

# Genomlysta planer ger större effektivitet

Hur får man den tänkta planen att fungera i verkligheten? Förfining är lösningen, men det kan vara ett stort arbete. Med hjälp av datorstöd finns nu möjligheten att se in i planens framtid och justera den tills man är nöjd med styrkor och svagheter.

Jan-Ivar Askelin | Foto: Martin Nauc ler

**P**  krigets f rsta dag river man planen. Det var d  det. Nu f rfinar man planen och rensar ut det som inte kommer att fungera. Johan Schubert vid FOI ber ttar om ett projekt som har sikte p  2011 och n sta nordiska stridsgrupp.

Allt har sin grund i det begrepp som kallas effektbaserade operationer. Inget ska g ras utan att ha det slutliga m let i sikte. Aktioner ska  stadkomma  nskade effekter f r att n  m let. Detta g rs genom att skapa en sorts grund som  r det n st h gsta tillst ndet innan man n r slutm let.

Effektbaserade operationer kan brytas ned i planering, genomf rande och uppf ljning. En fj rde del  r databaser.

– Med v rt verktyg ska vi kunna visa p  styrkor och svagheter i planen. Om man g r nya alternativ f r man alternativa planer och d  ska vi också kunna se vilken plan som  r b st. I ett lite l ngre perspektiv ska vi också kunna g ra prognoser.

Johan Walter har  verf rt arbetet till datorn. Det  r gjort i Java vilket inneb r att det  r oberoende av operativsystem. Johan Walter drar i reglagen och man ser tydligt vilka aktioner som ger mest och som p verkar andra aktioner. Staplar reser sig som h ghus i en k kstad. De staplarna  r alternativ man ska satsa p . Sv rare  n s   r det inte.

**GRUNDEN  R EN FYRTIO  R** gammal metod fr n USA f r att analysera planer som kallas cross impact matris. Den har anv nts mycket av FN.

– Nu har vi tagit den och inf rt milit ra begrepp, s ger Johan Schubert. I korthet inneb r det att man v rderar varje aktion mot alla andra aktioner och ser om de samverkar bra eller d ligt p  en skala mellan plus nio och minus nio. De siffrorna anv nds sedan i analysen. Det  r enkelt att s tta dit siffrorna, men man m ste veta vad siffrorna st r f r. Det  r ett omfattande intellektuellt arbete och kr ver en expert. Verkt yet ska anv ndas p  operativ niv  s  det kommer inte att saknas experter. Dessutom

**Med v rt verktyg ska vi kunna visa p  styrkor och svagheter i planen.**

**Om man g r nya alternativ f r man alternativa planer och d  ska vi också kunna se vilken plan som  r b st.**



Johan Schubert

kommer man att ha gott om tid p  sig innan planen s tts i verket.

Johan Schubert s ger att man i denna matris kommer att se om det finns interna problem i planen. Vilka aktioner st der andra aktioner? Och vilka aktioner har st d av andra aktioner? I m nga fall kommer siffran att vara noll d rf r att aktionerna inte har n got samband. Men om en aktion  r att s kra transporter p  en viss str cka har den ett samband med en annan aktion som inneb r att f ra fram humanit r hj lp till en ort l ngs v gen. Den ena aktionen st der den andra men knappast vice versa.

**S  PR VAR MAN ALLA** aktioner, alla  nskv rda effekter och alla grundl ggande villkor mot varandra. Man kan också skilja h godsare mot s kra kort. En aktion kan ge stora vinster, men också ge stora problem om den inte lyckas. En s dan aktion kanske kunde motiveras n r en nations existens stod p  spel. Nu satsar man hellre p  aktioner som inneb r liten risk

och som samtidigt har stor betydelse f r att kunna genomf ra andra aktioner och d rmed ge st re chans att n  slutm let.  r resurserna begr nsade f r man en bra bild av var man ska satsa.

Mycket av v rdet med verkt yet best r i att det  r l tt att f rst . En h godsare  r en stor ballong som riskerar att spricka. En liten ballong  r ett s krare kort. N r ballongerna l ggs i en s  kallad fyrf ltsmatris ska man satsa p  sm  ballonger i h gra krysset, f r de  r aktioner som p verkar andra aktioner mest. Ballongerna ger en bra bild av vad man ska h lla  gonen p . N r verkligheten matas in anv nds verkt yet interaktivt. Mer och mer av facit inf rs i planen. Det blir d  l ttare att se var f rorna ligger och kunna undvika dem i tid.

– **DET SP NNANDE OCH MER** komplicerade  r att i farten kunna inf ra nya alternativ, s ger Johan Schubert. Om vi har en aktion som vi  r lite os kra p  kan vi l gga en alternativ aktion bredvid och se om den  stadkommer samma effekt utan att medf ra det f rsta alternativets nackdelar. P  Johan Walters sk rm ser man resultatet. I matrisen kan man fylla p  med fler alternativa aktioner. I verkligheten blir det också alternativa planer. Sedan kan man st lla planerna mot varandra och se vilken som har st rsta chansen att leda till slutm let.

– V rt arbete b rjade i januari och nu  r vi klara till 90 procent. Den sista biten  r att kunna g ra prognoser, s ger Johan Schubert. Vi har kommit p  knepet, men inte lagt in det i datorn  n. Vi utg r fr n n got som kallas ”leverage points”. Det  r de aktiviteter som i betydelse st r i s rklass. Vi har pr vat verkt yet vid F rsv rsh gskolans gemensamma sambands vning i v ras och vi har f tt hj lp av en marinofficer att fylla p  med riktiga aktiviteter. Det tog honom n gra timmar. En utbyggd plan kan inneh lla mellan cirka 50 och 100 aktiviteter. Vi  r mycket n jda med vad vi  stadkommit och det g nsvar vi f tt fr n f rsvaret har varit  ver f rv ntan. **f**



*Styrkor och svagheter i planen kan avslöjas av det nya datorbaserade verktyget. Det bygger i grunden på det fyrtio år gamla Cross impact matris, som bland annat används av FN.*