

Design Thinking



Cuprins

Pregătirea	Formați o echipă	→ Formați o echipă	9	
Pasul 1: Empatia	Cercetați	→ Faceți cercetări contextuale Căutați analogii	12 13	
	Luați interviuri	→ Alegeți participanții potriviți Găsiți utilizatori extremi Elaborați un ghid de discuții Pregătiți-vă pentru interviu Intervievați participanții	14 15 16 17 18	
	Observați	→ Decideți ce veți observa Observați o situație	19 20	
	Pasul 2: Definirea	Sintetizați	→ Revizuiți informațiile colectate Căutați elemente comune Sintetizați	22 23 24
		Identificați un punct de vedere	→ Identificați un punct de vedere	25
Elaborați întrebări de tipul „Cum am putea...?”		→ Elaborați întrebări de tipul „Cum am putea...?”	26	
Pasul 3: Ideea	Generați idei	→ Derulați o sesiune de brainstorming	28	
	Evaluați	→ Evaluați ideile	29	
Pasul 4: Prototipul	Spuneți o poveste	→ Creați o hartă a utilizatorului	31	
	Prototipul pe hârtie	→ Creați un prototip pe hârtie	32	
	Prototipul digital	→ Creați un prototip digital	34	
	Prototipul fizic	→ Creați un prototip fizic	35	
Pasul 5: Testarea	Testați prototipul împreună cu utilizatorii	→ Elaborați un ghid de discuții Testați prototipul împreună cu utilizatorii	38 39	
	Iterați	→ Iterați	40	

Despre programul Samsung Solve for Tomorrow

Lansat în 2010, Samsung Solve for Tomorrow este un program unic, care încurajează gândirea inovatoare, rezolvarea creativă a problemelor și lucrul în echipă, cultivându-le tinerilor idei de inovare socială capabile să răspundă celor mai importante provocări din comunitate.

Samsung Solve for Tomorrow a fost creat pentru a spori interesul și aptitudinile tinerilor pentru Știință, Tehnologie, Inginerie și Matematică (STEM) și a-i încuraja să găsească soluții creative la problemele și riscurile din comunitățile lor, folosind abordări STEM. Din 2020, programul Samsung Solve for Tomorrow a depășit 1,5 milioane de participanți din peste 20 de țări de pe glob.

Miștile tinere au puterea de a produce schimbări pozitive în societate, iar Samsung Solve for Tomorrow permite dobândirea unor abilități care le depășesc cu mult pe cele tehnice. Pe lângă faptul că pot înțelege cu adevărat contextul în care trăiesc, tinerii care iau parte la acest program își dezvoltă gândirea critică, gândirea creativă, capacitatea de comunicare și spiritul de colaborare, abilități definitorii pentru viitoarea piață a muncii, industrie și societate.

Competiția Samsung Solve for Tomorrow implică trei niveluri de rezolvare a problemelor: redefinire, idee și dezvoltare. Procesul de design thinking permite abordarea fiecăreia dintre aceste etape într-un mod riguros, bine gândit și antrenant.

Echipele au ocazia de a lua parte la sesiuni de pregătire și mentorat oferite de experți în dezvoltare de idei comunitare, business, tehnologie, tehnici de prezentare. Concurenții ajunși în finală își prezintă ideile în fața unui juriu compus din reprezentanți ai organizatorilor și partenerilor competiției, și pot câștiga echipamente Samsung și experiențe de învățare oferite de Google.

Cei 5 pași ai procesului de design thinking

Design thinking (gândirea de tip design) este un instrument eficient de soluționare a problemelor, un proces creativ în 5 pași și o sursă de idei inspirate și realizabile.

Nicio problemă nu este prea dificilă pentru a fi abordată prin design thinking. Puteți folosi această metodă pentru a rezolva probleme acasă, la școală, în comunitatea în care trăiți și nu numai.

Acest caiet de activități vă va ajuta să creați un proiect parcurgând cei 5 pași ai gândirii de tip design: **empatia, definirea, ideea, prototipul și testarea**. Deși fiecare pas își are importanța sa, îmbinarea lor vă va oferi cele mai eficiente soluții.

Procesul de design thinking vă dezvoltă inclusiv abilități personale precum **creativitatea, spiritul de colaborare, capacitatea de comunicare și gândirea critică**, de care veți mai avea nevoie mult timp după terminarea proiectului!

Dar ce mai așteptăm? Să începem!

Gândirea specifică designului

Design thinking-ul este atât un set de principii, cât și un proces. De aceea se numește gândire de tip design și nu acțiune de tip design. Începerea unui proces de design thinking presupune să priviți în mod critic atât persoanele cărora vă adresați, cât și problema pe care doriți să o abordați și modul în care intenționați să o rezolvați.

În calitate de participanți la programul Samsung Solve for Tomorrow care doresc să facă o schimbare pozitivă în comunitatea în care trăiesc, este foarte important să cunoașteți și să adoptați setul de principii după care se ghidează designerii. Rolul unui designer este să identifice și să rezolve nevoi umane reale. În cadrul acestui proiect, veți observa atent comunitatea din care faceți parte, veți descoperi problemele cu care se confruntă prietenii, colegii, școala sau autoritățile locale și veți propune soluții inovatoare.

Gândirea de tip design este importantă pentru că pune oamenii ale căror probleme necesită rezolvare, adică **utilizatorii**, pe primul loc.

Câteodată puteți avea impresia că ați găsit răspunsul la o problemă doar cunoscând-o. Dar, de cele mai multe ori, problemele pe care doriți să le rezolvați sunt mult mai complicate decât credeți. Design thinking-ul este un proces structurat și foarte răspândit, care vă ajută nu doar să observați, ci și să acționați pentru a satisface nevoile utilizatorilor.

Gândirea de tip design este folosită de mii de elevi, profesori, angajați, companii etc. din întreaga lume. Înțelegerea procesului de design thinking vă va oferi o nouă perspectivă asupra lumii, noi abilități de rezolvare a problemelor complicate și un vocabular care vă va permite să dezbateți proiectul vostru ca un designer profesionist.

Gândeți ca un designer

În timpul procesului de design thinking, luați în considerare următoarele principii:

Concentrarea pe nevoile umane: Identificați problemele reale ale utilizatorilor și dezvoltați soluții în funcție de nevoile acestora.

Colaborarea radicală: Ascultați toate părerile – indiferent ale cui sunt sau de unde vin – și lucrați împreună.

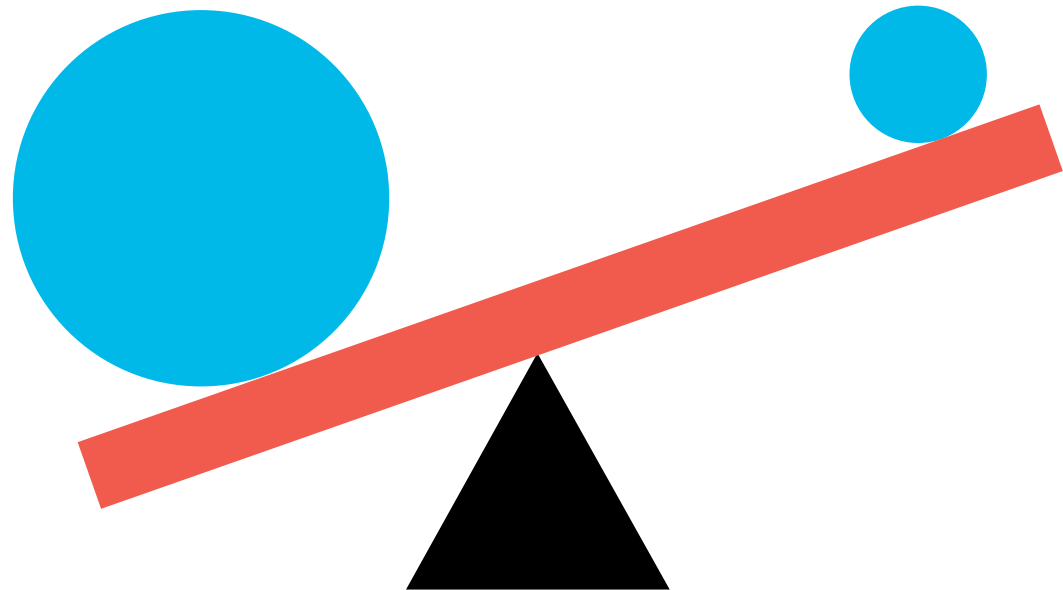
Accentul pe elementul vizual: Notați, schițați și desenați totul. Căutați să vizualizați ideile ori de câte ori aveți ocazia.

Orientarea spre acțiune: Decât să povestiți cum veți face un lucru, mai bine treceți la fapte! Este de preferat să testați o idee nereușită decât să nu aveți nicio idee.

Amânarea judecăților: Aveți încredere în utilizatorii, colegii și mentorii voștri. Folosiți-vă imaginația și fiți receptivi.

Aplecarea spre experiment: Dacă nu sunteți siguri cum trebuie să procedați la un moment dat, nu vă faceți griji! Acceptați ambiguitatea și experimentați idei sau puncte de vedere noi ori de câte ori aveți ocazia.

Chiar și atunci când sunteți deja familiarizați cu un subiect anume, este important să tratați fiecare provocare ca și cum abia ați descoperit-o. În general, designerii numesc această abordare **mentalitate de începător**. Atunci când încercați să înțelegeți o problemă și persoanele pe care le afectează, trebuie să fiți receptivi și dornici de a afla lucruri noi. Evitați stereotipurile și priviți lumea cât mai obiectiv și mai empatic posibil.



Vorbiți ca un designer

Colaborarea eficientă este unul dintre cele mai importante aspecte ale procesului de design thinking. Manifestați întotdeauna respect față de colegii, mentorii și utilizatorii voștri. Să îi tratați pe ceilalți cu respect înseamnă și să știți cum să oferiți sau să primiți feedback constructiv atunci când lucrați într-o echipă. Pentru aceasta, folosiți construcții precum „**Îmi place...**“, „**Aș dori...**“ sau „**Mă întreb...**“.

„**Îmi place...**“ Dacă vă exprimați o părere, începeți prin a face un compliment. Spuneți-i colegului de echipă ce vă place la ideea lui.

„**Aș dori...**“ După ce ați făcut un compliment, formulați o dorință de care colegul vostru să țină cont. Aceasta se poate baza pe interacțiunea pe care ați avut-o cu designul respectiv sau pe experiențele voastre anterioare.

„**Mă întreb...**“ Aici puteți oferi sugestii constructive cu privire la modul în care colegul de echipă și-ar putea îmbunătăți și mai mult ideea. Dați-i o idee care să îl îndrepte în direcția în care credeți.

