



Certyfikat

Pan **Mariusz Terebecki**

ukończył

**WIRTUALNY WARSZTAT
INNOWACYJNOŚCI
DESIGN THINKING**

Realizowany w dniu: 13.06.2024 r.

zorganizowany przez
ZEM

Kraków
13.06.2024 r.

Małgorzata Pelczar
Dyrektor ZEM

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'MPelczar', is placed below the printed name and title of the director.

www.zem.edu.pl

PROGRAM WARSZTATU

SESJA 1:

WPROWADZENIE DO PRACY METODĄ DESIGN THINKING

Czym jest Design Thinking?
Gdzie znajduje zastosowanie?
Jaka jest rola poszczególnych etapów pracy w ramach procesu?
Budowanie zespołu projektowego.
Ustalanie wyzwania projektowego.

SESJA 2:

DESIGN THINKING JAM.

4 godzinny warsztat Design Thinking Jam – uczestnicy warsztatowo, kreatywnie podzieleni w 6 osobowych zespołach projektowych pracują nad realnym wyzwaniem projektowym z ich otoczenia.

Empatia – praktyczne „wejście w buty” klienta/ użytkownika końcowego -poznawanie i zrozumienie prawdziwych potrzeb użytkownika; narzędzia, listy pytań.
Jak wypracować sposób myślenia o problemach i wyzwaniach w oparciu o kulturę otwartości i dialogu?
Jak identyfikować potrzeby użytkowników końcowych oraz na nie odpowiadać?

Narzędzia wykorzystywane w etapie empatii to: wywiady jakościowe, mapa empatii, persona, moodboard.

SESJA 3:

Diagnoza potrzeb – rozróżnianie potrzeb od rozwiązań - formułowanie wyzwania projektowego.

Jak dochodzić do sedna problemu i ustalać właściwe cele?
Jak formułować wyzwanie do pracy w motywujący sposób?

Narzędzia wykorzystywane w etapie diagnoza potrzeb to: 5 why, drabina potrzeb, formułowanie wyzwania projektowego.

Generowanie pomysłów – budowanie na różnorodności doświadczeń i perspektyw.
Jak generować rozwiązania w odpowiedzi na rzeczywiste problemy, a nie w odpowiedzi na rezultaty określonych sytuacji?
Jak wykorzystać metody twórczej pracy zespołowej do rozwoju na poziomie osobistym i zespołowym?

Narzędzia wykorzystywane w etapie generowania pomysłów to: burza mózgów, anfinity map, selekcja pomysłów.

SESJA 4:

Prototypowanie – jak przekładać wizję na działanie?

Wizualne prezentowanie pomysłów; prototypy 2D, storyboard, moodboard.
Jak weryfikować, czy wizja znajdzie zastosowanie w rzeczywistości?

Narzędzia wykorzystywane w etapie prototypowania to: prototyp 2d, storyboard.

Testowanie – jak weryfikować potencjał rozwiązania?
Testowanie z odbiorcami; Pytaj - Słuchaj – Poprawiaj.
Zbieranie informacji zwrotnych.
Wyciąganie wniosków.
Uszczegółowienie pomysłu.

Narzędzia wykorzystywane w etapie testowania to: testy: 3 kropki, „zapytaj swoją babcie”.

Podsumowanie warsztatu

- Tworzenie Kart Projektów

8 godzin dydaktycznych