

Dobre praktyki: przypadek 1	
Tytuł:	Słowa krzywdzą Słowa mają moc Kampania społeczna z mocą zmieniania świata.
Uczestnicy/o dbiorcy:	Szkoła w Pielgrzymowicach, Polska
Kontekst	Projekt zrealizowany przez uczniów 8 klasy Szkoły Podstawowej w Pielgrzymowicach jest przykładem, tego jak metoda Design Thinking (DT) może być wykorzystana do rozwiązywania realnych problemów społecznych w środowisku edukacyjnym. Jego celem było przeciwdziałanie agresji słownej, plotkowaniu, hejtowi oraz ocenianiu ludzi po pozorach.
Użyte ćwiczenia DT:	Pod koniec wakacji koordynatorki (nauczycielki) przeprowadziły tygodniowe warsztaty metodą DT dla 16 chętnych uczniów klasy 8. Oto, jak przebiegały warsztaty i jakie założenia przyświecały kampanii: 1. Prezentacja przykładów projektów społecznych Na początku warsztatów uczniowie mieli okazję zobaczyć przykłady innych projektów społecznych. Pozwoliło to zainspirować grupę do działań i przekonać, że może mieć realny wpływ na swoje otoczenie – jeśli tylko podejmie aktywność. 2. Empatyzacja – Zrozumienie problemu i spojrzenie na sytuację z różnych perspektyw Ten etap polegał na empatyzacji i analizie problemów rówieśników. • Działania: ○ Uczniowie zastanawiali się nad tym, co przeszkadza im i ich rówieśnikom. Zadawali pytania: <i>Z jakimi problemami się spotykamy? Jakie sytuacje nas ranią?</i> ○ Stworzyli mapy empatii oraz persony, w których analizowali, jak czują się różne osoby zaangażowane w sytuacje agresji słownej: sprawca, ofiara i obserwator. Empatyzacja pomogła uczniom spojrzeć na problem z wielu perspektyw. To był ważny krok, w tym aby naprawdę zrozumieć, dlaczego dochodzi do trudnych sytuacji i jak można na nie reagować. 3. Definiowanie problemu i wybór wyzwania Uczniowie wspólnie zdefiniowali problem, który chcą rozwiązać: „Jak możemy uświadomić ludziom, że słowa mogą ranić?”

- **Wypowiedź nauczycielki:** „Daliśmy przestrzeń, żeby to były ich pomysły, ich decyzje. Nauczyciel jedynie kierował procesem, zadając dobre pytania.”

Dlaczego to jest ważne? Ponieważ to uczniowie byli odpowiedzialni za wybór problemu i szukanie rozwiązań, wzmacniało to ich poczucie sprawczości. Dzięki temu projekt był autentyczny i bliski ich rzeczywistości.

4. Generowanie pomysłów

Uczniowie zaczęli szukać kreatywnych sposobów na rozwiązanie problemu.

- **Działania:**
 - Burza mózgów: Wszyscy swobodnie proponowali rozwiązania, które mogłyby budzić świadomość o konsekwencjach agresji słownej.
 - Wypracowali koncepcje oparte na edukacji i działaniu, np.: plakaty, kampanie w mediach społecznościowych czy działania w lokalnej społeczności.

Ten etap pozwolił na otwarte myślenie i szukanie różnych, często nietypowych pomysłów. Każdy uczestnik mógł się swobodnie wypowiedzieć, zaprezentować swój pomysł, poczuć, że jego głos się liczy i ma wpływ na prowadzone działania.

5. Prototypowanie i testowanie

Pomysły uczniów zaczęły nabierać konkretnych kształtów.

- **Działania:**
 - Uczniowie stworzyli prototypy swoich rozwiązań, takie jak plakaty czy hasła kampanii.
 - Testowali swoje pomysły na pracownikach szkoły, dyrekcji i mieszkańcach Pielgrzymowic. Zbierali informacje zwrotne, które pomagały ulepszyć projekty.

Prototypowanie i testowanie pozwoliło na wprowadzenie poprawek i upewnienie się, że pomysły rzeczywiście działają w praktyce.

6. Wdrożenie i realizacja kampanii

Cały rok szkolny był poświęcony na testowanie i rozwijanie kampanii społecznej.

- **Działania:**
 - Uczniowie wdrażali swoje pomysły w szkole i społeczności lokalnej.
 - Regularnie wprowadzali modyfikacje na podstawie informacji zwrotnych ze swojego otoczenia.

- o Główne hasła kampanii: „**Słowa mają moc**”, „**Słowa krzywdzą**”, podkreślały siłę języka w budowaniu lub niszczeniu relacji.

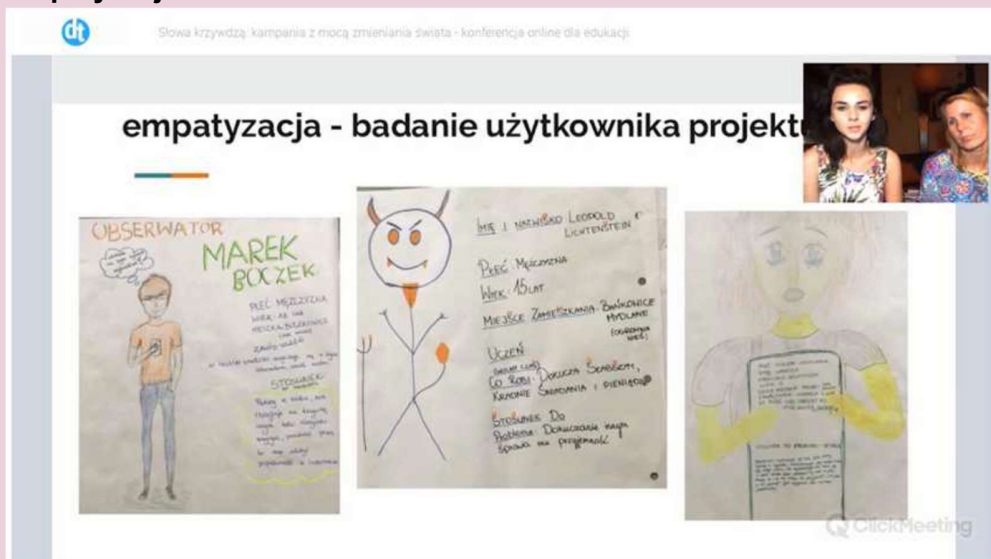
Uczniowie mieli okazję na bieżąco oceniać skuteczność swoich działań i dostosowywać je do potrzeb odbiorców. Była to realna lekcja odpowiedzialności za zmianę społeczną.

Efekty kampanii „Słowa mają moc”

1. **Świadomość problemu:** Zarówno uczniowie, jak i lokalna społeczność mogli uświadomić sobie, jak wielki wpływ mają słowa na relacje międzyludzkie.
2. **Rozwój kompetencji uczniów:** Uczniowie uczyli się współpracy, komunikacji, kreatywnego myślenia i rozwiązywania problemów.
3. **Zmiana zachowań:** Kampania zachęcała do refleksji i zmiany postaw wobec hejtu, plotkowania i agresji słownej.
4. **Wzmocnienie roli szkoły:** Projekt pokazał, że szkoła może być miejscem, w którym młodzież inicjuje i realizuje zmiany społeczne.