Exemplu:

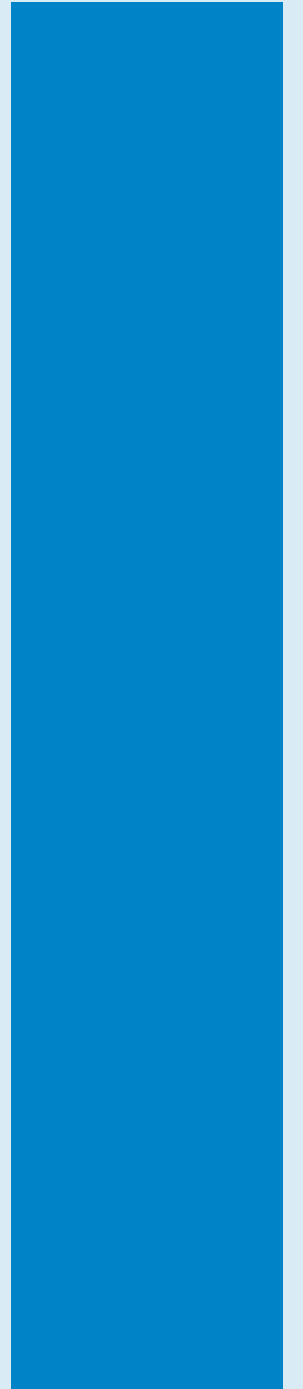
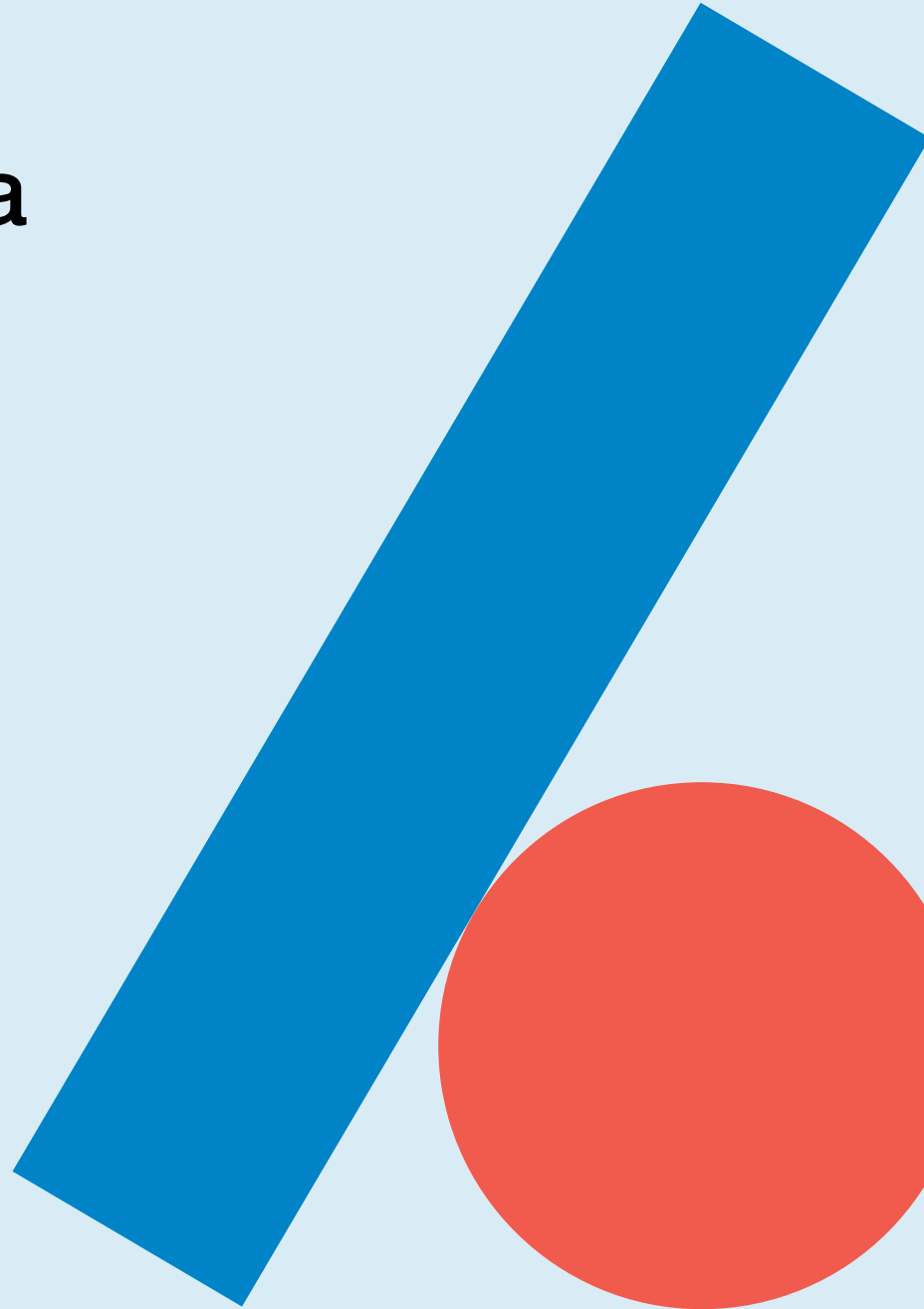
Îmi place foarte mult că ai ales un fundal în culori pentru aplicația noastră. Totuși, mi-aș dori ca nuanțele să nu fie atât de intense. Eu port ochelari și îmi este greu să citesc pe un ecran atât de viu colorat. Mă întreb dacă nu am putea păstra același fundal, dar să alegem o culoare mai deschisă și mai temperată.

ÎNȚREB
MĂ

Pregătirea

ACTIVITATE

Formați o echipă



Formați o echipă [1/2]

Durată: **Minimum 10 minute**

Jucători: **Toată echipa**

Materiale: **Pix**

Dacă lucrați la un proiect complex, creativ, o echipă este mai puternică decât o singură persoană. Formați o echipă de 3-5 membri. Gândiți-vă cum veți lucra împreună și atribuiți roluri specifice fiecărui membru al grupului.

1. Abilități și interese

Ce abilități aveți?

Ce abilități ați dori să vă îmbunătățiți?

Exemplu: desen, scriere, organizare, construire, cunoașterea unor oameni noi, luarea de interviuri, lucrul pe calculator...

2. Roluri și responsabilități

Enumerați toate atribuțiile și responsabilitățile pe care le presupune acest proiect și atribuiți câte un rol fiecărui membru al echipei. Se vor schimba responsabilitățile voastre în timp?

Exemplu: supervizorul, entuziastul, pisălogul, liderul...

3. Obiective

Ce vă doriți de la acest proiect?

Notați cel puțin trei obiective.

Exemplu: înțelegerea gândirii de tip design, lansarea unei idei în lume, câștigarea unei competiții, parcurgerea unor activități relaxante, dobândirea unor abilități noi...

Formați o echipă [2/2]

Durată: **Minimum 10 minute**

Jucători: **Toată echipa**

Materiale: **Pix**

Dacă lucrați la un proiect complex, creativ, o echipă este mai puternică decât o singură persoană. Formați o echipă de 3-5 membri. Gândiți-vă cum veți lucra împreună și atribuiți roluri specifice fiecărui membru al grupului.

Comunicarea

Vă veți putea întâlni periodic? Unde și când?
Cum veți comunica când nu sunteți împreună?

Numele echipei

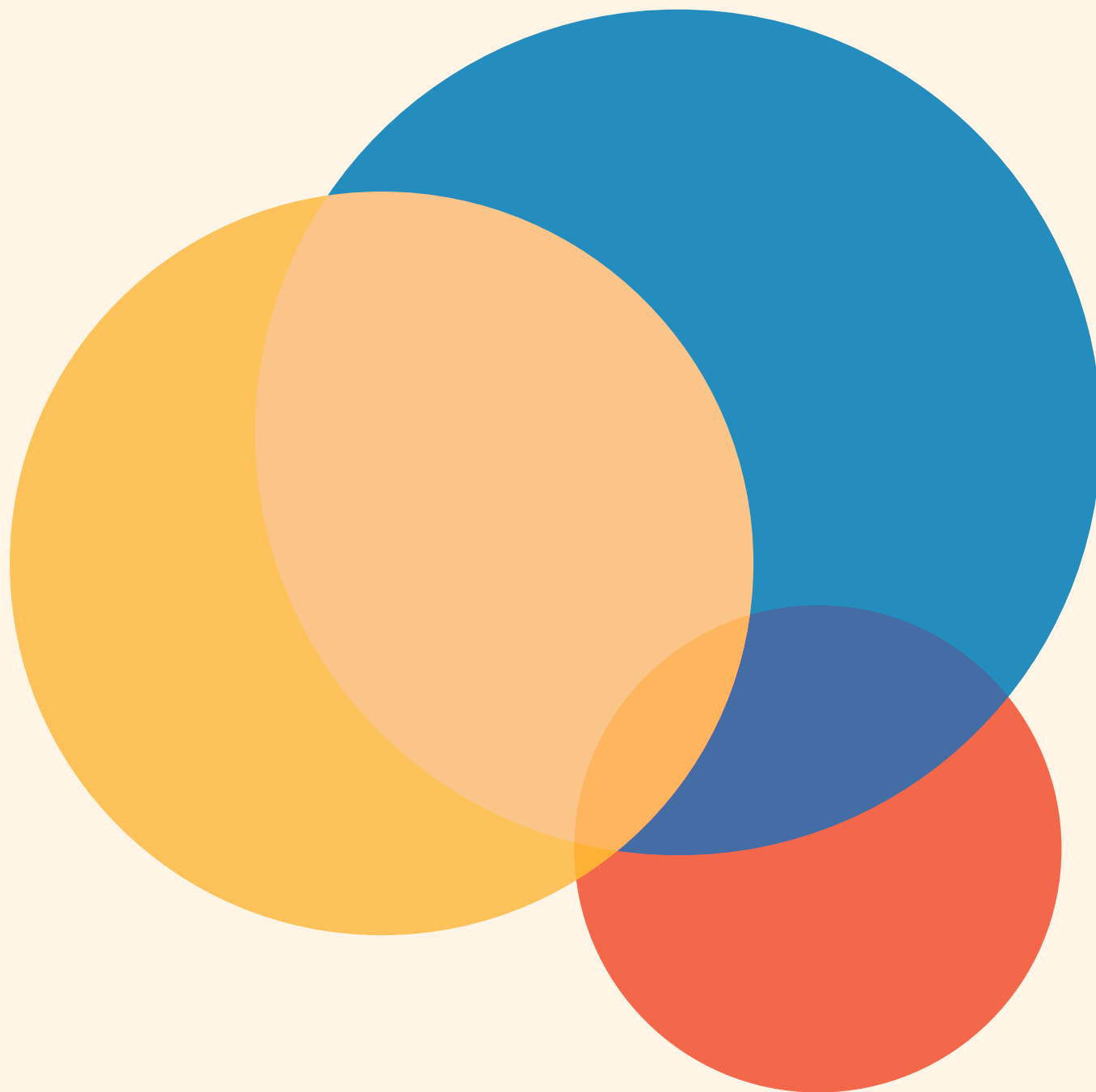
Timp de cinci minute, alcătuiți împreună o listă cu posibile nume pentru echipa voastră. Propuneți cel puțin 30 de nume. Votați-l pe cel mai bun și notați-l aici. Creați o siglă a echipei și veți primi un bonus!

Pasul 1

Empatia

ACTIVITĂȚI

- Faceți cercetări contextuale
- Căutați analogii
- Alegeți participanții potriviți
- Găsiți utilizatori extremi
- Elaborați un ghid de discuții
- Pregătiți-vă pentru interviu
- Intervistați participanții
- Decideți ce veți observa
- Observați o situație



Faceți cercetări contextuale

Documentarea pe internet, cititul cărților și articolelor sau vizionarea unor materiale video sunt metode excelente de a înțelege mai bine o problemă. Petreceți un timp informându-vă despre subiectul vostru din mai multe perspective și surse.

Durată: **Minimum 20 de minute**

Jucători: **Toată echipa**

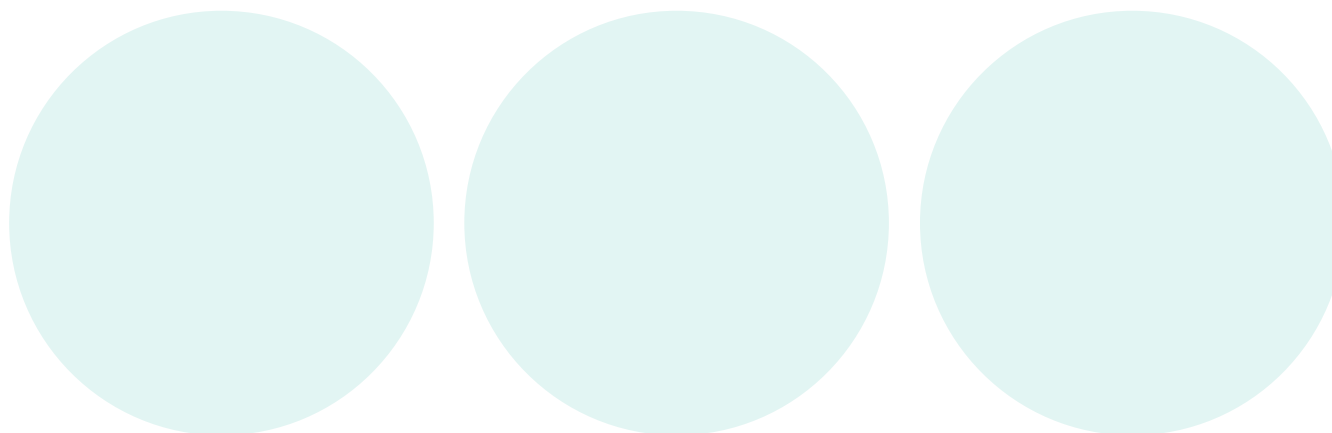
Materiale: **Pix, agendă pentru notițe, materiale pentru documentarea online și offline – ziare, cărți, reviste etc.**

Ce ați aflat?

