の代表者のタスクの実行に同行します。
- インシデントは記録され、監視されます。
- 情報が受信されると、データ分析または CSL の担当者に送信されます。

訪問

ブロック 2 と 3 で説明したように、投票者は代表者であり、その主な機能は有権者にアプローチすることであり、戸別訪問や公道でさえ彼らを訪問します。このタイプのタスクは「訪問」と呼ばれます。

それらは、調査するだけでなく、有権者に候補者に投票するよう説得できるようにするため、改宗に近づくための最も近いドアです。投票者は、有権者の相談および情報源として機能する必要があり、この機能を果たすためには常に情報を得ることが不可欠です。

訪問は 4 つの状態に分類されます。

- 終了: 訪問が実施され、有権者に通知され、質問に回答されました。
- 保留中: 訪問はまだ行われていないか、インシデントのために完了できませんでした。Canvasser は、それを終了するために別の時間に戻る必要があります。
- CANCELED: 実行不可能なため、訪問がキャンセルされました。

訪問ステータス レポートは、グループ リーダーから CSL およびデータ アナリストに提出されます。訪問が完了状態にある場合、情報が不完全であった場合、または「サーキット」を完了するために再調査が必要なその他の状況である場合にのみ、訪問を再開することができます。

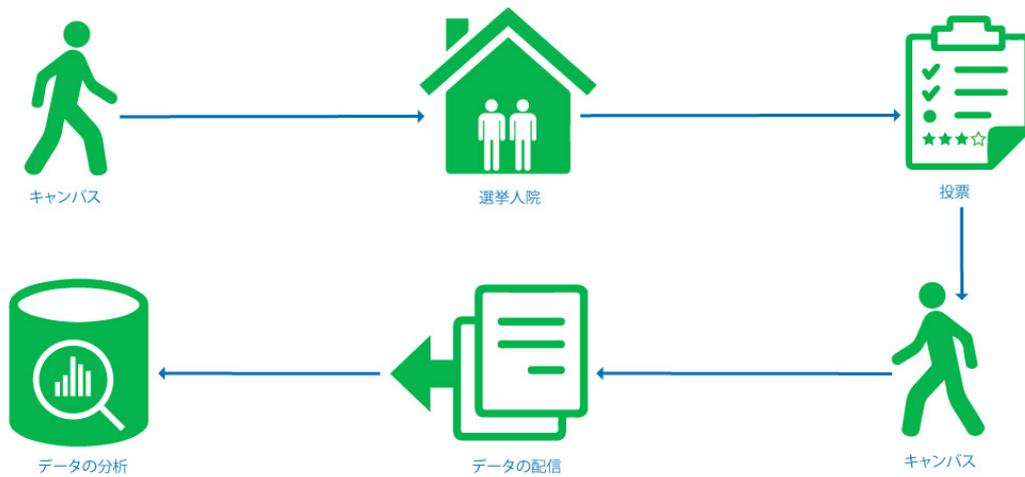
回路

調査員が特定の期間に行った調査の実施を巡回と呼びます。回路は、ユニークまたは特別なものにすることができます。これは、IFM の実行中に 1 回以上の訪問を実行できることを意味します。

例:

- 単一巡回: 第 2 四半期と第 3 四半期の期間中、すべての有権者を調査員が訪問し、1 回の調査を完了することが確立されています。
- 特別巡回: 特定の期間中、投票者がさまざまな種類の調査を完了することによって、全体的または部分的に有権者を訪問することが確立されています。後者の場合、調査の種類の違いに関係なく、カード データは同じままです。

回路



ロードマップ

投票者をよりよく組織するために、訪問する投票者のリスト、完了しなければならない時間、および尋ねられる質問が記載された文書が各投票者に用意されています。この文書はルートシートと呼ばれ、シングルサーキットの開始時または各特別サーキットの開始時に配布されます。

インシデント

訪問中に、より注意が必要な予期しない状況が発生したり、訪問を繰り返して終了することさえあります。これはインシデントと呼ばれ、回路の完成が遅れます。

インシデントの例:

- 何度も訪問したが、有権者は自宅にいなかった。
- 有権者は彼が別の日に戻るように頼んだ。
- 間違ったアドレス。
- 質問は最終決定されておらず、別の機会に回答する必要があります。