Zrzuty/
zdjęcia

Empatyzacja:



Prototypowanie:

	Słowa krzywdzą. Kampania z mocą zmieniać świat - konferencja online dla edukacji budowanie prototypów - twórcze działania PROBLEM: stygmatyzacja, obrażanie, agresja wykluczanie, dyskryminacja POMYSŁ NA ROZWIĄZANIE: kampania uświadamiająca „Słowa ranią” JAK ZROBIĆ • filmy lub reklamy (sm) • (tiki-taki) s. przez media • budowa murek słów • dialog z lewicą - przesłanie na ulotki „nie ocenij kamiki po okładce” • plakaty „Słowa ranią” (ulotki, ulotki, ulotki) • ulotki co pani/pan o tym myśli czy ma pani/pan dżutka MADRZY CYFROWI ClickMeeting
Rezultaty	Podział na działania online i offline Projekt „Słowa mają moc” realizowany był przez uczniów przez cały rok szkolny i obejmował kompleksowe działania zarówno w przestrzeni online, jak i offline. Dzięki szerokiemu zaangażowaniu młodzieży, kampania wpłynęła na zwiększenie świadomości społecznej dotyczącej problemu agresji słownej oraz jej skutków. Działania online Uczniowie wykorzystali media społecznościowe oraz platformy cyfrowe do propagowania kampanii i dotarcia do szerokiego grona odbiorców. 1. Założenie i prowadzenie fanpage'a na Facebooku: Uczniowie samodzielnie założyli i administrowali stroną kampanii na Facebooku. Fanpage był regularnie aktualizowany i stał się przestrzenią do publikacji treści promujących przesłanie kampanii, a także interakcji z odbiorcami. 2. Produkcja i publikacja spotów informacyjnych: ○ Spot „Słowa krzywdzą”: Film ukazujący, jak negatywne słowa mogą ranić innych. ○ Spot „Słowa mają moc”: Materiał promujący pozytywne przesłanie, ukazujący siłę dobrych słów w budowaniu relacji. Oba spoty są dostępne na platformie YouTube, docierając do szerokiego grona widzów. Działania offline Kampania obejmowała również szereg działań prowadzonych bezpośrednio w społeczności lokalnej, które pozwalały na budowanie relacji oraz bezpośrednie zaangażowanie odbiorców. 1. Stragany kampanijne:

	○ W społeczności szkolnej: Stoisko w szkole umożliwiało rozmowy z uczniami i nauczycielami na temat kampanii, jej celów oraz znaczenia problemu. ○ Podczas festynu rodzinnego: Stragan dedykowany rodzinom i mieszkańcom społeczności lokalnej. Poprzez rozmowy o projekcie i jego rezultatach udało się przyciągnąć uwagę uczestników festynu i rozpowszechnić wiedzę na temat konsekwencji agresji słownej. 2. Ankiety i badanie perspektyw: Uczniowie przeprowadzali ankiety wśród różnych grup społecznych, analizując różnorodne spojrzenia na problem agresji słownej i uzyskując dane pomocne w lepszym zrozumieniu zjawiska. 3. Spotkanie z rodzicami: Podczas wydarzenia w szkole uczniowie zaprezentowali problem agresji słownej oraz wyniki swoich działań, jednocześnie zachęcając rodziców do refleksji i wspierania dzieci w dążeniu do pozytywnych zmian. 4. Prezentacje w innych szkołach: Uczniowie byli zapraszani do innych placówek edukacyjnych, gdzie prowadzili prezentacje na temat problemu agresji słownej i realizowanej kampanii, inspirując rówieśników do podejmowania podobnych działań. 5. Zakładki do książek: Uczniowie przygotowali zakładki z cytatami związanymi z tematyką kampanii, mające skłaniać do refleksji nad siłą słów. 6. Akcja z ciasteczkami i opakowaniami: Uczniowie rozdawali ciasteczka w dwóch rodzajach opakowań: pięknych pudełkach i brzydkich z ilustracjami karaluchów. Akcja miała na celu pokazanie, jak pozory mogą wpływać na ocenę czegoś, co w istocie jest takie samo – analogicznie do oceniania ludzi po pozorach.
Komentarze:	Spostrzeżenia koordynatorek projektu: <i>Projekt pobudził do refleksji w wielu obszarach.</i> <i>Niekoniecznie wszystko jest tak, jak widzimy na pierwszy rzut oka. Warto wyjść poza schemat, poza strefę komfortu i poza punkt widzenia zwykłego nauczyciela.</i> <i>Warto inwestować w pobudzanie kreatywności i twórczego myślenia, żeby ułatwić młodzieży pracę koncepcyjną.</i> <i>Intensywna współpraca przy ważnym temacie zmieniła znacząco postawy uczestników.</i> <i>Warto prowadzić projekty w parach nauczycielskich – można podzielić się pracą i lepiej dbać o proces w grupie, tak żeby każdy czuł się bezpiecznie i wysłuchany.</i>

	<i>Ważne jest, żeby w grupie zadbać o refleksję i wymianę spostrzeżeń dotyczącą wspólnej pracy i tego, co się dzieje w trakcie kolejnych etapów prowadzonego procesu.</i> <i>Jeśli jesteśmy przekonani do metody, to kluczowe jest konsekwentne działanie, nawet jeśli opinie będą na początku negatywne.</i>
Podsumowanie:	Tygodniowe warsztaty metodą Design Thinking przeprowadzone przez koordynatorki dla uczniów były skutecznym narzędziem w rozwijaniu kluczowych umiejętności u młodzieży. Dzięki zastosowaniu metodologii DT, uczniowie nauczyli się identyfikować problemy, tworzyć innowacyjne rozwiązania i testować je w praktyce. Projekt przyniósł liczne korzyści, zarówno w zakresie rozwoju kompetencji uczniów, jak i pozytywnego wpływu na lokalną społeczność. Rekomenduje się kontynuowanie takich inicjatyw, ze szczególnym naciskiem na rozwijanie empatii i samodzielności uczniów, co może przynieść w przyszłości efekty w postaci kreatywnych i realnie oddziałujących na rzeczywistość, kolejnych projektów społecznych – projektów będących odpowiedzią na realne problemy młodych ludzi. Dzięki kompleksowej analizie procesu, kontekstu, osiągniętych wyników oraz refleksji nad skutecznością i możliwościami dalszego rozwoju, inni mogą czerpać z tych doświadczeń i wdrażać podobne praktyki w swoich działaniach.
Link	Słowa Krzywdza Słowa mają moc

Dobre praktyki: przypadek 2	
Tytuł:	Narzędzia edukacyjne: Jak uczyć przedszkolaki o żywności wysokiej jakości.
Uczestnicy/o dbiorcy:	Instytut Upowszechniania Nowych Technologii i Rozwiązań w Olsztynie (IUNTIR) Pracownicy Przedszkola w Olsztynie.
Kontekst	1. Wypracowanie pomysłów na narzędzia edukacyjne dotyczące podniesienia wiedzy z zakresu żywności wysokiej jakości, tradycyjnej i regionalnej wśród dzieci w wieku wczesnoszkolnym. 2. Przygotowanie prototypów wybranych pomysłów. 3. Wstępne przetestowanie nowych rozwiązań w ramach przygotowania do wdrożenia.
Użyte ćwiczenia DT:	Przeprowadzono 2-dniowe warsztaty, w których uczestniczyli przedstawiciele Instytutu (IUNTIR), Zespołu Szkół Gastronomiczno-Spożywczych w Olsztynie, Urzędu Miasta Olsztyna, Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego w Olsztynie oraz osoby związane z produkcją i promocją zdrowej żywności.