Notați câteva lucruri interesante pe care le-ați aflat în timpul cercetării.

Ce soluții există deja?

Notați trei soluții existente pentru problema pe care doriți să o abordați.



Cât de amplă este problema?

Notați câteva statistici importante pe care le-ați descoperit în urma cercetării.

Exemple de întrebări la care v-ați putea gândi:

- Câți oameni sunt afectați de această problemă?
- Cât de extinsă este această problemă? Există statistici care să ne arate amploarea actuală?

Căutați analogii

AVANSAȚI

Explorarea analogiilor vă oferă posibilitatea de a vă inspira din alte sectoare de activitate. Dacă veți ști cum sunt rezolvate problemele similare în alte domenii, veți putea aborda mai eficient problema voastră.

Durată: **Minimum 20 de minute**

Jucători: **Toată echipa**

Materiale: **Pix, agendă pentru notițe, materiale pentru documentarea online și offline – ziare, cărți, reviste etc.**

Ce experiență din proiectul vostru ați putea explora prin analogie?

În ce situații ați putea pune în practică explorarea prin analogie?

Ce ați învățat din aceste analogii?

Cum rezolvă alte sectoare de activitate această problemă?

Exemplu de proiect: Regândirea sălii de așteptare a unei clinici medicale

Exemplu de experiență pe care o puteți explora: Așteptați până vă vine rândul

Exemplu de experiență pe care o puteți explora: Așteptați până vă vine rândul

Exemple de situații:

- Coadă de la un restaurant fast-food
- Cozile interminabile de la intrarea în parcurile tematice

Alegeți participanții potriviți

Durată: **Minimum 20 de minute**

Jucători: **Toată echipa**

Materiale: **Pix**

Atunci când decideți persoanele pe care le veți intervieva, e important să alegeți participanți reprezentativi pentru segmentul de utilizatori pe care îl vizați și specialiști care vă pot oferi informații competente în domeniu. Alegeți câțiva oameni din categoria principalilor voștri utilizatori și câțiva utilizatori experți.

Cine sunt utilizatorii obișnuiți?

Notați cel puțin trei caracteristici specifice ale principalilor utilizatori.

Exemplu: Dacă trebuie să regândiți experiența utilizatorilor unui magazin alimentar, utilizatorii principali pot fi persoanele care fac cumpărături o dată pe săptămână.

Cine sunt utilizatorii experți?

Notați specialiștii din domeniu care v-ar putea oferi o perspectivă specializată asupra problemei.

Exemplu: Dacă trebuie să regândiți experiența utilizatorilor unui magazin alimentar, experții cu care ați putea discuta sunt chiar managerii magazinului alimentar.

Cu cine vă veți întâlni?

Notați 3-5 utilizatori obișnuiți și 2 utilizatori experți cu care echipa voastră ar dori să se întâlnească pentru a purta o discuție.

Găsiți utilizatori extremi

AVANSAȚI

Durată: **Minimum 10 minute**

Jucători: **Toată echipa**

Materiale: **Pix**

Intervievați atât utilizatori extremi, cât și utilizatori obișnuiți. Utilizatorii extremi pot da mai bine voce problemelor decât cei aflați în situații de mijloc, dar le este mai greu să le exprime. Utilizatorii extremi sunt persoane care se confruntă cu aceleași probleme pe care le întâmpină și utilizatorii principali, dar într-un context mai special sau extrem.

Ce situații ar putea experimenta cele două categorii de utilizatori?

Exemplu: Într-un magazin alimentar, un utilizator va căuta produsele dorite, va sta la coadă, va plăti alimentele cumpărate și le va lua acasă.

Cine sunt potențialii utilizatori extremi?

Notați 3 exemple de posibili utilizatori extremi.

Exemplu: Un utilizator care își face cumpărăturile doar online sau un utilizator care vizitează magazinul mai des de patru ori pe săptămână.

Cu cine vă veți întâlni?

Notați 2 utilizatori extremi cu care echipa voastră ar dori să poarte o discuție.

Elaborați un ghid de discuții

Ghidul de discuții este un document în care puteți nota toate întrebările pe care doriți să le adresați participanților, în ordinea în care le veți adresa. Alegeți colegul de echipă care va lua interviurile.

Începeți interviul

Completați spațiile libere pentru ca participantul să afle cine sunteți și să vă acorde permisiunea de a documenta întâlnirea.

Bună ziua! Vă mulțumim că ați acceptat să luați parte la acest interviu.

Eu sunt
și vă voi adresa câteva întrebări. Ei sunt colegii mei de echipă,

V-am invitat la această discuție pentru că dezvoltăm o soluție pentru
și am dori să aflăm mai multe despre

În timpul interviului, colegii mei ar dori să își ia notițe, să vă înregistreze și să facă fotografii.

Sunteți de acord?

Adunați informații

Notați 10 întrebări detaliate pe care doriți să le adresați participantului în legătură cu experiențele, acțiunile, motivele și trăirile sale.

Întrebări pregătitoare

Spuneți-mi cum a fost ultima dată când...
Descrieți, pe scurt, rolul pe care îl aveți în...
Cum arată o zi obișnuită din viața dumneavoastră?

Întrebări lămuritoare

Prin ce a trebuit să treceți pentru a...?
Cum v-ați simțit în acel moment? De ce?
Care a fost motivul pentru care ați luat acea decizie?
Care este cea mai mare problemă cu care vă confrunțați din cauza...?
Ce s-a întâmplat înainte/după...?

Durată: **Minimum 15 minute**

Jucători: **Toată echipa**

Materiale: **Pix**

REȚINEȚI

- Adresați în mod repetat întrebarea „De ce?”.
- Puneți doar întrebări deschise.
- Nu adresați întrebări care influențează răspunsul.
- Întrebați, nu faceți presupuneri.

Pregătiți-vă pentru interviu

Durată: **Minimum 10 minute**

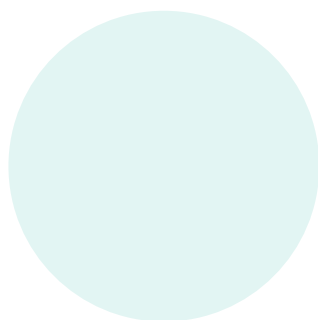
Jucători: **Toată echipa**

Materiale: **Pix**

Cu o zi înaintea interviului, pregătiți tot ce vă trebuie. Atribuiți fiecărui membru al echipei câte o responsabilitate, confirmați ora și locul interviului și verificați dacă aveți toate materialele necesare.

Ce responsabilități vor avea membrii echipei?

Notați în fiecare cerculeț numele colegului care va avea responsabilitatea menționată dedesubt.



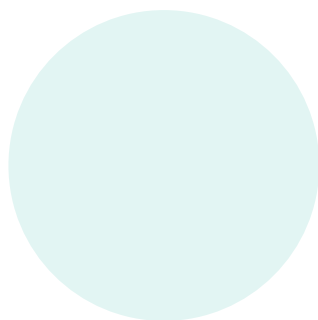
Pregătește materialele necesare



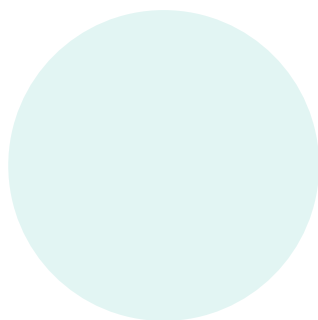
la interviu



Face fotografiile în timpul interviului



Confirmă data, ora și locul interviului



la notițe în timpul interviului



Observă comportamentul participantului și detaliile din jur

Când și unde va avea loc întâlnirea?

Stabiliți și confirmați ora și locul întâlnirii.

Data, ora

Locul

Numele participantului

.....

Ce materiale trebuie să luați la voi?

Asigurați-vă că aveți toate materialele necesare în timpul interviului!



Ghid de discuții



Datele de contact ale participantului (participanților)



Agende și pixuri



Cameră foto/video sau telefon mobil



Reportofon sau telefon mobil



Cadouri de mulțumire pentru participanți (după caz)

Intervievați participanții

A venit timpul să intervievați participanții! Luați cu voi această pagină și notați totul. Rețineți că ghidul de discuții este doar un instrument ajutător. Nu este nevoie să adresați toate întrebările pe care le-ați pregătit.

Numele participantului:

Citate

Notați orice comentarii interesante sau surprinzătoare pe care le face participantul. Aveți în vedere cel puțin 5 citate. Dacă este nevoie, puteți folosi și o a doua foaie de hârtie.

Observații

Notați orice observații interesante în timpul interviului. Aveți în vedere cel puțin 5 observații. Dacă este nevoie, puteți folosi și o a doua foaie de hârtie.

Durată: **Minimum 30 de minute**

Jucători: **Toată echipa**

Materiale: **Pix, cameră foto/video, alte materiale necesare**

REȚINEȚI

- Vorbiți cât mai puțin posibil.
- Învățați de la utilizatori, nu dați lecții.
- Fiți receptivi; nu judecați.
- Lăsați-vă purtați de discuție.
- Adresați întrebări deschise.
- Acceptați pauzele din conversație.

CE SĂ FACEȚI/NU FACEȚI ÎN TIMPUL INTERVIULUI

Da:

- Cereți detalii despre experiențele participanților și întrebați-i cum s-au simțit. „Vă rugăm să ne povestiți ce ați făcut și ce ați simțit când...”
- Întrebați care a fost contextul. „Ce s-a întâmplat înainte/după...?”
- Întrebați care au fost motivele. „Puteți să ne explicați de ce...?”

Nu:

- Nu adresați întrebări la care se poate răspunde cu „da” sau „nu”. „Vă place...?”
- Nu puneți întrebări care influențează răspunsul (doar pentru a vă susține o teorie). „Nu e incomod să...?”
- Nu faceți presupuneri. „Este din cauză că...?”

Decideți ce veți observa

Observația este o tehnică prin care urmăriți participanții în timpul rutinei lor zilnice, în mediul în care trăiesc. Această metodă este cu atât mai utilă atunci când doriți să înțelegeți cum reacționează un participant într-un context complicat, într-un mediu special sau într-o situație de viață reală.

Durată: **Minimum 10 minute**

Jucători: **Toată echipa**

Materiale: **Pix, cameră foto/video, alte materiale necesare**

Care sunt acțiunile sau activitățile pe care le întreprinde utilizatorul?

Notați cel puțin 3 acțiuni sau activități pe care le face utilizatorul și când/unde au loc acestea.

Ce doriți să observați?

Faceți o listă cu 10 lucruri care ar putea fi observate – procese, împrejurări, experiențe etc. Din această listă, alegeți maximum 5 lucruri pe care doriți ca echipa voastră să le observe.

Observați o situație

Este momentul să observați participanții! Luați cu voi această pagină și notați totul.

Durată: **Minimum 30 de minute**

Jucători: **Toată echipa**

Materiale: **Pix, cameră foto/video, alte materiale necesare**

Numele participantului:

REȚINEȚI

- Observați și ascultați cu receptivitate și curiozitate.
- Încercați să fiți cât mai discreți posibil.
- Întrebați „de ce?”

Ce face utilizatorul?

Notați 5-10 observații.

Cum face utilizatorul ceea ce face?

Notați 5-10 observații.

De ce face utilizatorul ceea ce face?

Aflați „de ce” observând contextul și ascultând ce vă spune utilizatorul.

Cum se simte utilizatorul când face ceea ce face?

Descoperiți trăirile utilizatorului observându-i expresiile faciale, gesturile și limbajul.