Obs.: 有権者が選挙運動家との面会や応答に関心がない場合、訪問は終了したと見なされます。

インシデントは次の状態に分類されます。

- OPEN: 生成されたインシデントは保留中であり、解決されていません。
- FINISHED: インシデントは修正されており、これ以上注意する必要はありません。

- CANCELED: 生成されたインシデントは、エラーのためにキャンセルされたか、解決する必要がありません。

IFMフィーリングファンネル

概要

フィーリング ファネルまたはセンチメント ファネルは、有権者への訪問中に調査者によって取得された洞察をフィルタリングするプロセスです。インタビュー中、代表者はさまざまな質問をします。アンケートなど、事前に準備されたものもあれば、有権者との会話中に生じるものもあります。この情報交換には二重の利点があり、それは洞察の収集です。

インサイトとは、一言で言えば、何かを作成または改善するための知識を提供する貴重な情報です。センチメント ファネルでの洞察の使用は、単純化されたビューから有権者の感情を理解できるようにするインテリジェンスを生成することを目的としています。

ステップバイステップ

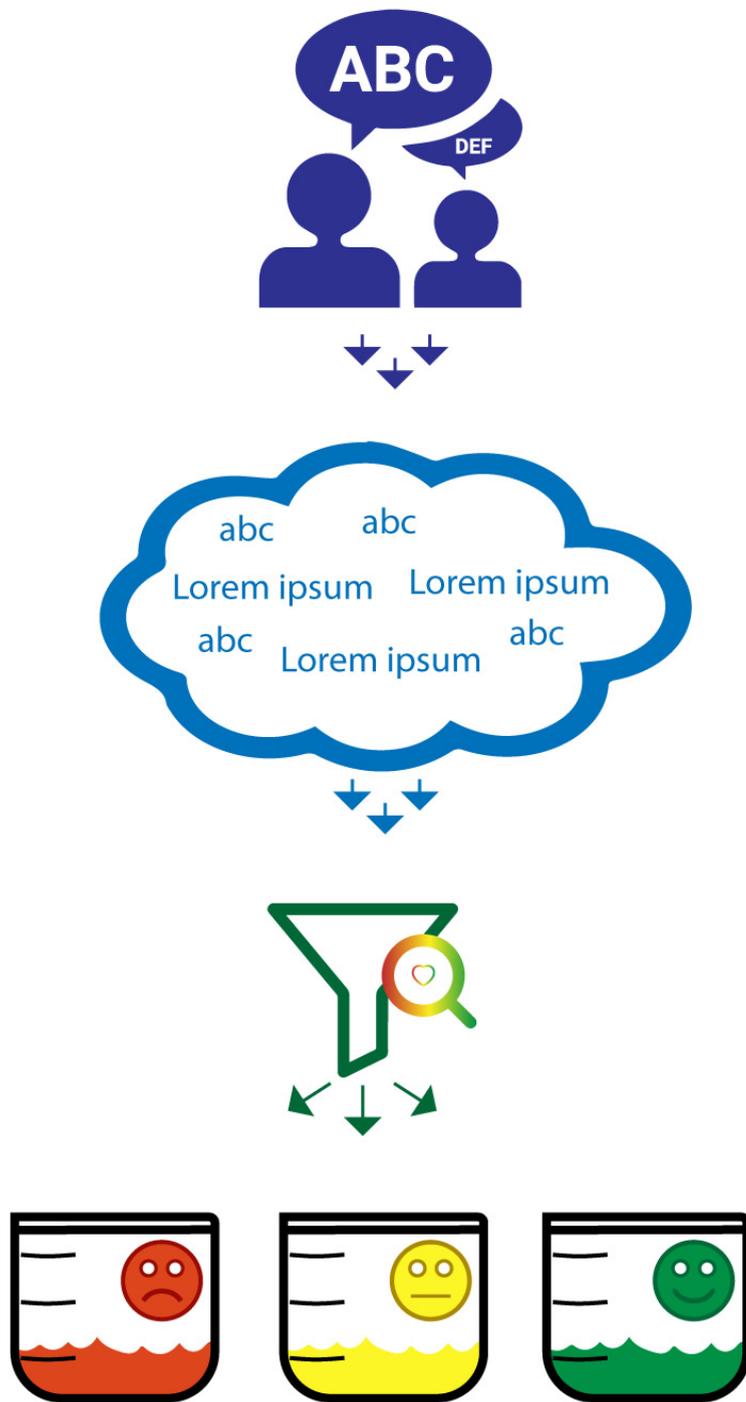
- 収集: 有権者との会話が発展するにつれて、代表者 (調査員) は、注目を集め、キャンペーンとの関連性が含まれていると理解される顕著なフレーズに注意する必要があります。調査者は情報を分類するのではなく、関連性があると思われるものをすべて収集する必要があります。
- 登録: フレーズは、いつ、どこで、誰と登録したかのデータを添付して、ルートシートに書き留めておく必要があります。情報を整理するために表を作成することをお勧めします。
- 配信: 回路の最後に情報が配信され、一連のフレーズから考えられるすべての洞察が後で抽出されます。関連性があると見なされるフレーズが必ずしもインサイトになるとは限らないことを覚えておくことが重要です。
- 抽出: 前述のように、チームの誰かが情報を分析し、洞察を検出する責任を負うことが不可欠です。この情報は、どのタイプのメッセージも表さないフレーズから抽出して分離する必要があります。
- フィルタリング: すべての洞察が抽出されると、ポジティブ、ニュートラル、ネガティブに分けてフィルタリングされます。
- 結果: 最後に、メトリックを取得するための肯定的、中立的、および否定的な洞察の数に従って評価が行われます。

