



FUNDACJA ZIEMIA I MY

25^{lat} Mazowsze

PROJEKT:

„WYOBRAŹNIA I MY”

**realizowany przez FUNDACJĘ ZIEMIA I MY
współfinansowany ze środków Samorządu
Województwa Mazowieckiego.**

KOMPETENCJE

wiedza + umiejętność + doświadczenie



FUNDACJA ZIEMIA I MY



KOMPETENCJE PRZYSZŁOŚCI

- KREATYWNOŚĆ
- UMIEJĘTNOŚĆ PRZETWARZANIA DANYCH
- PRZEDSIĘBIORCZOŚĆ
- UMIEJĘTNOŚĆ ZARZĄDZANIA RZECZAMI I LUDŹMI
- UMIEJĘTNOŚCI CYFROWE
- UMIEJĘTNOŚCI INFORMATYCZNE I PROGRAMOWE



FUNDACJA ZIEMIA I MY



Metoda Design Thinking opiera się na myśleniu projektowym, którego zadaniem jest dostarczenie twórczych rozwiązań. Dewizą design thinking jest “doing, not talking”, więc zapisywanie każdego szczegółu projektu zamienione jest na kilkuetapowy podział zadań rozszerzających i precyzujących kolejne wątki.



FUNDACJA ZIEMIA I MY



Takie myślenie projektowe można podzielić na dwa etapy: konkretny proces podzielony na etapy oraz charakterystyczny sposób myślenia i odpowiednie nastawienie. **Design thinking ma na celu kreację i wdrażanie w życie innowacyjnych rozwiązań.**



W praktyce istnieją różne etapy projektowe oraz ich nazewnictwo. Ostatecznie jednak sprowadzają się do analogicznej ścieżki działań. **Proces design thinking** został podzielony na 5 etapów, według których należy przejść przez tok twórczego projektowania.



EMPATIA

Nowe rozwiązania są tworzone głównie dla ludzi. Z tego względu należy poznać potrzeby danej grupy osób. Właśnie dlatego empatia jest elementem wyjściowym dla każdego projektu tworzego przy pomocy metody **design thinking**. Aby znaleźć odpowiednie rozwiązanie należy wejść w skórę osoby, dla której ma być przygotowane dane rozwiązanie. Lepiej postawić na obserwacje zachowania potencjalnych użytkowników i szukać w nich inspiracji do stworzenia udoskonalonego projektu.