Przebieg warsztatów DT w ramach poszczególnych faz procesu:

1) Empatia:

Podczas etapu badań i empatii uczestnicy „wchodzili w buty” odbiorców swoich pomysłów podczas obserwacji w terenie. Przeprowadzili wywiady z osobami mającymi wpływ na edukację dotyczącą żywności i żywienia przedszkolaków.

Badania objęły rodziców, babcię, opiekunki, intendentkę w przedszkolu, nauczycieli, dzieci oraz dietetyka.

Uczestnicy pracowali w 2 równoległych zespołach.

Dzięki zaangażowaniu i intensywnej pracy uczestnicy wygenerowali **ponad 100 pomysłów**, z których 6 przeszło do pierwszej fazy prototypowania, a 2 zostały przetestowane z odbiorcami w pobliskim przedszkolu i jego okolicy.

Na bazie zebranych informacji zwrotnych uczestnicy opracowali **2 koncepcje rozwiązań** wraz z ogólnym planem wdrożenia.

2) Analiza i generowanie pomysłów:

Po uporządkowaniu pozyskanych informacji i przedyskutowaniu wniosków, uczestnicy określili **główne obszary problemowe**. Następnie zdiagnozowali potrzeby w zakresie edukacji dotyczącej żywności i żywienia przedszkolaków. Podczas etapu generowania pomysłów uczestnicy w trakcie dwuetapowej, inspirowanej burzy mózgów wymyślali sposoby na zaspokojenie zdiagnozowanej potrzeby edukacyjnej. W każdej grupie powstało ich ponad 50.

Po zakończeniu generowania każdy zespół wybrał trzy pomysły do dalszej pracy i ewaluacji.

3) Testowanie:

a) Wybór pomysłów do testowania:

Spośród wybranych wcześniej propozycji wybrano najbardziej interesujące i potencjalnie efektywne:

„**Szkoła przetrwania bez chipsów**” – kreatywne zajęcia promujące zdrowe nawyki żywieniowe w formie zabawy.

„**Cykl warsztatów z Kapitanem Marchewką**” – interaktywne warsztaty z postacią motywującą dzieci do zdrowego odżywiania.

„**Platforma wymiany doświadczeń między intendentkami**” – narzędzie ułatwiające współpracę i dzielenie się dobrymi praktykami w zakresie żywienia w placówkach edukacyjnych.

b) Pierwsza weryfikacja:

Każdy zespół przygotował prezentację swojego pomysłu i zaprezentował go innym grupom w ramach krzyżowej oceny.

Po prezentacjach zebrano opinie i sugestie od pozostałych uczestników warsztatów.

c) Druga faza prototypowania:

Na podstawie zebranych opinii do kolejnego etapu wybrano dwie propozycje.

Zespoły opracowały fizyczne prototypy wybranych rozwiązań, takie jak materiały edukacyjne, scenariusze zajęć czy modele aplikacji/platformy.

d) Testowanie w praktyce:

	Prototypy zostały przetestowane z udziałem dzieci, rodziców i nauczycieli w przedszkolu. Testy obejmowały m.in. obserwację reakcji dzieci na zajęcia, zbieranie opinii od rodziców oraz nauczycieli na temat przydatności i atrakcyjności pomysłów.
Zrzuty/zdjęcia a	Analiza zebranych danych z wywiadu:  Testowanie: 
Rezultaty	Opracowano dwie koncepcje rozwiązań mających na celu promowanie zdrowego odżywiania wśród dzieci poprzez aktywne zaangażowanie ich najbliższego otoczenia: 1. Aktywne spędzanie czasu z edukacją o zdrowym odżywianiu: Organizacja interaktywnych warsztatów i zajęć, które angażują dzieci, rodziców oraz nauczycieli w tematy związane ze zdrowym odżywianiem. Przykładem może być cykl warsztatów z postacią

	"Kapitan Marchewka", gdzie poprzez zabawę i edukację dzieci uczą się o wartości zdrowej żywności. • Plan wdrożenia: ○ Stworzenie scenariuszy zajęć, materiałów dydaktycznych oraz rekwizytów potrzebnych do przeprowadzenia warsztatów. ○ Przeszkolenie animatorów i nauczycieli w zakresie prowadzenia interaktywnych zajęć. ○ Ustalenie terminów i miejsc realizacji warsztatów w przedszkolach i szkołach. ○ Zbieranie opinii uczestników i monitorowanie efektów edukacyjnych. 2. Inspiracja do spożywania zdrowej żywności: • Stworzenie platformy wymiany doświadczeń między intendentkami przedszkolnymi i szkolnymi, umożliwiającej dzielenie się przepisami, pomysłami na zdrowe posiłki oraz najlepszymi praktykami w zakresie żywienia dzieci. • Plan wdrożenia: ○ Opracowanie intuicyjnej i funkcjonalnej strony internetowej lub aplikacji mobilnej. ○ Zgromadzenie i opracowanie materiałów, takich jak przepisy, artykuły i poradniki dotyczące zdrowego żywienia dzieci. ○ Zachęcanie intendentek, dietetyków i innych specjalistów do aktywnego udziału w platformie. ○ Zapewnienie bieżącej pomocy technicznej oraz moderowanie treści publikowanych przez użytkowników.
Komentarze:	Brak
Podsumowanie	Korzyści z przeprowadzenia działań w ramach Design Thinking: 1. Kreatywne i innowacyjne podejście: ○ Dzięki metodologii DT uczestnicy mieli możliwość swobodnego generowania pomysłów i wychodzenia poza utarte schematy. ○ Powstały nietypowe, ale praktyczne rozwiązania, takie jak „Cykl warsztatów z Kapitanem Marchewką” czy „Szkoła przetrwania bez chipsów”, które łączą edukację z zabawą. 2. Zrozumienie odbiorcy: ○ Proces DT pomógł lepiej zrozumieć potrzeby i perspektywę zarówno dzieci, jak i ich rodziców oraz nauczycieli. ○ Dzięki temu rozwiązania zostały dopasowane do realnych wyzwań, takich jak niska świadomość rodziców czy różnice między przedszkolami a szkołami. 3. Zaangażowanie różnych grup interesariuszy: ○ Metodologia DT umożliwiła aktywne włączenie dzieci, rodziców, nauczycieli, a nawet intendentek w proces tworzenia i testowania rozwiązań. ○ To zaangażowanie zwiększyło akceptację i entuzjazm wobec nowych pomysłów. 4. Efektywna iteracja i testowanie:

	- o Dzięki podejściu iteracyjnemu możliwe było szybkie prototypowanie i testowanie pomysłów w praktyce. - o Opinie uczestników testów pozwoliły na dopracowanie i ulepszenie koncepcji przed ich wdrożeniem. 5. Skupienie na praktycznych rezultatach: - o Metoda DT pozwoliła przełożyć diagnozowane problemy na konkretne, namacalne rozwiązania (np. prototypy warsztatów i platformy). - o Każdy etap pracy miał wyraźny cel i prowadził do wymiernych efektów. 6. Budowanie świadomości i współpracy: - o Proces DT zwiększył świadomość społeczną na temat zdrowego odżywiania i jego znaczenia. - o Wspólna praca nad pomysłami zintegrowała różne grupy uczestników, co sprzyja lepszemu wdrażaniu działań w przyszłości. 7. Elastyczność i adaptacja: - o DT pozwoliło na bieżąco modyfikować podejście i dostosowywać rozwiązania do potrzeb i warunków testowych. To zmniejszyło ryzyko nietrafionych działań i zwiększyło skuteczność wdrożeń.
Link to info	Brak