評価では、リッカート尺度に従って有権者のコンプライアンスのレベルを測定するか、平均統計を実行して、洞察の平均値を反映する最終結果を取得することをお勧めします。

一方、得られたすべての洞察を利用して、洞察フィールド モデル以外の他の種類の指標を作成することをお勧めします。このデータをキャンペーンの他の領域と共有することは、戦略と価値の提供を継続的に成長させるのに非常に役立ちます。

フィーリングファネル

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6



IFM 技術スタック

概要

政治キャンペーンに有利なテクノロジーの使用は、インサイト フィールド モデルの最も重要な特徴の 1 つです。これは、その構成と実行される活動の種類により、テクノロジー リソースの使用がその適切な機能に不可欠であるためです。

小規模、中規模、大規模なキャンペーンのいずれであっても、テクノロジーを組み合わせることで仕事を成し遂げる方法はたくさんあります。したがって、IFM には、その実行に必要なタスクを実行できるようにするための 2 つのツール グループが提案されています。

TS1:

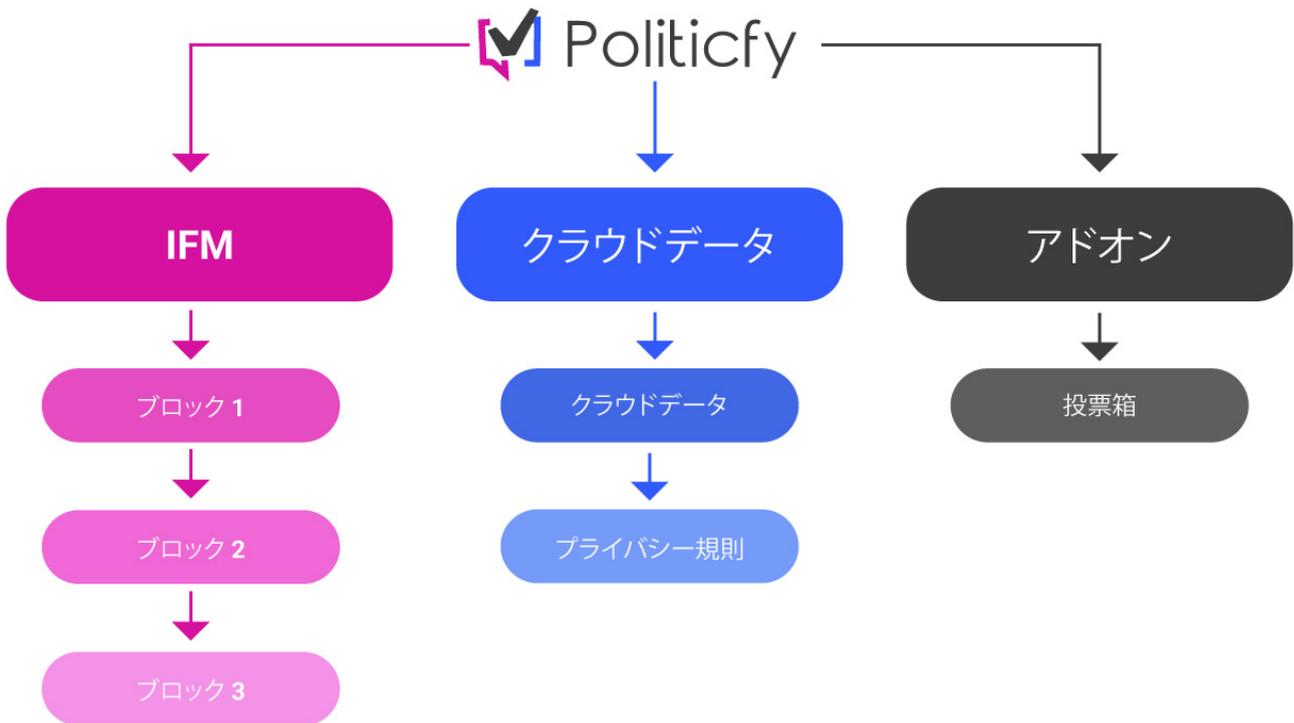
政策:www.politicfy.com

Politicfy は、Ágoras フレームワーク専用の技術スタックとして機能します。このプラットフォーム アプリには、同じブロック構造とリソースがあり、チームの編成、有権者の管理、地図上での図表の作成、訪問の作成、データの処理を行うことができます。100% IFM 準拠。すべての情報はクラウドに保存され、どのデバイスからでもアクセスできます。Politicfy の主な機能は次のとおりです。

- 24 時間 365 日利用できるクラウド データ。
- あらゆるデバイスからアクセス: デスクトップ、モバイル。
- ユーザーと役割の管理。デフォルトのロールに加えて、さまざまなタイプのロールを作成することができます。
- チームとエリアの管理。
- プライバシー ルールの管理。さまざまなタイプの表示ルールとアクセス ルールを作成できます。
- ツールのブロック編成、IFM と 100% の互換性。
- 有権者データベースのインポートと作成。