Pasul 2

Definirea

ACTIVITĂȚI

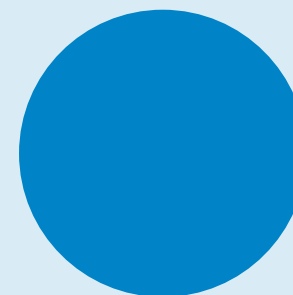
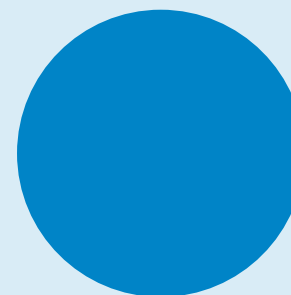
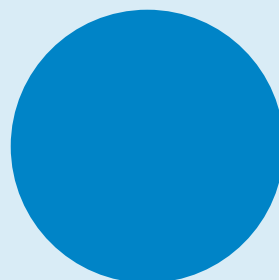
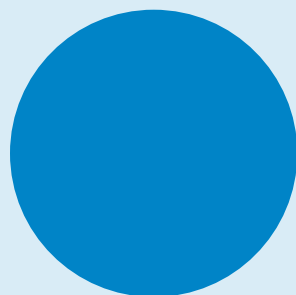
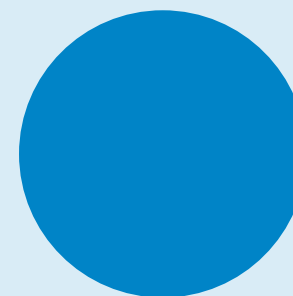
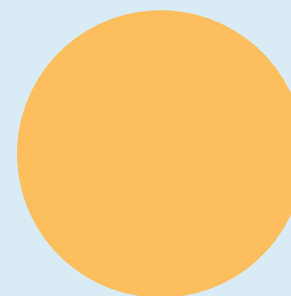
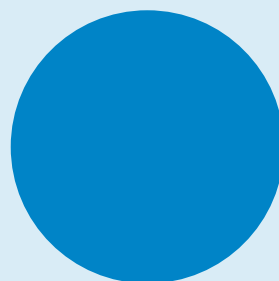
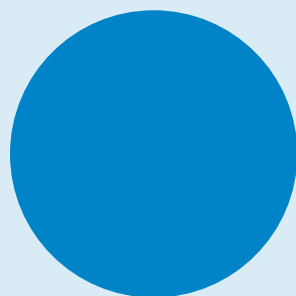
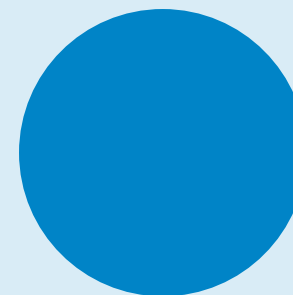
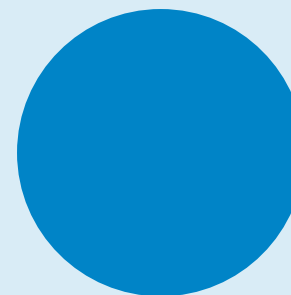
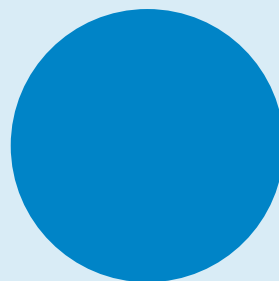
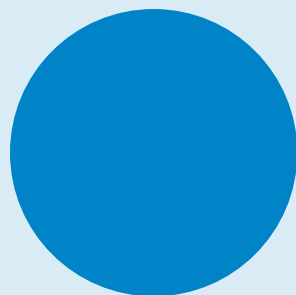
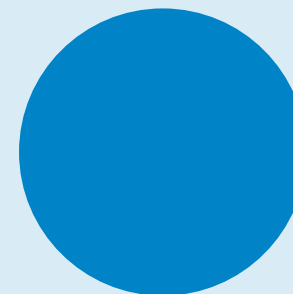
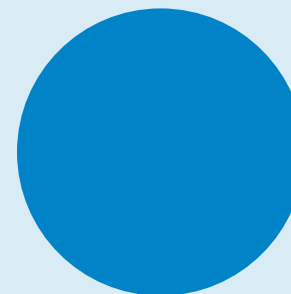
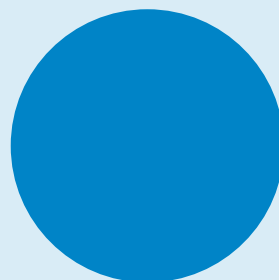
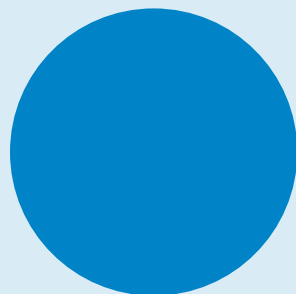
Revizuiți informațiile colectate

Căutați elemente comune

Sintetizați

Identificați un punct de vedere

Elaborați întrebări de tipul „Cum am putea...?”



Revizuiți informațiile colectate

Revizuirea informațiilor vă ajută să procesați, să organizați și să înțelegeți toate datele colectate în etapa de empatie. Dacă este posibil, revizuiți informațiile după fiecare sesiune de interviu sau observare.

Durată: **10 minute fiecare**
Jucători: **Individuali, toată echipa**
Materiale: **Pix, hârtiuțe adezive, materialele realizate în timpul activităților de interviu sau observare: notițe, transcrieri, filmări etc.**

Pasul 1: Ce momente ți-au atras atenția?

Parcurge toate notițele, imaginile etc. adunate în timpul interviurilor și observațiilor. Ce te-a surprins? Ce ai aflat? Există ceva care ți-a dat idei noi? Notează cel puțin 5 astfel de momente sau citate în spațiul liber de mai jos sau pe hârtiuțe adezive.

Pasul 2: Ce momente v-au atras atenția?

Arătați fiecare ce ați scris. Observați elemente comune? Notați toate momentele sau citatele diferite de ale voastre.

INDIVIDUAL: 10 MIN

ÎN ECHIPĂ: 10 MIN

Căutați elemente comune

AVANSAȚI

Identificarea elementelor comune este o modalitate de a pune ordine și structură în haosul de informații pe care le-ați notat. Adunați toate notițele adezive cu observații și citate într-un singur loc, pe un perete sau pe o masă.

Grupați notițele care se leagă, nu se potrivesc sau vi se par mai interesante împreună.

Creați cel puțin 3 grupuri de notițe. Dacă numărul grupurilor de notițe este mai mare, puteți imprima de mai multe ori această pagină. Pe măsură ce înaintați în procesul de grupare a informațiilor, veți observa apariția unor categorii specifice sau zone tematice. Atribuiți câte un titlu simplu fiecărui grup de notițe. În acest fel, nu veți uita niciodată de ce ați grupat astfel informațiile.

Titlu:

Durată: **Minimum 20 de minute**

Jucători: **Toată echipa**

Materiale: **Pix, informațiile colectate, alte date (notițe etc.)**

Sintetizați

AVANSAȚI

Sintezele sunt enunțuri concise, care prezintă esențialul fiecărui grup de notițe. Sintezele sunt mai mult decât simple observații; ele explică de ce credeți că oamenii acționează și gândesc așa cum ați observat. Sintetizarea informațiilor poate fi dificilă. Este posibil să aveți nevoie de mai multe încercări până să reușiți! Parcurgeți următorul exercițiu pentru a transforma titlurile în sinteze.

Titlu sau sinteză?

În partea stângă, notați titlurile grupurilor de notițe. Citiți **întrebările de luat în considerare**. Răspund titlurile voastre în mod afirmativ tuturor acestor întrebări? Dacă da, probabil că titlurile voastre sunt mai degrabă sinteze! Dacă nu, modificați aceste titluri cu ajutorul „întrebărilor de luat în considerare“.

Titlu		Sinteză
.....	→
.....	
.....	
Titlu		Sinteză
.....	→
.....	
.....	
Titlu		Sinteză
.....	→
.....	
.....	
Titlu		Sinteză
.....	→
.....	
.....	

Durată: **Minimum 10 minute**

Jucători: **Toată echipa**

Materiale: **Pix, temele și titlurile din activitatea „Căutați elemente comune“**

Întrebări de luat în considerare

- Sintetizează acest titlu mai multe observații sau citate?
- Redă acest titlu cauza principală a comportamentului observat?
- Explică acest titlu de ce este constatarea voastră importantă pentru utilizatori?

Identificați un punct de vedere

Durată: **Minimum 20 de minute**

Jucători: **Toată echipa**

Materiale: **Pix, titluri și sinteze**

Un punct de vedere transformă proiectul vostru într-o propoziție în care prezentați situația care necesită rezolvare și pe baza căreia puteți începe să generați idei. Punctul de vedere trebuie să țină cont de utilizatori, nevoile acestora și informațiile sintetizate. Folosiți această pagină pentru a construi un punct de vedere.

Elaborați un punct de vedere înconjurând termenii corespunzători și completând spațiile libere. Urmați exemplul din stânga.

Exemplu de punct de vedere

În timpul / Când / După / În / ...

sala de așteptare a aeroportului,

părinții

trebuie să se poată

juca cu copiii lor

fără să / dar / în mod surprinzător

deranjeze ceilalți pasageri

și așa stresați.

Punct de vedere

În timpul / Când / După / În / ...

Contextul (unde și când)

Utilizatorul

trebuie să se poată

Nevoia utilizatorului

fără să / dar / în mod surprinzător

Informația sintetizată

Elaborați întrebări de tipul „Cum am putea...?”

Punctul de vedere poate fi împărțit în întrebări specifice, de tipul „Cum am putea...?”. Scrise în forma „Cum am putea... [realiza/face/ușura/ajuta] X, Y sau Z?”, aceste întrebări vă vor ajuta să generați idei concrete atunci când ajungeți la Pasul 3: Ideea.

Durată: **Minimum 20 de minute**

Jucători: **Toată echipa**

Materiale: **Pix, sinteze și punctul de vedere creat de echipă**

Notați proiectul echipei, punctul de vedere din exercițiul anterior și trei întrebări din seria „Cum am putea...?”.

Proiectul echipei

Exemplu: Reproiectarea sălii de așteptare din aeroport.

Punctul de vedere al echipei

Exemplu: Părinții trebuie să se poată juca cu copiii lor fără a deranja ceilalți pasageri și așa stresați.

Întrebările „Cum am putea...?”

Exemple:

Cum am putea separa copiii de ceilalți pasageri?

Cum am putea face în așa fel încât așteptarea să devină cea mai antrenantă parte a călătoriei?

Cum am putea elimina timpul de așteptare cu totul?

Cum am putea crea un aeroport care să semene cu un centru de recreere?
Sau cu un loc de joacă?

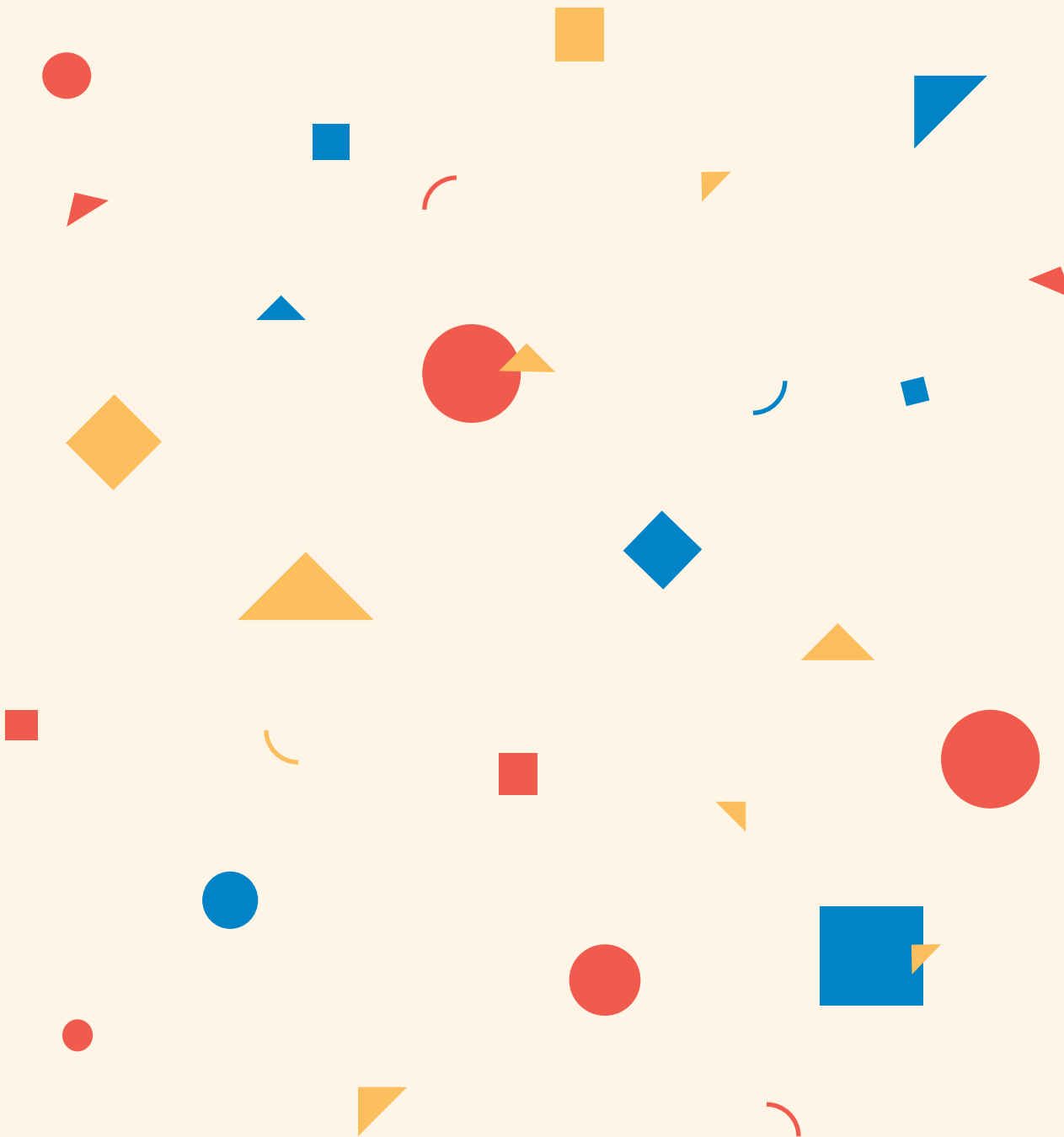
Cum am putea determina copiii prea jucăuși și zgomotoși să fie mai liniștiți?