Dobre praktyki: przypadek 3	
Tytuł:	Code for Green Uczniowie odpowiedzialni społecznie.
Uczestnicy/o odbiorcy:	Autorski program Fundacji Forum Inicjatyw Społecznych realizowany wspólnie z Politechniką Poznańską oraz Uniwersytetem Adama Mickiewicza, dzięki wsparciu Fundacji terre des hommes i Volkswagen Belegschaftstifung. Zaangażowanie 8 szkół VET z Poznania, Wrześni i Polkowic. Odbiorcy docelowi to młodzież w wieku 13-17 lat.
Kontekst	Tłem projektu były zagrożenia wynikające z wpływu człowieka na środowisko, w tym m.in. zmiany klimatu i zachwiania bioróżnorodności na Ziemi. Aby przygotować młodzież do życia w zmieniającym się świecie, istotny jest rozwój ich umiejętności w zakresie: technologii, zrównoważonego rozwoju, empatii, odpowiedzialności za własne działania, współpracy i komunikacji.
Użyte ćwiczenia DT:	W ramach projektu inicjatorzy opracowali nowoczesne podejście do nauczania i rozwiązywania problemów, jak: 1. Edukacja nauczycieli:

Nauczyciele uczą się metod, które później będą stosować z uczniami, w tym Design Thinkingu.

Zrozumienie narzędzi DT, dlaczego i jak je stosować, zamiast polegać na gotowych scenariuszach.

Dzięki temu nauczyciele stają się twórcami procesów edukacyjnych, a nie jedynie ich wykonawcami.

Podejście projektowe ma kluczowe znaczenie.

2. Wykorzystanie innowacyjnych pracowni:

Nowoczesne przestrzenie edukacyjne wspierają kreatywność i innowacyjność. Obejmują nie tylko miejsce do pracy projektowej, ale także strefy relaksu, które sprzyjają otwartemu myśleniu i regeneracji.

3. Praca projektowa z uczniami:

Nauczyciele prowadzili uczniów przez procesy rozwiązywania rzeczywistych problemów, angażując ich w wyzwania bliskie ich społeczności.

Projekty koncentrowały się na realnych wyzwaniach, co motywowało uczniów do działania i rozwijania ich umiejętności praktycznych.

4. Technologia i programowanie jako narzędzia:

Technologie były traktowane jako środki do rozwiązywania problemów, a nie cel sam w sobie.

Uczniowie uczyli się praktycznego zastosowania technologii w kontekście rzeczywistych wyzwań.

Przykładowe wyzwanie postawione uczniom podczas realizacji procesu metodą DT:

„Jak pomóc władzom gminy zwiększyć bioróżnorodność, poprawiając stan środowiska i jakość życia mieszkańców?”

• Dogłębne zrozumienie tematu:

Warsztaty środowiskowe, obserwacje, badania terenowe – uczniowie uczyli się, czym jest bioróżnorodność i jakie ma znaczenie dla ich otoczenia.

• Zestaw technologii i umiejętności:

Warsztaty z programowania, automatyki i robotyki – uczniowie poznali technologie, które mogą pomóc w rozwiązywaniu problemów środowiskowych.

• Lokalny temat:

Uczniowie prowadzili wywiady, badania i obserwacje w swojej społeczności, co pozwoliło im głębiej zrozumieć problemy lokalne i ich kontekst.

Przykłady rozwiązań:

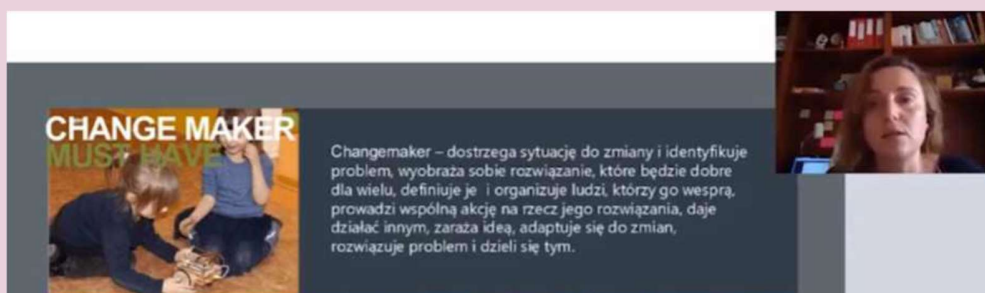
1. **Komary w miastach:** Montaż budek dla jerzyków, które znacząco ograniczają liczbę komarów.
2. **Produkcja zdrowej żywności:** Tworzenie ogrodów społecznych, gdzie młodzi ludzie wspólnie sadzą i zbierają owoce i warzywa.
3. **Ogrody sensoryczne:** Dla osób niewidomych, które pozwalają im dotknąć i poczuć roślinność, co umożliwia kontakt z przyrodą.

Zrzuty/zdjęci
a

Omówienie problemu:



Empatia/Prototypowanie:



Rezultaty

Edukacja młodzieży, jak w przyszłości mogą rozwiązywać problemy środowiskowe i społeczne za pomocą technologii i programowania wykorzystując wypracowywane rozwiązania metodą Design Thinking (DT).

Korzyści z podejścia DT:

- **Rozwijanie kluczowych kompetencji:** Uczniowie uczyli się pracy zespołowej, kreatywności, krytycznego myślenia i rozwiązywania problemów.
- **Angażowanie lokalnej społeczności:** Projekty integrowały uczniów z ich otoczeniem, ucząc ich odpowiedzialności za lokalne problemy.
- **Praktyczne efekty:** Działania młodzieży przyniosły rzeczywiste korzyści, takie jak poprawa środowiska czy zwiększenie jakości życia mieszkańców.
- **Inspiracja do dalszego rozwoju:** Uczniowie widzieli, że ich praca ma znaczenie, co motywowało ich do podejmowania kolejnych inicjatyw.

Komentarze:	Spostrzeżenia zespołu Projektowego: <i>“Czy my w szkole (...) dajemy dzieciom takie umiejętności, które pozwalają im nie tylko na rozwiązywanie problemów, ale też właściwe postawienie tego problemu? A takim właściwym postawieniem problemu jest dostrzeżenie potrzeb, które te problemy tworzą albo z nich wynikają.”</i> <i>“W procesie design thinking, w którym empatia jest bardzo istotna, otwieramy edukację i młodego człowieka na potrzeby innych.”</i> <i>“Widzimy od środka w jaki sposób może polska szkoła funkcjonować jeżeli zmienimy odrobinę sposób myślenia i określimy cel.”</i> <i>“Grupy ludzi, którzy mają potencjał, żeby być liderem społecznym - change makerem, którzy są potrzebni, żeby zmianę wprowadzać (...) to są ludzie, którzy nie tylko są w stanie dostrzec tę sytuację zmiany i zidentyfikować problem, ale którzy są w stanie wczuć się w drugiego człowieka właśnie poprzez m.in. empatię (...)”</i> <i>Nie wszyscy będą liderami zmian, ale jeśli będą mieli odpowiednią świadomość i kompetencje, będą w stanie przyłączyć się do grupy i współpracować z liderami zmian.</i>
Podsumowanie:	Wyniki i Osiągnięcia: Projekty realizowane przez młodzież przyniosły wymierne korzyści dla lokalnych społeczności, poprawiając jakość życia mieszkańców i zwiększając świadomość ekologiczną uczniów. Metody Design Thinking pomogły uczniom rozwijać umiejętności krytycznego myślenia i współpracy.
Link	CODE for Green (youtube.com)

Dobre praktyki: przypadek 4	
Tytuł:	Zmapuj siebie Projektowanie życia - doradztwo zawodowe
Uczestnicy /Odbiorcy:	Odbiorcy docelowi to uczennice kończące szkołę średnią oraz młode kobiety, które chcą świadomie kształtować swoją ścieżkę kariery zawodowej.
Kontekst:	Zdefiniowany problem Trudność w wyborze dalszej drogi życiowej wśród dziewcząt kończących szkołę średnią. Presja otoczenia na podjęcie decyzji co dalej, która postrzegana jest jako nieodwołalna i być może zaważyć na przyszłym życiu.