- 有権者管理、論点。
- カレンダーとイベント。
- 管理広告。
- マップ上のエリアのレイアウト。
- キャンセラーズツアーのモニタリング。
- 調査管理。
- 事故管理。
- 活動記録。
- 統計パネル。
- 複数の言語。

ADDON: 選挙の投票箱システム。

テック スタック 1



TS2:

複数のソリューション:

2 番目の提案として、さまざまな種類の技術ソリューションを個別に使用して、それぞれのメリットを享受することが可能です。したがって、この TS2 では、次のことをお勧めします。

- **ブロック 1:** オンラインドキュメントは、ユーザー データ (チーム グループ) を管理し、クラウドに情報を保存するのに優れています。
現在、スプレッドシート、テキスト、フォーム、プレゼンテーションなどのファイルを作成、編集、保存するためのさまざまなプラットフォームがあります。もう 1 つの機能は、これらのプラットフォームが提供するプライバシー ルールです。これにより、管理者は編集や表示などのアクションを制限できます。このタイプのツールを使用すると、ブロック 1 のタスクを完了することができます。
- **ブロック 2:** 前のものと同様に、オンラインドキュメントを使用してデータベースを作成し、有権者情報を提供することができます。
タスクを整理し、マネージャーを割り当てるようにするには、かんばんボードを備えたプラットフォームをお勧めします。このタイプのツールは、整理と計画に非常に役立ちます。オンラインマップを使用して有権者をマークし、ゾーンをレイアウトすることをお勧めします。マップは、オフラインでもいつでもアクセスできるため、非常に実用的なリソースです。

- **ブロック 3:** このブロックでは、オンライン マップを使用してフィールド タスクを実行することをお勧めします。これは、調査員が携帯電話で自分自身を整理し、訪問する必要がある住所を見つけることが非常に便利で実用的であるためです。
データ管理については、情報を処理して統計に変換できるオンラインドキュメントをお勧めします。この場合、最適なソリューションはスプレッドシートです。回路とインシデント管理の進化についていくには、Kanban が引き続き最適なオプションです。

テックスタック 2