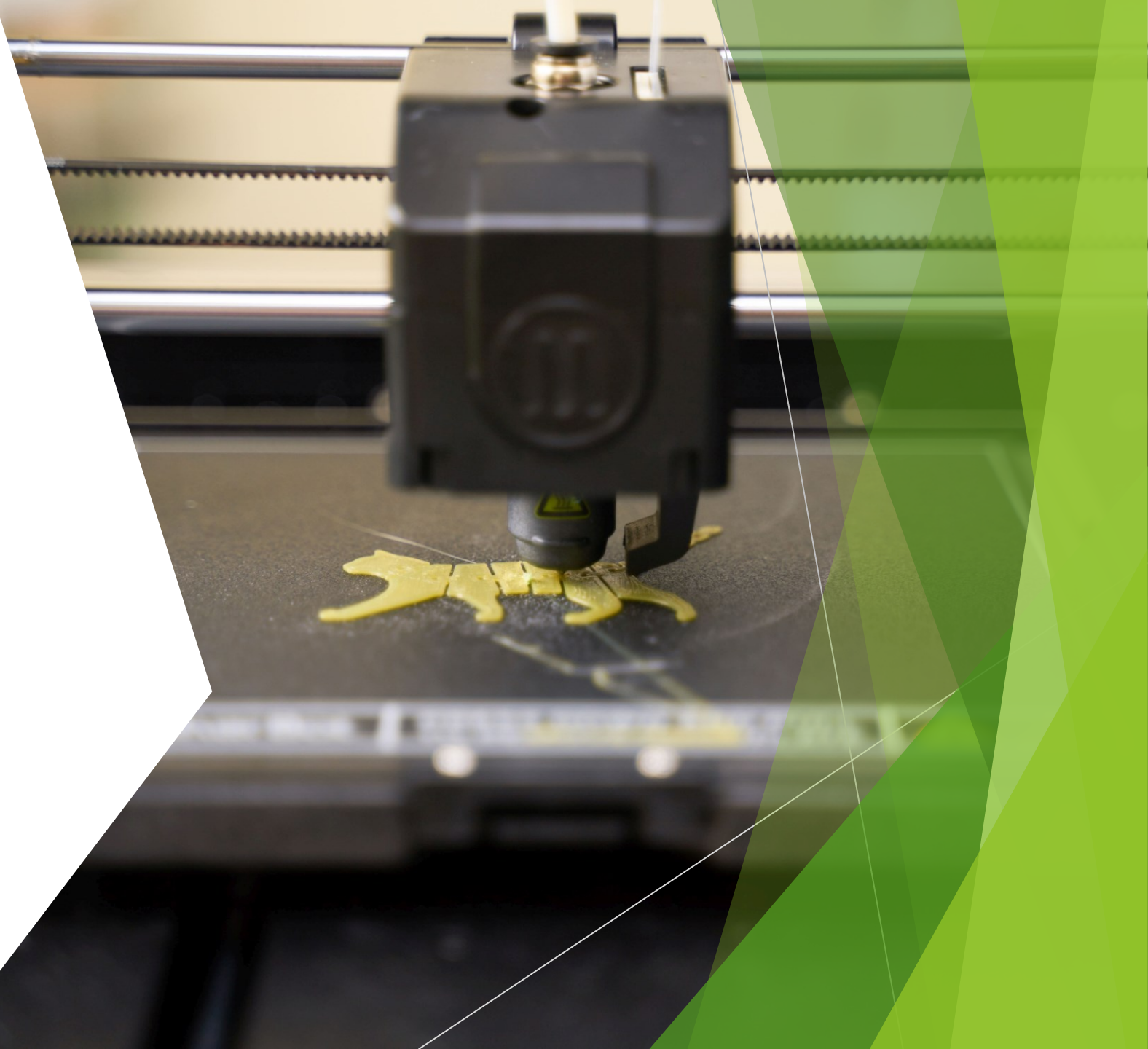


FUNDACJA ZIEMIA I MY



ZDEFINIOWANIE PROBLEMU

Na tym etapie należy zdefiniować dokładny problem, do którego będzie trzeba się odnieść. Poszerzenie horyzontów i dotychczas obowiązujących ram jest konieczne, aby nie ograniczać swojej wyobraźni. Należy pamiętać, aby nie definiować problemu w zbyt wąskim lub zbyt szerokim zakresie, dzięki czemu dostępne rozwiązania nie będą ograniczone do sztywnych ram.



POMYSŁY

Ten etap polega na stworzeniu jak największej liczby pomysłów na rozwiązania odnoszące się do zdefiniowanego wcześniej problemu.

Przydatna w tej sytuacji będzie burza mózgów, która pozwala na pozbycie się ograniczeń i uwalnia **kreatywne myślenie**. Ważne, aby stosować się do zasad burzy mózgu i między innymi nie oceniać pomysłów innych lub nie przyzwyczajając się do swojego pomysłu. Taka sesja kreatywna powinna być zakończona konkretnym rozwiązaniem, które zostanie wybrane z wyselekcjonowanych pomysłów, na przykład poprzez głosowanie uczestników na najlepsze według nich pomysły.



PROTOTYPY

Tworzenie prototypów to nieodzowny element projektowania **design thinking**. Budowanie prototypów nie powinno być jednak skomplikowanym procesem. Do budowy można użyć składników takich jak karton, styropian, drewno lub cokolwiek innego. Istotne, aby nie skupiać się na zaawansowanych szczegółach technicznych, a na własnych odczuciach i doświadczeniach. Najważniejsza jest wstępna wizualizacja pomysłu, ponieważ będzie wtedy można przetestować prototyp w środowisku naturalnym. Każdy z kolejnych prototypów powinien być budowany z myślą o użytkowniku i odpowiadać na konkretne pytanie.



TESTY

Ten etap, wbrew pozorom jest niezwykle istotny i nie powinien być pomijany w przebiegu projektu. Polega na testowaniu przedmiotu w realnym środowisku, przez co można sprawdzić jego poprawne funkcjonowanie. Każdy z prototypów oceniany jest przez grupę, a najlepszy zostaje wybrany do dalszego doskonalenia. Testowanie należy powtarzać do momentu uzyskania satysfakcjonujących wyników. Gdy proces testowania zakończy się pozytywnym wynikiem, oznacza to, że produkt gotowy jest do wejścia na rynek.



Design thinking jest o tyle uniwersalną metodą, że można z niej korzystać nie tylko w kwestii projektowania nowych produktów, ale również na przykład szukania innowacyjnych rozwiązań dla danej sytuacji.

W ten sposób istnieje możliwość rozwiązania skomplikowanych problemów, nawet tych biznesowych. **Design thinking** zapewnia bowiem świeże spojrzenie na daną sytuację, dzięki czemu można na nowo odkryć problem i zbliżyć się do znalezienia odpowiedniego rozwiązania.

Proces projektowy jest otwarty, przez co zaangażować się w niego mogą nawet osoby, które na co dzień mają odmienne doświadczenia zawodowe. Dzięki temu można spojrzeć na problem z różnych punktów widzenia.



FUNDACJA ZIEMIA I MY



WYOBRAŹNIA PRZESTRZENNA

Zdolność do tworzenia w myślach układu elementów, dotyczy to zarówno wyglądu bryły, jej kolorów, kształtu, jak i tego gdzie ona się znajduje w przestrzeni.



FUNDACJA ZIEMIA I MY



MYŚLENIE ABSTRAKCYJNE

Czyli zdolność do tworzenia
wyobrażeń, pojęć, a także
umiejętność wytwarzania narzędzi
i posługiwania się nimi.



FUNDACJA ZIEMIA I MY



5 ETAPÓW METODY DESIGN THINKING

1. EMPATIA
2. ZDEFINIOWANIE PROBLEMU
3. POMYSŁY
4. PROTOTYPY
5. TESTY

KOMPETENCJE PRZYSZŁOŚCI

1. KREATYWNOŚĆ
2. UMIEJĘTNOŚĆ PRZETWARZANIA
DANYCH
3. PRZEDSIĘBIORCZOŚĆ
4. UMIEJĘTNOŚĆ ZARZĄDZANIA RZECZAMI
I LUDŹMI
5. UMIEJĘTNOŚCI CYFROWE
6. UMIEJĘTNOŚCI INFORMATYCZNE I
PROGRAMOWE



**DZIĘKUJEMY ZA
UWAGĘ**

**ZAPRASZAMY NA
WARSZTATY !**

FUNDACJA ZIEMIA I MY

www.ziemiaimy.org

<https://www.facebook.com/ziemiaimy.org>



FUNDACJA ZIEMIA I MY