	Cel autorek programu „Zmapuj siebie”- ułatwienie planowania kolejnych kroków. Możliwość znalezienia własnej, niestandardowej drogi życiowej po szkole. Zachęcenie do projektowania własnego życia. Założenia: • żeby pokonać strach dotyczący przyszłości trzeba poznać siebie • każdą bardzo dużą decyzję można rozłożyć na mniejsze kroki
Użyte ćwiczenia DT:	Design Thinking w warsztatach dla młodych kobiet: Dlaczego wykorzystano DT? 1. Empatia jako kluczowy element: - o DT kładzie nacisk na zrozumienie potrzeb i uczuć użytkownika. W warsztatach dla młodych kobiet ta empatia była skierowana do samej siebie. - o Uczestniczki miały okazję zrozumieć swoje wartości, potrzeby i marzenia, co stało się podstawą dalszej pracy. 2. Otwartość i eksploracja: - o Podejście DT sprzyja szerokiemu spojrzeniu na możliwości, pozwalając uczestniczkom eksplorować różnorodne ścieżki rozwoju zawodowego i osobistego. - o To podejście zachęcało do kreatywnego myślenia, pozwalając na rozważenie niestandardowych rozwiązań. 3. Eksperymentowanie i testowanie: - o Uczestniczki uczyły się podejścia do życia i kariery jak do eksperymentu, co pozwalało im testować różne możliwości bez obawy przed porażką. - o Dzięki temu mogły szybko ocenić, co działa, a co wymaga dalszego dostosowania. Do czego wykorzystano DT? Warsztaty dla młodych kobiet zostały zaprojektowane zgodnie z pięcioma etapami procesu Design Thinking, co pozwoliło na płynne przechodzenie przez kolejne kroki: 1. Empatia: Zrozumienie siebie. 2. Diagnoza: Zbadanie swoich zainteresowań i wartości. 3. Generowanie pomysłów: Tworzenie ścieżek rozwoju. 4. Prototypowanie: Wybór konkretnych działań. 5. Testowanie: Eksperymentowanie na małą skalę. Etapy warsztatów DT: 1. Faza empatii i diagnozy: Pytanie: Kim jestem? Uczestniczki stworzyły „mapę siebie” nazywaną „plecakiem doświadczeń”: - o Wypełniały ją swoimi umiejętnościami, wartościami, zainteresowaniami i doświadczeniami z przeszłości. - o Proces pomógł im zidentyfikować, co jest dla nich ważne, oraz jakie zasoby już posiadają. Cel: Świadome zrozumienie swojego potencjału i potrzeb.

2. Generowanie pomysłów:

- **Pytanie:** Co mogę i czego chcę?

Warsztaty w tej fazie skupiały się na kreatywnym eksplorowaniu możliwości: „Optymistyczna burza mózgów” – uczestniczki generowały pomysły na rozwój zawodowy, nie martwiąc się ograniczeniami.

Badano, co sprawia im radość, co je interesuje i w czym mogą się rozwijać.

- **Cel:** Zainspirowanie do poszukiwania różnych ścieżek zawodowych i osobistych.

3. Prototypowanie i testowanie:

Pytanie: Jak to zrobić? Jak sprawdzić, co jest dla mnie?

Uczestniczki przeszły do praktycznej pracy:

- Filtrowanie pomysłów: Rozważano, które z wypracowanych pomysłów są realne i opłacalne.
- Zastanawiano się, za co rynek pracy może zapłacić, co da im satysfakcję i w czym mogą być dobre.
- Planowanie eksperymentów: Uczestniczki uczyły się testować swoje pomysły na małą skalę – np. poprzez udział w wolontariacie, praktykach czy krótkoterminowych projektach.

Cel: Zdobywanie pierwszych doświadczeń w bezpiecznych warunkach oraz szybka weryfikacja pomysłów.

Rezultaty zastosowania DT w warsztatach:

1. Świadomość i samoakceptacja:

Uczestniczki lepiej rozumiały swoje potrzeby i potencjał, co pomogło im budować pewność siebie.

2. Odkrycie nowych możliwości:

Dzięki eksploracji i generowaniu pomysłów, uczestniczki znalazły ścieżki rozwoju, o których wcześniej nie myślały.

3. Praktyczne działania:

Uczestniczki nauczyły się, jak wprowadzać zmiany krok po kroku, testując różne opcje w realnym świecie.

4. Elastyczność i otwartość na zmiany:

Warsztaty nauczyły młode kobiety traktowania życia jak eksperymentu, co zmniejszyło ich obawy przed podejmowaniem decyzji i ryzyka.

Zrzuty/zdję-
cia:

Diagnoza:



Generowanie pomysłów:



Rezultaty:

Wypracowane rozwiązanie

- Program i realizacja warsztatów dla młodych dziewczyn
- Szkolenia przez **autorki programu „Zmapuj siebie”** - z korzystania z narzędziownika dla doradców zawodowych
- narzędziownik - zestaw ćwiczeń, który pomaga młodym dziewczynom w zrozumieniu siebie.

Podsumowanie:

Wykorzystanie Design Thinking w warsztatach dla młodych kobiet pozwoliło stworzyć proces edukacyjny, który był jednocześnie inspirujący, praktyczny i efektywny. Uczestniczki miały okazję nie tylko zrozumieć siebie, ale także wypróbować różne ścieżki rozwoju w bezpiecznym i wspierającym środowisku.

Komentarz e:

Aspekty projektu:

- **wspieranie się** – kobieca solidarność, budowanie wspólnoty kobiet
- skupienie na **osobistych zasobach** i potrzebach młodych kobiet, samopoznanie
- rynek pracy – **możliwości i ograniczenia** dla kobiet

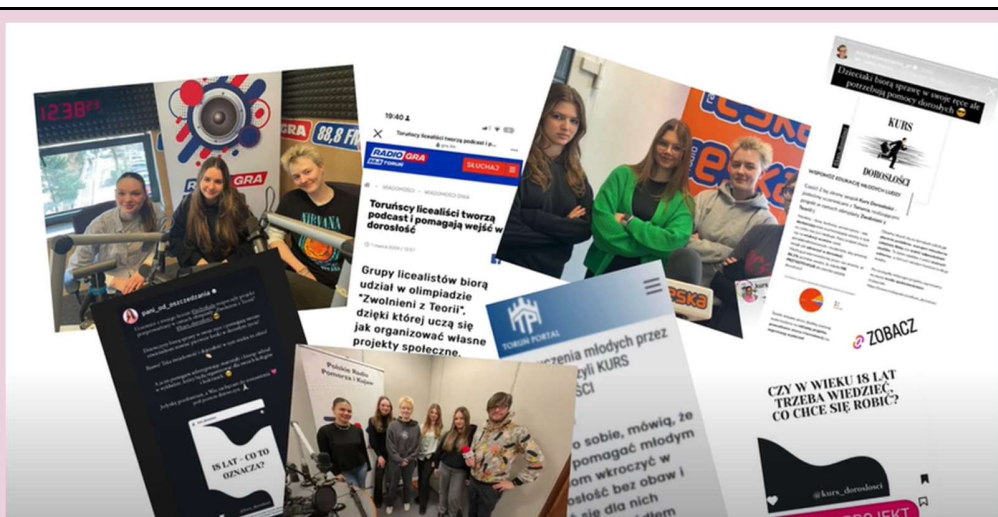
Narracja utrzymana w konwencji podróży. Jest mapa, mamy plecak i przygotowujemy się na wyprawę.