Pasul 3

Ideația

ACTIVITĂȚI

Derulați o sesiune de brainstorming
Evaluati ideile



Derulați o sesiune de brainstorming

Cea mai bună cale să ajungi la o idee bună este să ai cât mai multe idei. Brainstorming-urile vă ajută să gândiți liber și să propuneți soluții posibile. Fiți creativi, alegeți o întrebare de tipul „Cum am putea...?” și generați cât mai multe idei care să răspundă la această întrebare. Metoda propusă pentru această etapă este „Crazy 8”. Aceasta implică un interval de lucru de 8 minute, în care fiecare membru al echipei lucrează individual pentru a completa casetele de mai jos. La finalul celor 8 minute, toți se opresc și compară rezultatele pentru a evalua ideile generate.

Ce subiecte veți aborda?

Notați 4-5 întrebări din seria „Cum am putea...?” la care doriți să răspundeți în timpul activității de brainstorming.

Cine va fi coordonatorul?

Decideți cine va coordona sesiunea de brainstorming. Membrii echipei pot coordona pe rând această activitate.

Durată: **Maximum 8 minute**

Jucători: **Toată echipa**

Materiale: **Notițe adezive, markere, stickere, hârtie, snackuri, cronometru**

Generați cât mai multe idei!

Notați sau schițați fiecare idee pe o hârtiuță adezivă. Spuneți-vă ideile cu voce tare atunci când vă vin în minte!

Nume:

.....

SARCINILE COORDONATORULUI

- Reamintește echipei care sunt regulile brainstorming-ului.
- Prezintă subiectele (întrebările „Cum am putea...?”) sesiunii de brainstorming. Coordonatorul contribuie și el la generarea ideilor.
- Menține o stare de spirit pozitivă și optimistă.
- Schimbă subiectele (întrebările „Cum am putea...?”) la fiecare 20 de minute.

Numărați câte idei ați avut!

Am avut idei!

REGULILE BRAINSTORMING-ULUI

- Nu criticați ideile celorlalți.
- Produceți o cantitate cât mai mare de idei.
- Dați frâu liber imaginației.
- Preluati ideile celorlalți și îmbunătățiți-le.
- Rămâneți concentrați și nu deviați de la subiect.
- Nu vorbiți unul peste altul.
- Desenați, schițați și notați ideile. Puneți accentul pe elementul vizual.

Evaluati ideile

Dupa brainstorming, a venit timpul sa selectati cateva idei si sa creati un prototip. Evaluati ideile echipei din perspectiva utilizatorilor. Fezabilitatea este mai puțin importantă în acest moment. Folositi stickere sau markere colorate pentru a vota ideile favorite.

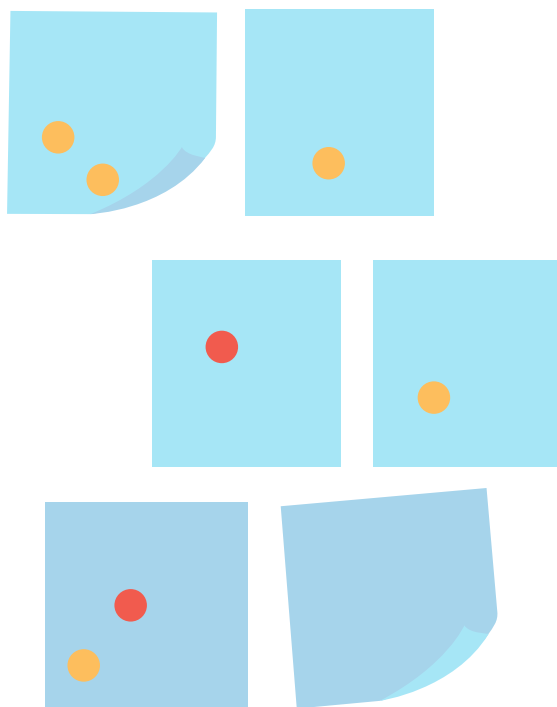
Durată: **Minimum 10 minute**

Jucători: **Toată echipa**

Materiale: **Pix, notițe adezive cu idei, stickere rotunde**

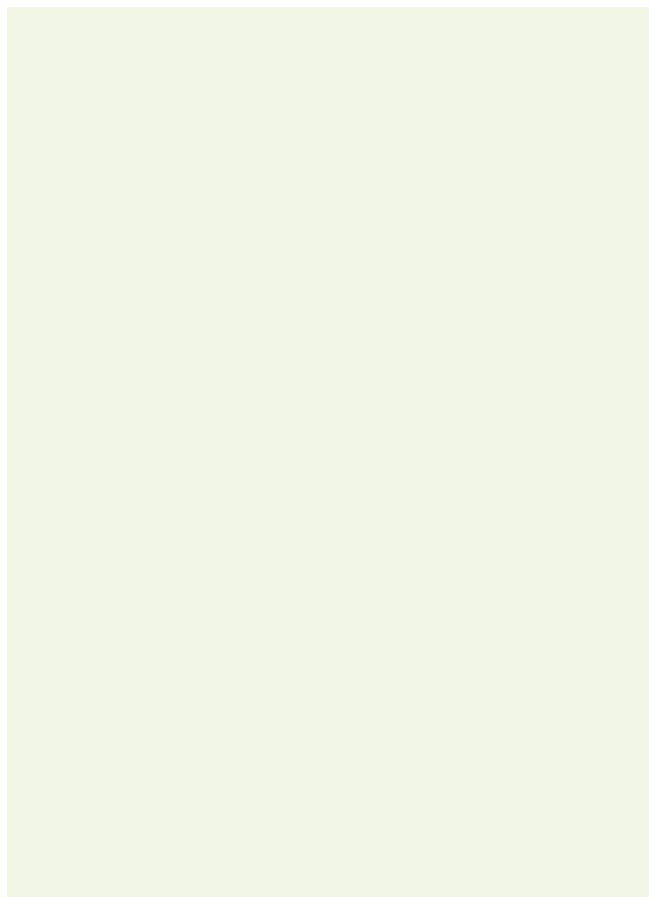
Ce idei vă plac cel mai mult?

Împărțiți fiecărui membru al echipei câte 5 stickere și votați ideile voastre preferate.



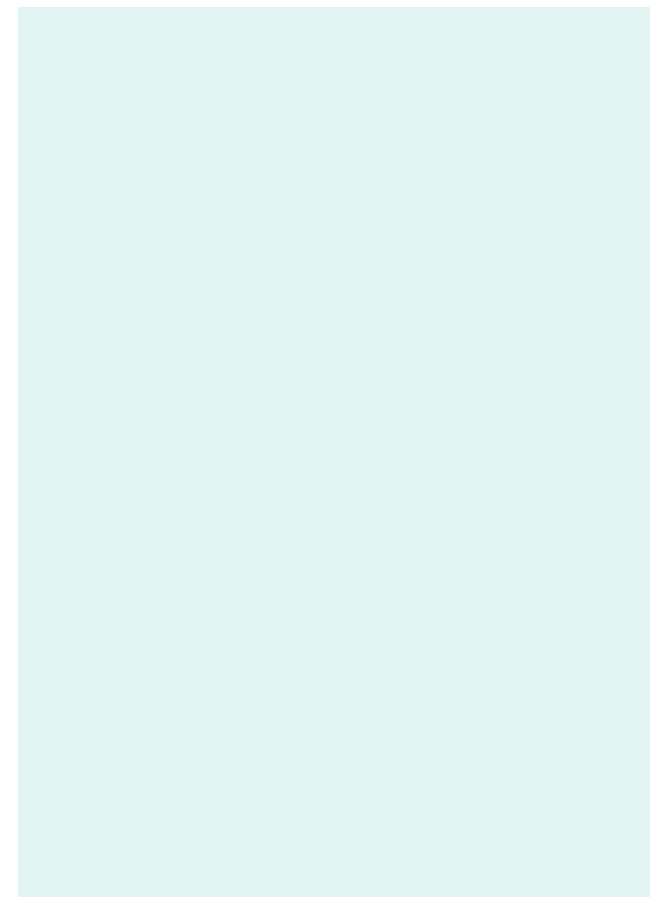
Ce idei au primit cele mai multe voturi?

Notați cele 5 idei care au obținut cele mai multe voturi din partea membrilor echipei.



Ce idei ați ales pentru crearea prototipului?

Alegeți și notați două idei după care veți crea prototipul. Dacă există mai multe idei similare, le puteți combina.

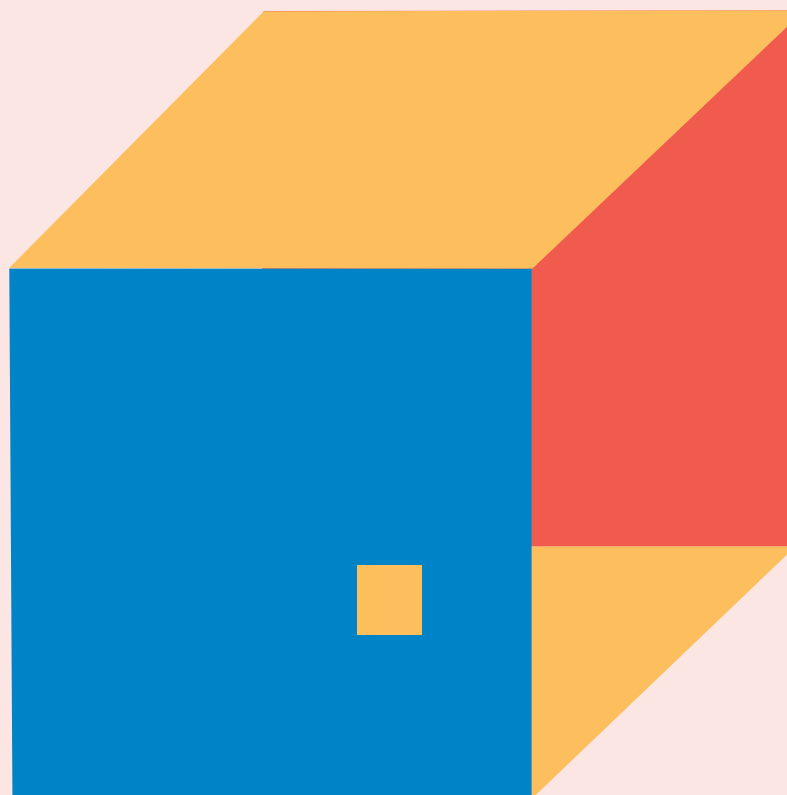


Pasul 4

Prototipul

ACTIVITĂȚI

- Creați o hartă a utilizatorului
- Creați un prototip pe hârtie
- Creați un prototip digital
- Creați un prototip fizic



Creați o hartă a utilizatorului

AVANSAȚI

Durată: **Minimum 15 minute**

Jucători: **Toată echipa**

Materiale: **Pix**

Harta utilizatorului vă ajută să spuneți o poveste din perspectiva utilizatorului și să dați viață conceptului. Cum și când va interacționa utilizatorul cu conceptul vostru? Folosiți această metodă de creare a prototipurilor pentru a evidenția avantajele generale și elementele-cheie ale ideii voastre.

