

# EWA TOMCZAK

## DESIGN THINKING W SZKOLE

bazujące na **WSPÓDZIAŁANIU**

podjęcie do tworzenia **ROZWIĄZAŃ**

**CZŁOWIEK** w centrum  
które stawia **CZŁOWIEKA**  
potrzeby odbiorcy

**CIEKAWOŚĆ** otwarcie na nowe  
Wyjście poza schemat

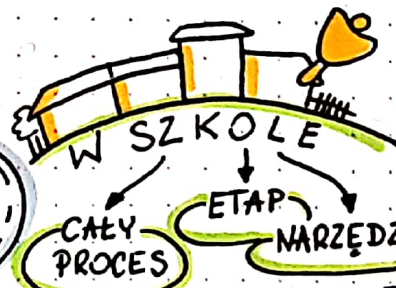
**ZESPÓŁ** interdiscyplinarny  
różne punkty widzenia

**PROTOTYPY** wersja robocza  
pomysł w wersji fizycznej lub cyfrowej

**MALÉ KROKI** dużo małych decyzji  
przed finalnym wdrożeniem

**PROCES NIELINEARNY**  
INFORMACJA ZWROTNA  
powrót do poprzednich etapów

myślenie przez ręce



**NIE**

dany problem **NIE MOŻE** mieć TYLKO 1. rozwiązania

**NIE** możesz wiedzieć dokładnie CO CHCESZ ZROBIĆ

Zmiany MUSZA dotyczyć LUDZI

Kreatywność  
komunikacja  
rozwiązania problemów  
krytyczne myślenie

**JAK SPRAWDZĄC POMYSŁY?**

**wdrażanie zmian**

głos ludzi jest słyszalny  
pomysły bazują na realnych danych

etap badawczy **DIAGNOZA**

**EMPATIA**

zbranie danych  
buty odbiorcy  
poznanie kontekstu w którym funkcjonuje odbiorca

**DIAGNOZA**

• dla kogo? Co?  
• jak?  
• analiza danych  
• stawiamy hipotezy

głębsze zrozumienie problemu  
jak? gdzie z kim?

**prototypy**

szybka informacja  
co działa?  
co nie działa?  
co zabiera?  
co zostawia?

**ZMIANA**

**GENEROWANIE**

świeże pomysły  
dopasowanie do analizy potrzeb odbiorcy

**PROTOTYPOWANIE**

• narzędzie badawcze  
• szybkie i tanie prototypy  
• zbudowane tylko pod dany test

**PORAZKA**

zarządzaj oczekiwaniami  
ćwicz przyjmowanie informacji zwrotnej

**NARRACJA**  
znaleźć to co **NIE DZIAŁA**

**TESTOWANIE**

• udostępnienie prototypów odbiorcom  
• zebranie informacji zwrotnej  
• modyfikacje

oswajaj niepewność  
pilnuj kosztów emocjonalnych  
nie marnuj energii na szkodliwy

**WCZĘSNIE**

DYS. BOGUSIA NIKOLAJCZYK