	Odpowiedzialność jest na uczestniczkach. Dostają propozycję procesu – ćwiczenia do przepracowania, ale to one muszą się zaangażować i dać z siebie 100%. W odróżnieniu od edukacji formalnej w życiu nie ma czegoś takiego jak jedna poprawna odpowiedź ani porażka. Autorki mówią o eksperymentach, z których można wyciągać wnioski i czerpać lekcje.
Podsumowanie:	Wybrane wnioski po projekcie: Proces mapowania siebie można z powodzeniem stosować w różnym wieku i na różnych etapach. To nie jest tylko dla absolwentów. Dojrzałe kursantki są bardziej gotowe do działania po warsztatach, np. zmieniają pracę po odkryciu swojej nowej drogi. Przestrzeń, w której odbywają się warsztaty, jest ważnym elementem. W przypadku warsztatów prowadzonych na terenie szkoły mamy do przepracowania schematy myślowe uczestniczek i dotychczasowe doświadczenia edukacyjne. W przestrzeni autorek projektu (sale warsztatowe) uczestniczki są bardziej otwarte na wejście w proces, szczerze dzielenie się swoimi myślami i eksperymentowanie. Uczestniczki mają potrzebę bycia wysłuchanymi w bezpiecznym otoczeniu, żeby opowiedzieć o swoich obawach i wyzwaniach i poczuć, że nie są w tym same.
Link to info	facebook.com/zmapujsiebie

Dobre praktyki: przypadek 5	
Tytuł:	Kurs dorosłości
Uczestnicy/odbiorcy:	Uczniowie. Osoby wchodzące w dorosłe życie.
Kontekst	Projekt "Kurs Dorosłości" został zrealizowany przez trzy uczennice z Torunia, w ramach olimpiady Zwolnieni z Teorii. Celem inicjatywy było ułatwienie młodym ludziom wejścia w dorosłość poprzez dostarczanie praktycznych informacji na temat wyboru studiów, załatwiania spraw urzędowych czy wynajmu mieszkania. W ramach projektu stworzono podcast oraz prowadzono działania w mediach społecznościowych i na dedykowanej stronie internetowej. Podjęte działania pozwoliły na opracowanie ebooka, wykładu oraz treści na media społecznościowe o charakterze informacyjnym, a także gry edukacyjnej. Ponad 60% osób biorących udział w wykładzie uznało, że dowiedziało się czegoś nowego. Projekt zdobył nagrody Brązowego i Srebrnego Wilka (przyznawane w ramach Olimpiady "Zwolnieni z Teorii" dla wyróżniających się projektów społecznych realizowanych przez młodzież).

Użyte ćwiczenia DT:	Projekt „Kurs Dorosłości” oparty jest na metodologii Design Thinking, która wspiera kreatywne i efektywne podejście do rozwiązywania problemów. Etapy realizacji projektu zostały zaplanowane w sposób spójny z kluczowymi fazami DT, takimi jak empatyzacja, definiowanie problemu, ideacja, prototypowanie i testowanie. Każdy z tych kroków jest odpowiednio dostosowany do specyfiki projektu i jego odbiorców. Projekt opiera się na czterech etapach: 1. Inicjacja (empatyzacja i definiowanie problemu): - o Na początku uczestnicy wybierają format projektu (np. kampania społeczna, działania w social mediach, plakaty, ulotki, czy filmy edukacyjne na YouTube). - o Zespół identyfikuje problem, zbierając dowody potwierdzające jego istnienie. - o Tworzone są nazwa i logo projektu. - o Uczestnicy uczą się podstaw zarządzania projektem i zdają quizy na platformie edukacyjnej. Są one częścią interaktywnego i angażującego podejścia do nauki oraz przyswajania praktycznych informacji na temat wejścia w dorosłość. Quizy od samego początku przyciągają uwagę i angażują młodych ludzi, którzy mogą być początkowo mniej zainteresowani tematem wejścia w dorosłość. Forma quizu jest interaktywna, zabawna i mniej formalna, co sprawia, że młodzi ludzie chętniej biorą udział i włączają się w projekt. 2. Planowanie (ideacja i prototypowanie): Szczegółowo opracowywany jest plan działania, który obejmuje: - o Ustalana jest konkretna liczba osób, do których projekt ma dotrzeć. Zespół analizuje, kto jest grupą docelową (np. studenci, młodzi dorośli) i jak najlepiej dotrzeć do tych osób. - o Podział zadań w zespole: Każdy członek zespołu ma przypisane role i obowiązki, aby uniknąć chaosu i zapewnić efektywność działań. W tym celu zespół często korzysta z mapy myśli, wizualnego narzędzia pomagającego zobrazować wszystkie zadania, priorytety i odpowiedzialności. - o Wyznaczenie celów SMART: Cele są formułowane w sposób konkretny, mierzalny, osiągalny, realistyczny i określony w czasie. Przykładem celu SMART może być: „Dotrzemy do 1000 odbiorców w ciągu trzech miesięcy poprzez media społecznościowe i wykłady online”. - o Określenie partnerstw i budżetu: Zespół identyfikuje potencjalnych partnerów (np. szkoły, firmy, organizacje), którzy mogą wesprzeć projekt, oraz analizuje dostępne środki
-----------------------------------	---

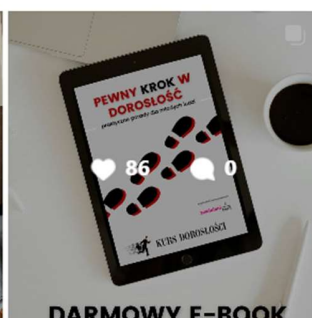
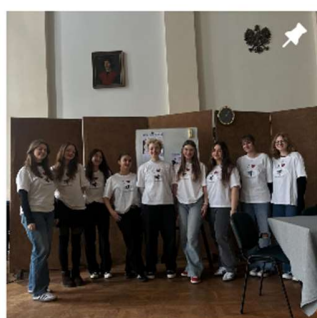
	finansowe, planując budżet na materiały, promocję czy inne potrzeby. - o Uzasadnienie celowości projektu: Zespół zbiera co najmniej pięć dowodów, które wskazują na realną potrzebę realizacji projektu. Mogą to być dane statystyczne, wyniki badań, ankiety, opinie ekspertów czy potrzeby zgłaszane przez potencjalnych odbiorców. 3. Realizacja (prototypowanie cd. i testowanie): - o Zespół realizuje projekt zgodnie z wcześniejszymi założeniami, mając możliwość elastycznego dostosowywania się do zmieniających się warunków. - o Szczególny nacisk kładziony jest na harmonogram i dzielenie się rezultatami w mediach (przyznawane są punkty za promedialność). 4. Zakończenie (podsumowanie i ewaluacja): - o Projekt kończy się podsumowaniem wyników i wysunięciem wniosków, a także formalnym rozliczeniem działań. Projekt realizowany jest w ramach <i>Zwolnionych z Teorii</i>. Umożliwił uczestnikom zdobycie praktycznych umiejętności projektowych i zarządczych, jednocześnie wpływając na pozytywną zmianę w ich otoczeniu.								
Zrzuty/zdjęcia	Ankieta: CZY UWAŻASZ, ŻE SZKOŁA ODPOWIEDNIO PRZYGOTOWUJE UCZNIÓW DO DOROSŁOŚCI?  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Odpowiedź</th> <th>Procent</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>NIE</td> <td>84,1%</td> </tr> <tr> <td>NIE WIEM</td> <td>8,7%</td> </tr> <tr> <td>TAK</td> <td>7,2%</td> </tr> </tbody> </table>	Odpowiedź	Procent	NIE	84,1%	NIE WIEM	8,7%	TAK	7,2%
Odpowiedź	Procent								
NIE	84,1%								
NIE WIEM	8,7%								
TAK	7,2%								