Unde și cum va interacționa utilizatorul cu soluția sau conceptul echipei?

Folosiți întrebările de mai jos pentru a crea o poveste convingătoare.

CONȘTIENTIZARE	PRIMA UTILIZARE	UTILIZARE ÎNDELUNGATĂ	PROMOVARE
Cum află utilizatorii despre conceptul vostru? Ce simt ei? Ce nevoi au?	Când și unde folosesc utilizatorii conceptul vostru pentru prima dată? Ce părere au despre acesta?	Când și de ce aleg utilizatorii să folosească din nou conceptul vostru?	Când și de ce recomandă utilizatorii soluția voastră și altora?
.....
.....
.....
.....
		Cum schimbă conceptul vostru comportamentul utilizatorilor? Ce probleme rezolvă conceptul?	Ce alte momente-cheie mai experimentează utilizatorii? Când și unde apar aceste momente?
	
	
	
	

Creați un prototip pe hârtie [1/2]

Desenarea unui prototip pe hârtie este o modalitate rapidă și ieftină de a vizualiza un concept. Schițați elementele-cheie ale ideii. Evitați detaliile excesive. Utilizați linii, forme și titluri.

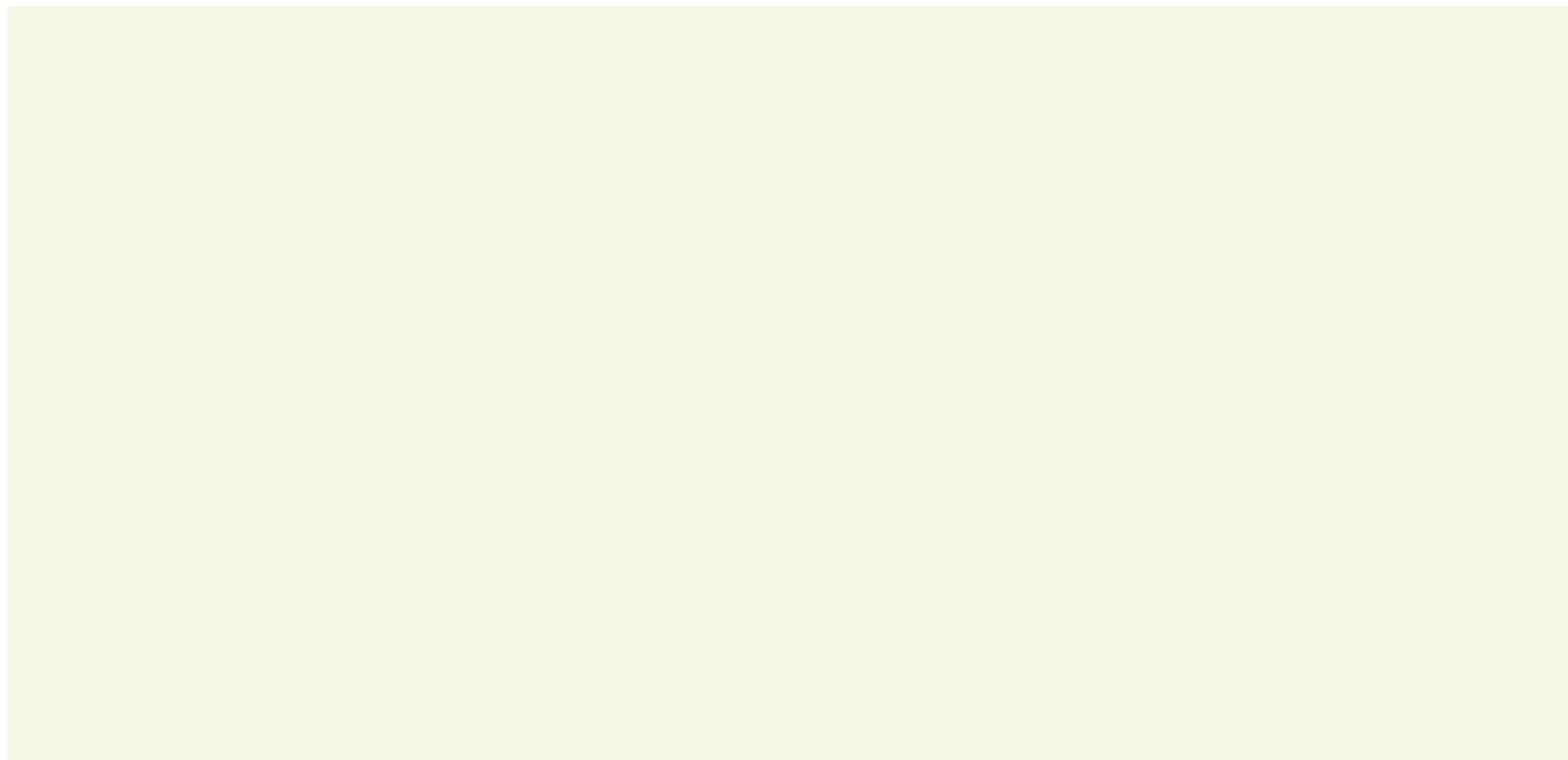
Durată: **Minimum 20 de minute**

Jucători: **Toată echipa**

Materiale: **Coli de hârtie, hârtiuțe adezive, pixuri**

Cum interacționează utilizatorul cu prototipul vostru? Cum arată prototipul?

Schițați mai jos prototipul vostru. Explorați diferite variante ale aceleiași idei și folosiți mai multe coli de hârtie dacă este nevoie.



Creați un prototip pe hârtie [2/2]

Dacă aveți în vedere crearea unei aplicații, desenarea unui prototip pe hârtie vă va ajuta să identificați și să definiți funcțiile și conceptele de bază ale aplicației. Astfel, veți economisi din timpul și efortul necesare creării unui produs digital.

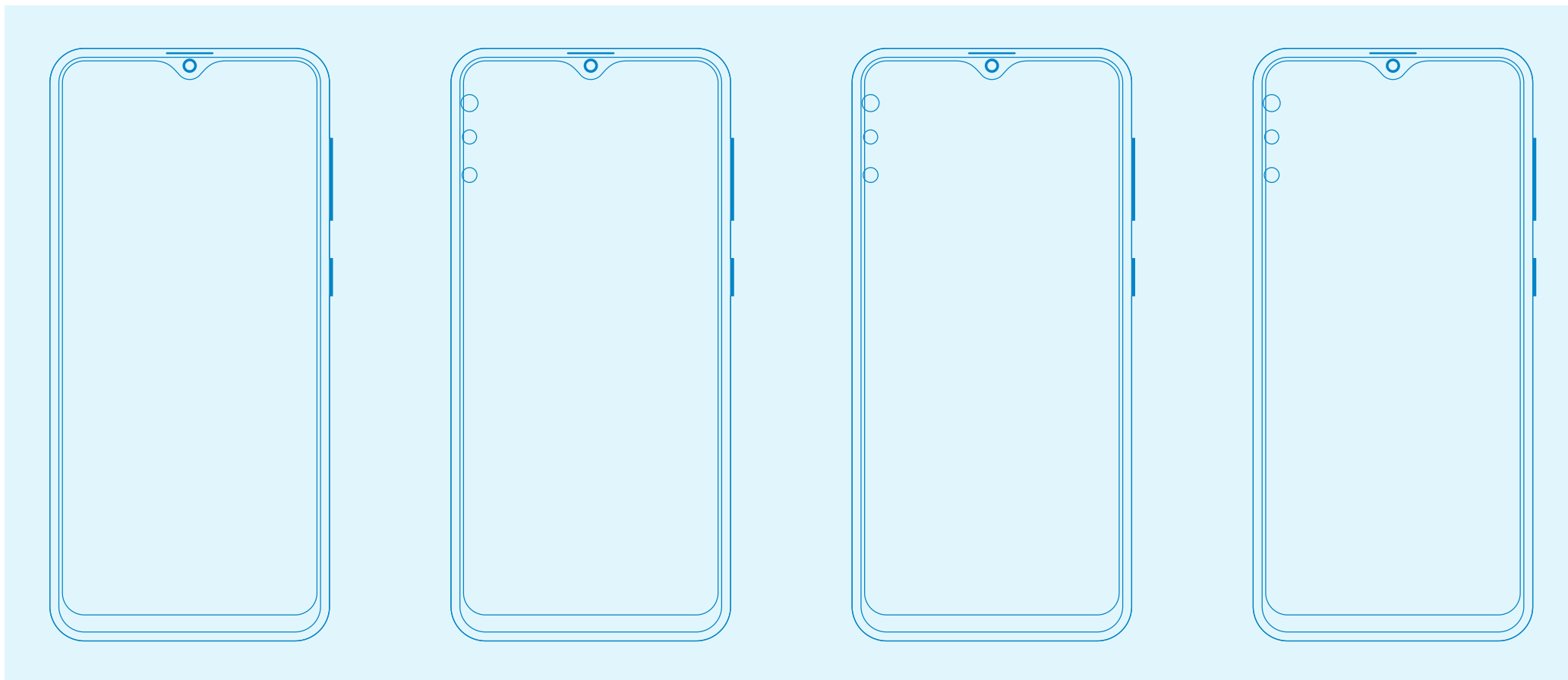
Durată: **Minimum 20 de minute**

Jucători: **Toată echipa**

Materiale: **Coli de hârtie, hârtiuțe adezive, pixuri**

Cum arată ecranele-cheie ale experienței digitale pe care ați creat-o?

Schițați mai jos ecranele-cheie ale prototipului vostru. „Ecranele-cheie” sunt esențiale pentru a putea crea funcțiile de bază ale unei aplicații. Explorați diferite variante ale aceleiași idei și folosiți mai multe coli de hârtie dacă este nevoie.