Instagram

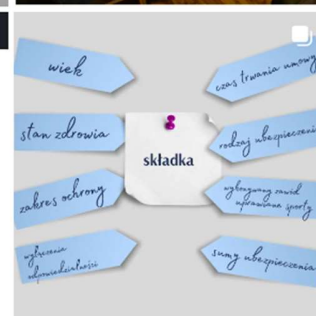
Zaloguj się

Zarejestruj się

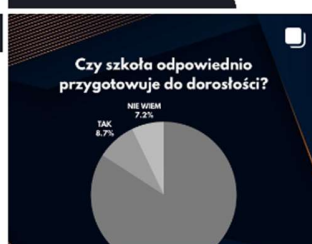


**FORMY
ZATRUDNIENIA**

**KURSY
MATURALNE**



**WYBORY
SAMORZĄDOWE**



**CO TO
JEST IB?**

Rezultaty:

W ramach projektu stworzono podcast oraz prowadzono działania w mediach społecznościowych i na dedykowanej stronie internetowej.

Podjęte działania pozwoliły na opracowanie ebooka, wykładu oraz treści na media społecznościowe o charakterze informacyjnym w mediach społecznościowych (30 tys osób obserwujących), a także gry edukacyjnej.

	Jedna z inicjatyw to np.: Wykład z ubezpieczeń i biznesu dla ponad 60 osób. Ponad 60% osób biorących udział w wykładzie uznało, że dowiedziało się czegoś nowego.
Komentarze:	Projekt skierowany był do młodzieży, która mierzy się z lękiem przed dorosłością, by pomóc im lepiej zrozumieć i przygotować się na wyzwania związane z dorosłym życiem. Projekt nie tylko wprowadza młodych ludzi w dorosłość, ale także umożliwia jego realizatorom zdobycie praktycznej wiedzy z zakresu projektowania działań społecznych i pracy zespołowej. Dzięki zastosowaniu metodyki DT, uczestnicy mogą efektywnie realizować założone cele, jednocześnie rozwijając swoje kompetencje kreatywne i organizacyjne.
Podsumowanie:	Kurs Dorosłości ma na celu ułatwić młodym ludziom pewny start w nowy etap życia. <i>„Wszystko, co potrzebujesz wiedzieć, a czego nie nauczą Cię w szkole, znajdziesz właśnie u nas!”</i> Projekt „Kurs Dorosłości” ma na celu pomóc młodym ludziom w zrozumieniu, że dorosłość, choć często budzi strach i stres, jest naturalnym etapem życia, z którym można sobie skutecznie radzić. Celem jest obalenie przekonania, że dorosłość jest wyłącznie problematyczna, oraz pokazanie, jak z sukcesem mierzyć się z wyzwaniami, jakie niesie.
Link	https://zwolnienizteorii.pl/a/#!/app/project-details/1051646 Toruńscy licealiści tworzą podcast i pomagają wejść w dorosłość - Radio Gra Toruń 88.8 FM

Dobre praktyki: przypadek 6	
Tytuł:	„Porozmawiajmy o przyszłości – wydarzenia dialogowe – wymarzone miejsce wymiany wiedzy i doświadczeń dla młodzieży. Jak zachęcić młodzież do angażowania się i udziału w warsztatach?”
Uczestnicy/odbiorcy:	Centrum Nauki Kopernik – miejsce nauki, inspiracji i rozwoju dla dzieci, młodzieży i dorosłych. • Uczniowie szkół ponadpodstawowych (licea, technika, szkoły branżowe i inne) – reprezentanci grupy docelowej projektu. • Pracownicy Centrum Nauki Kopernik. • Eksperci. • Pracownicy NASK (Naukowa i Akademicka Sieć Komputerowa – Państwowy Instytut Badawczy).
Kontekst	Zdefiniowany problem: Przygotowanie strategii i ram programowych dla wydarzeń dialogowych – cyklicznych spotkań dla młodzieży, mających na celu poszerzanie wiedzy, wymianę doświadczeń, inspirowanie i zachęcanie do rozwoju.

Użyte ćwiczenia DT:	Warsztaty z Design Thinking: Jak angażować młodzież w wydarzenia naukowe i edukacyjne? Projekt został zorganizowany w formie trzech inspirujących warsztatów online, które zgromadziły uczestników z różnych środowisk – naukowych, artystycznych, instytucji publicznych, a także uczniów. Dzięki zastosowaniu metodyki Design Thinking udało się wypracować nowatorskie rozwiązania odpowiadające na potrzeby młodych ludzi, którzy mają być odbiorcami wydarzeń edukacyjnych i naukowych. Rozpoczęcie pracy: Formułowanie hipotez i badania desk research Aby lepiej zrozumieć młodzież jako grupę docelową, pierwszym krokiem było formułowanie hipotez dotyczących ich potrzeb i oczekiwań. Dzięki temu zespół mógł uporządkować swoje założenia i przygotować się do pracy badawczej. Następnie przeprowadzono badania desk research, które dostarczyły cennych informacji na temat preferencji młodych ludzi – ich sposobów zdobywania wiedzy, relacji z autorytetami oraz podejścia do edukacji. Wywiady z grupą docelową: Poznajemy głos młodzieży Kluczowym elementem warsztatów było przeprowadzenie wywiadów z przedstawicielami grupy docelowej. Ich celem było zbadanie potrzeb, wyzwań i motywacji młodzieży. Wywiady pozwoliły uczestnikom warsztatów zweryfikować swoje hipotezy i skonfrontować założenia z rzeczywistością. Okazało się, że młodzi ludzie są chętni do zdobywania wiedzy i angażowania się w ciekawe wydarzenia, o ile dostrzegają w nich wartość dla siebie. Na przykład początkowa teza, że młodzież boi się zaangażowania w nowe doświadczenia, została obalona. Zrozumiano, że kluczowym czynnikiem jest atrakcyjność i praktyczność wydarzeń, które mogą bezpośrednio wpłynąć na życie uczestników. Twórcze techniki generowania pomysłów Podczas warsztatów uczestnicy wykorzystywali różnorodne techniki kreatywnego myślenia, takie jak: • Analogie – Generowanie pomysłów na bazie rozwiązań stosowanych w innych branżach, np. Netflix czy IKEA. • Skojarzenia – Tworzenie koncepcji zainspirowanych obrazami i przedmiotami prezentowanymi na slajdach. • Zmiana perspektywy – Próba spojrzenia na problem oczami innowatorów, takich jak Walt Disney czy Steve Jobs. Efekty warsztatów Uczestnicy warsztatów stworzyli propozycje działań, które mogą uczynić wydarzenia edukacyjne bardziej angażującymi dla młodzieży. Kluczowe okazało się pytanie: <i>„Jak możemy pomóc młodym ludziom dostrzec wartość w wydarzeniach edukacyjnych, tak aby mieli poczucie dobrze wykorzystanego czasu?”</i> Odpowiedzi na to pytanie stały się punktem wyjścia do opracowania rozwiązań, które łączą edukację z przyjemnością i praktycznym zastosowaniem zdobytej wiedzy. Nowe spojrzenie na edukację Warsztaty pokazały, że młodzi ludzie są otwarci na udział w wydarzeniach naukowych i edukacyjnych, o ile są one dobrze zaprojektowane, atrakcyjne i dostarczają wymiernych korzyści. Przeprowadzenie warsztatów zgodnie z
-----------------------------------	--