Creați un prototip digital

AVANSAȚI

Durată: **Minimum 45 de minute**

Jucători: **Toată echipa**

Materiale: **Computer, program de creare a prototipurilor**

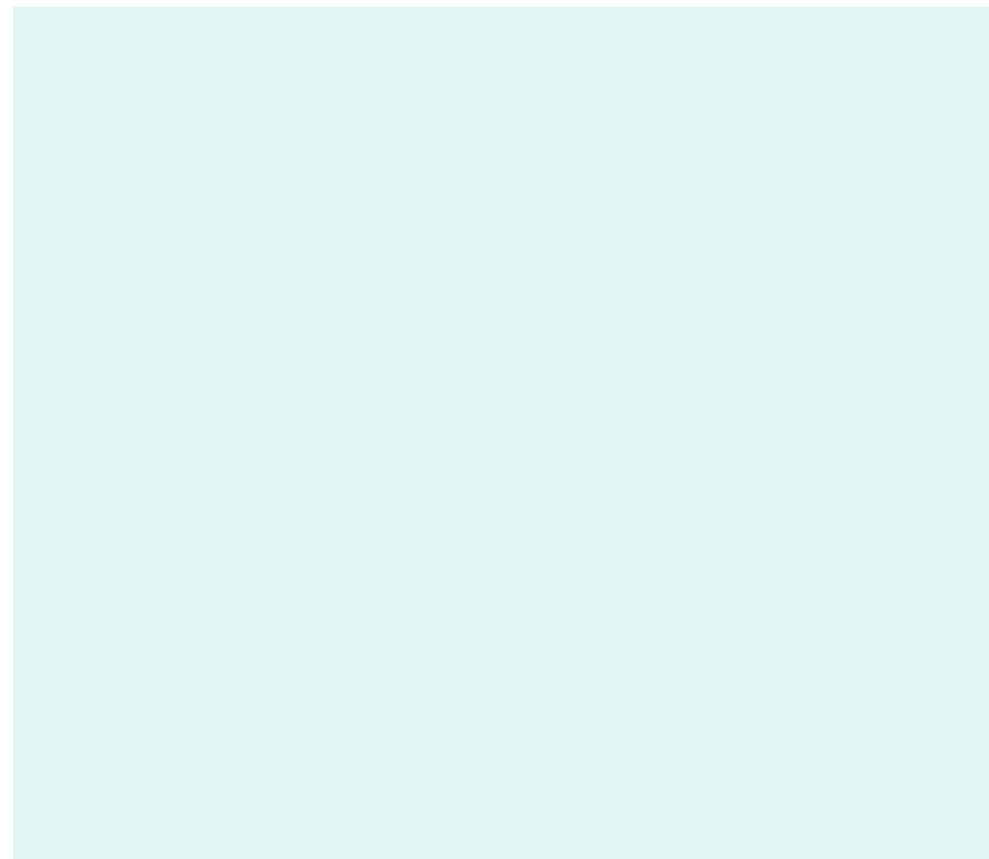
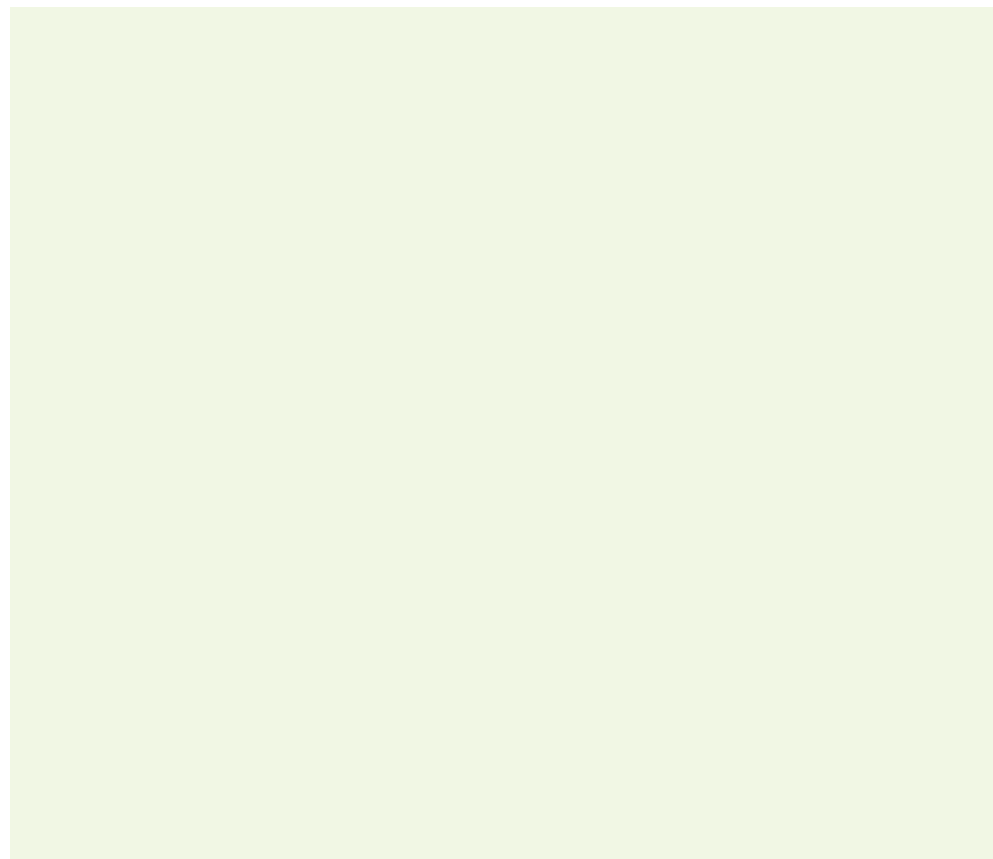
Prototipurile digitale sunt o modalitate excelentă de a simula experiența pe care un utilizator ar putea-o avea cu produsul vostru digital. Creați prototipuri digitale folosind instrumente software precum PowerPoint, Marvel, Figma, InVision, Adobe XD etc. Nu uitați că a crea un prototip înseamnă să înțelegeți, nu să proiectați produsul final!

Ce momente sau caracteristici importante doriți să ilustreze prototipul?

Notați câteva momente sau caracteristici pe care doriți să le scoateți în evidență. Luați în considerare structura și fluxul experienței pe care o va oferi produsul. Înainte de a crea un prototip digital, parcurgeți exercițiul anterior pentru a schița ecranele-cheie.

Creați un prototip digital pe baza ecranelor-cheie.

Adăugați mai jos fotografiile sau imaginile cu prototipul vostru.



Creați un prototip fizic

Prototipurile fizice sunt modele palpabile, care le permit utilizatorilor să vadă și să interacționeze fizic cu conceptul vostru. Adunați materialele necesare pentru a crea o reprezentare fizică a ideii voastre. În funcție de produs, puteți folosi: hârtie, carton, carton mousse, lut, lemn, materiale textile sau metal.

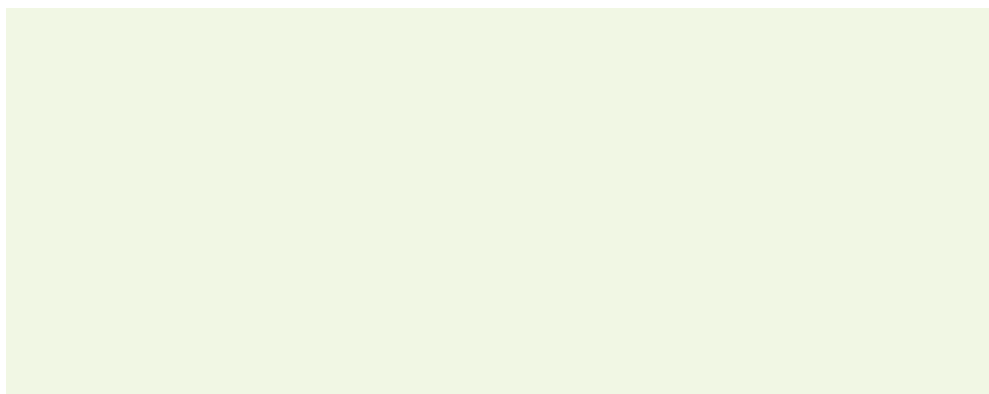
Durată: **Minimum 20 de minute**

Jucători: **Toată echipa**

Materiale: **Pix, hârtie, alte materiale necesare**

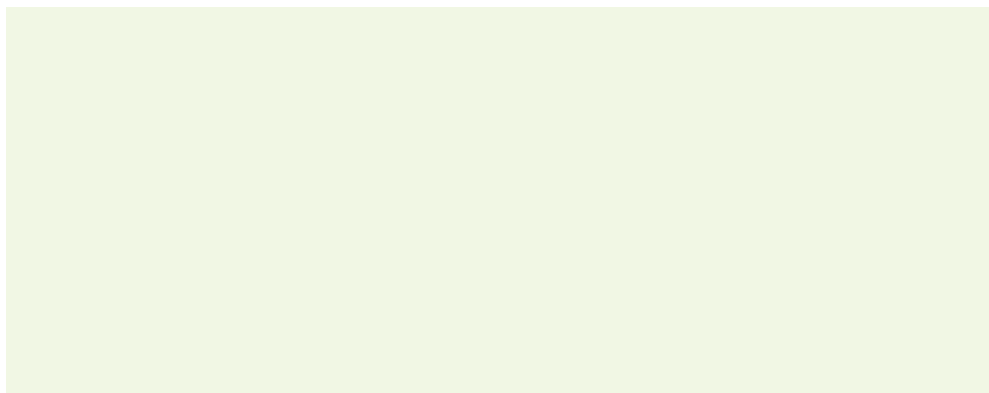
Ce elemente sau funcții doriți să ilustrați?

Alegeți câteva caracteristici ale produsului pe care le veți include în prototip. Notați-le mai jos.



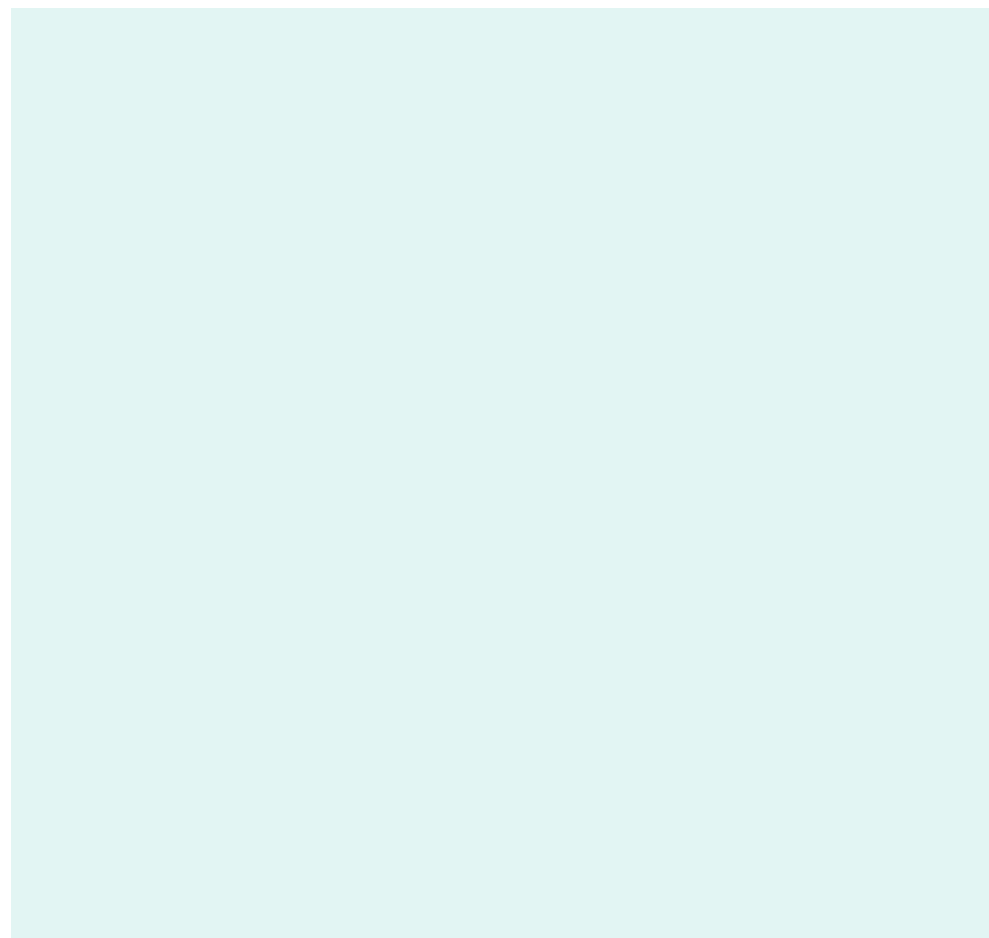
Ce materiale veți folosi?

Gândiți-vă ce materiale puteți folosi pentru a transforma ideea voastră într-un rezultat palpabil.



Creați prototipul fizic.

Adăugați mai jos fotografiile sau imaginile cu prototipul vostru.



Creați un prototip fizic

AVANSAȚI

Modelarea și imprimarea 3D sunt instrumente eficiente, care vă ajută să probați dimensiunea, forma sau funcționalitatea unui produs fizic. În concluzie, încercați să nu risipiți prea mult timp și efort creând un model perfect. Prototipul vostru trebuie să fie suficient de „real” încât să puteți învăța din greșeli.

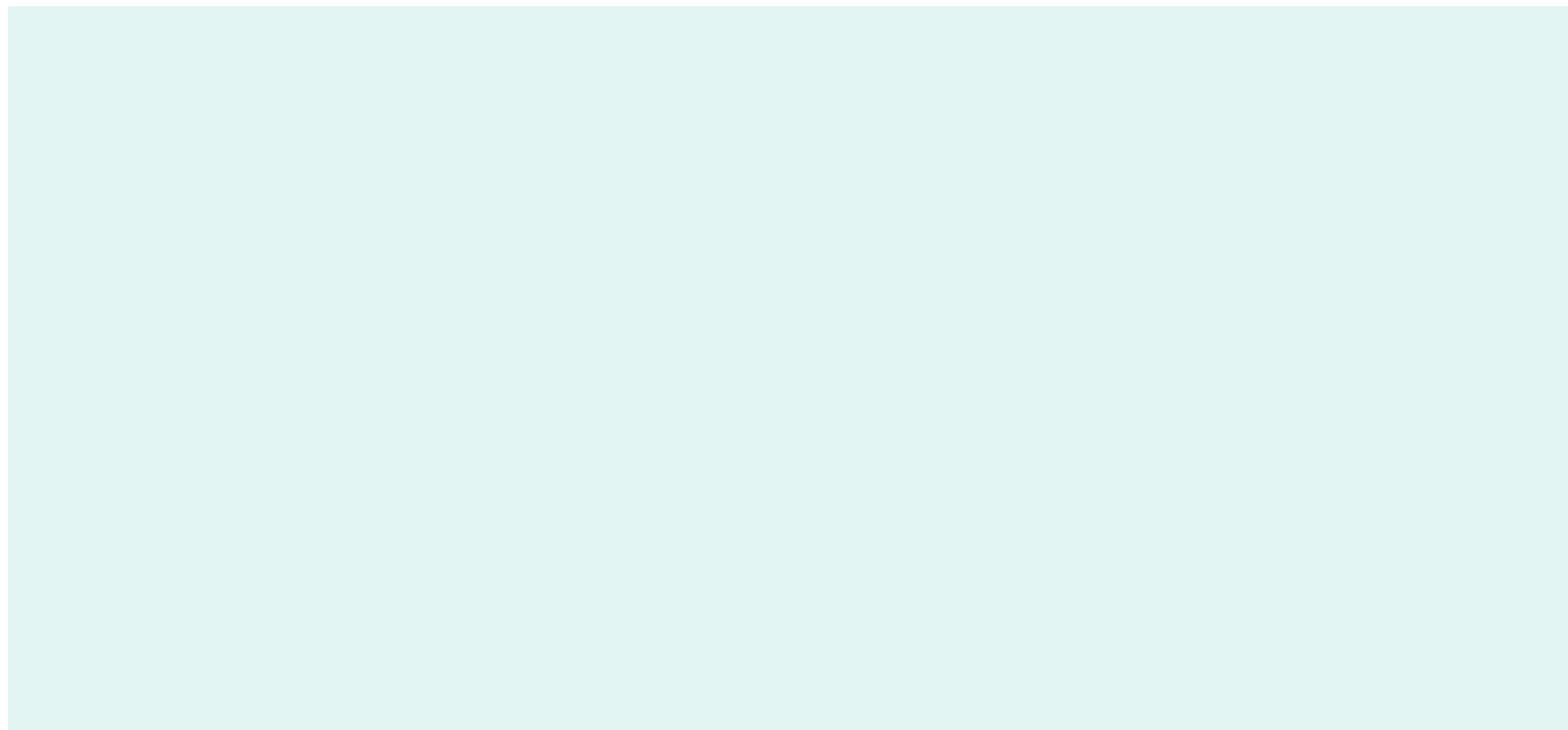
Durată: **O zi**

Jucători: **Toată echipa**

Materiale: **Computer, program de modelare 3D, imprimantă 3D**

Transformați prototipul într-un model 3D/obiect imprimat 3D.

Adăugați mai jos fotografiile sau imaginile cu prototipul vostru.

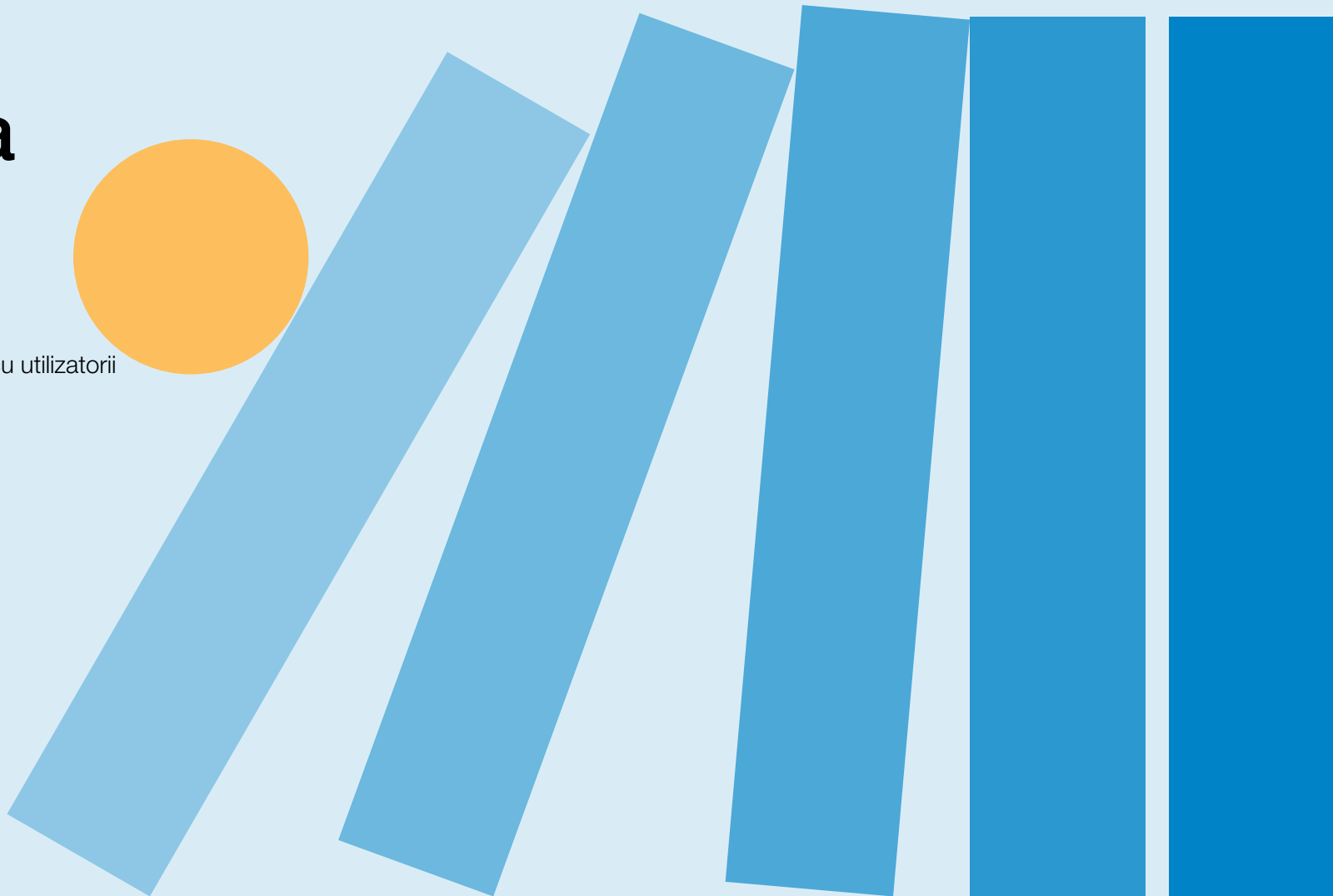
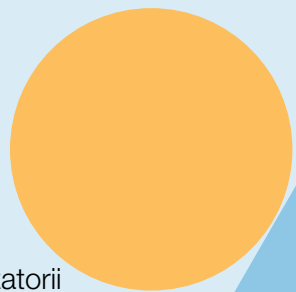


Pasul 5

Testarea

ACTIVITĂȚI

Elaborați un ghid de discuții
Testați prototipul împreună cu utilizatorii
Iterați



Elaborați un ghid de discuții

Durată: **Minimum 15 minute**

Jucători: **Toată echipa**

Materiale: **Pix**

Testarea prototipului împreună cu utilizatorii și experții vă ajută să aflați cum funcționează acesta și să vă îmbunătățiți conceptul. Înainte de a testa prototipul, pregătiți un mic scenariu și câteva întrebări specifice la care doriți să obțineți răspunsuri.

Începeți testarea

Completați spațiile libere pentru a pregăti o introducere.

Ce întrebări doriți să adresați?

Notați 5-10 întrebări detaliate pe care doriți să le adresați fiecărui participant. Elaborați întrebări care să încurajeze utilizatorii să testeze toate componentele prototipului.

Vă mulțumesc că ați acceptat să testați prototipul nostru.

Numele meu este
și vă voi adresa câteva întrebări care să vă ajute să folosiți prototipul.

Pe măsură ce îl testați, vă rugăm să ne spuneți părerile dumneavoastră sincere. Acestea ne vor ajuta să înțelegem ce am făcut bine și ce ar trebui să mai îmbunătățim.

Exemplu:

- Ce ne puteți spune până acum? De ce credeți asta?
- La ce credeți că folosește această funcție?
- Arătați-ne cum veți proceda pentru a...
- Este prototipul nostru așa cum v-ați așteptat? De ce da sau de ce nu?
- Ați folosi acest produs sau această funcție? De ce da sau de ce nu?
- Ați mai folosit produse asemănătoare? Prin ce se deosebește produsul nostru de alte produse pe care le-ați folosit?

Testați prototipul împreună cu utilizatorii

Durată: **Minimum 30 de minute**

Jucători: **Toată echipa**

Materiale: **Prototip, pix, cameră foto/video, alte materiale necesare**

A venit timpul să prezentați prototipul vostru utilizatorilor și specialiștilor! Luați cu voi această pagină și pagina anterioară („Elaborați un ghid de discuții”) și notați tot ce aflați.

Numele utilizatorului:

.....

REȚINEȚI

- Prezentați prototipul într-un mod obiectiv. Nu încercați să îl vindeți!
- Ascultați cu atenție. Dacă participanții se blochează, notați-vă când și de ce s-au blocat.
- Rețineți că sunteți acolo ca să învățați, nu ca să dați lecții.
- Puneți întrebarea „De ce?” de fiecare dată când participanții au o reacție pozitivă ori negativă.
- Întrebați utilizatorii dacă au și ei nevoia pe care încercați să o rezolvați.

Citate

Notați orice comentarii interesante sau surprinzătoare pe care le face utilizatorul.

Observații

Notați orice observații interesante (comportament, gesturi etc.) în timpul activității de testare.

Iterați [1/2]

Durată: **Minimum 10 minute**

Jucători: **Toată echipa**

Materiale: **Pix**

Să iterați un concept înseamnă să creați o nouă versiune a acestuia pe baza feedback-ului primit de la utilizatori în timpul activității de testare. Procesul de iterație poate fi reluat de mai multe ori pe parcursul proiectului. Pe măsură ce aflați lucruri noi, puteți modifica prototipul, adăugându-i caracteristici suplimentare sau schimbându-vă punctul de vedere.

Ce au apreciat cel mai mult utilizatorii?

Notați câteva impresii pozitive pe care le-ați auzit.

Când s-au pierdut sau au devenit confuzi utilizatorii?

Notați câteva momente în care utilizatorii s-au blocat în timp ce testau prototipul.

Ce poate fi îmbunătățit?

Priviți caseta cu titlul „Întrebări de luat în considerare“. Răspunde prototipul vostru în mod afirmativ tuturor acestor întrebări? Dacă nu, notați câteva modalități posibile de a vă îmbunătăți soluția pe baza „întrebărilor de luat în considerare“.

Întrebări de luat în considerare

- Este propunerea de valoare a produsului nostru suficient de solidă?
- Înțeleg utilizatorii când și cum să interacționeze cu prototipul?
- Este nivelul de complexitate al conceptului nostru unul rezonabil?
- Am formulat ipoteze corecte în legătură cu modul în care vor interacționa utilizatorii cu produsul?

Iterați [2/2]

Durată: **Minimum 10 minute**

Jucători: **Toată echipa**

Materiale: **Pix**

Să iterați un concept înseamnă să creați o nouă versiune a acestuia pe baza feedback-ului primit de la utilizatori în timpul activității de testare. Procesul de iterație poate fi reluat de mai multe ori pe parcursul proiectului. Pe măsură ce aflați lucruri noi, puteți modifica prototipul, adăugându-i caracteristici suplimentare sau schimbându-vă punctul de vedere.

Completați spațiile libere pentru a afla cum să revizuiți conceptul.

Inițial, am crezut că ...Punctul de vedere original.....

Când am testat prototipul, am observat ...Citate, observații din timpul testării.....

Astfel, ne-am dat seama că ...Constatări.....

Prin urmare, vom ...Decizii și acțiuni noi.....

SAMSUNG

Together for Tomorrow!
Enabling People

Education for Future Generations