	założeńmi procesu Design Thinking pozwoliło nie tylko na lepsze zrozumienie potrzeb młodzieży, ale także na opracowanie kreatywnych rozwiązań, które mogą zmienić podejście do organizacji wydarzeń edukacyjnych w przyszłości.																									
Zrzuty/zdjęci a	Persony: <table><tr><td></td><td> Oliwia </td><td> Marysia </td><td> Celina </td><td> Maciek </td></tr><tr><td>Kim jest Persona?</td><td>16 lat, 2 klasa liceum,</td><td>18 lat uczennica LO, klasa maturalna,</td><td>18 lat, uczennica LO, z rodziny wykształconej</td><td>18-19 lat, uczeń klasy maturalnej w LO</td></tr><tr><td>Motywacje:</td><td> - chcę się czegoś nowego, praktycznego dowiedzieć, zdobyć nowe, praktyczne umiejętności - chcę się dobrze bawić, mieć satysfakcję z samego procesu, nie tylko z wyników </td><td> - zdobywanie wiedzy - wymarzone studia </td><td> - uczenie się przez zabawę - rzeczy praktyczne - osobiste doświadczenia </td><td> - Lubię brać czynny udział w zajęciach, nie tylko słuchać teorii - W przyszłości moja docelowa praca bez wątpienia wiązać się będzie z obecnością technologii </td></tr><tr><td>Frustracje:</td><td> - Frustracje: mało czasu, tematy zajęć nie są zbyt precyzyjne, nie wiadomo na co się idzie - warsztaty online, na których była wszystkie zawody jego oczekiwania </td><td> - nudne i monotonne lekcje - dynamika pracy - brak ćwiczeń praktycznych </td><td> - traktowanie jak jajko, niepoważnie - niekompetentny prowadzący </td><td> - Czuję dyskomfort związany z faktem, jak dużo czasu poświęcam technologii i elektronice na co dzień - Praca przy komputerze po 7/8 godzin teraz podczas zdalnego nauczania ma swoje negatywne skutki uboczne. Ciężko się skoncentrować, kiedy np dużo dzieje się w domu </td></tr><tr><td>Ulubiony cytat</td><td>„Dobra zabawa i nowa wiedza, to coś czego szukam na co dzień”</td><td>„Temat, który mnie interesuje. Coś nietuzinowego. Żeby to nie była wiedza, którą znajdę w Internecie szukając przez piętnaście minut”</td><td>„Przestań gadać, zróbmy to”</td><td>„Uważam, że w przyszłości sztuczna inteligencja będzie miała ogromne zastosowanie w każdej dziedzinie naszego życia”</td></tr></table>		Oliwia 	Marysia 	Celina 	Maciek 	Kim jest Persona?	16 lat, 2 klasa liceum,	18 lat uczennica LO, klasa maturalna,	18 lat, uczennica LO, z rodziny wykształconej	18-19 lat, uczeń klasy maturalnej w LO	Motywacje:	- chcę się czegoś nowego, praktycznego dowiedzieć, zdobyć nowe, praktyczne umiejętności - chcę się dobrze bawić, mieć satysfakcję z samego procesu, nie tylko z wyników	- zdobywanie wiedzy - wymarzone studia	- uczenie się przez zabawę - rzeczy praktyczne - osobiste doświadczenia	- Lubię brać czynny udział w zajęciach, nie tylko słuchać teorii - W przyszłości moja docelowa praca bez wątpienia wiązać się będzie z obecnością technologii	Frustracje:	- Frustracje: mało czasu, tematy zajęć nie są zbyt precyzyjne, nie wiadomo na co się idzie - warsztaty online, na których była wszystkie zawody jego oczekiwania	- nudne i monotonne lekcje - dynamika pracy - brak ćwiczeń praktycznych	- traktowanie jak jajko, niepoważnie - niekompetentny prowadzący	- Czuję dyskomfort związany z faktem, jak dużo czasu poświęcam technologii i elektronice na co dzień - Praca przy komputerze po 7/8 godzin teraz podczas zdalnego nauczania ma swoje negatywne skutki uboczne. Ciężko się skoncentrować, kiedy np dużo dzieje się w domu	Ulubiony cytat	„Dobra zabawa i nowa wiedza, to coś czego szukam na co dzień”	„Temat, który mnie interesuje. Coś nietuzinowego. Żeby to nie była wiedza, którą znajdę w Internecie szukając przez piętnaście minut”	„Przestań gadać, zróbmy to”	„Uważam, że w przyszłości sztuczna inteligencja będzie miała ogromne zastosowanie w każdej dziedzinie naszego życia”
	Oliwia 	Marysia 	Celina 	Maciek 																						
Kim jest Persona?	16 lat, 2 klasa liceum,	18 lat uczennica LO, klasa maturalna,	18 lat, uczennica LO, z rodziny wykształconej	18-19 lat, uczeń klasy maturalnej w LO																						
Motywacje:	- chcę się czegoś nowego, praktycznego dowiedzieć, zdobyć nowe, praktyczne umiejętności - chcę się dobrze bawić, mieć satysfakcję z samego procesu, nie tylko z wyników	- zdobywanie wiedzy - wymarzone studia	- uczenie się przez zabawę - rzeczy praktyczne - osobiste doświadczenia	- Lubię brać czynny udział w zajęciach, nie tylko słuchać teorii - W przyszłości moja docelowa praca bez wątpienia wiązać się będzie z obecnością technologii																						
Frustracje:	- Frustracje: mało czasu, tematy zajęć nie są zbyt precyzyjne, nie wiadomo na co się idzie - warsztaty online, na których była wszystkie zawody jego oczekiwania	- nudne i monotonne lekcje - dynamika pracy - brak ćwiczeń praktycznych	- traktowanie jak jajko, niepoważnie - niekompetentny prowadzący	- Czuję dyskomfort związany z faktem, jak dużo czasu poświęcam technologii i elektronice na co dzień - Praca przy komputerze po 7/8 godzin teraz podczas zdalnego nauczania ma swoje negatywne skutki uboczne. Ciężko się skoncentrować, kiedy np dużo dzieje się w domu																						
Ulubiony cytat	„Dobra zabawa i nowa wiedza, to coś czego szukam na co dzień”	„Temat, który mnie interesuje. Coś nietuzinowego. Żeby to nie była wiedza, którą znajdę w Internecie szukając przez piętnaście minut”	„Przestań gadać, zróbmy to”	„Uważam, że w przyszłości sztuczna inteligencja będzie miała ogromne zastosowanie w każdej dziedzinie naszego życia”																						
Rezultaty	W wyniku przeprowadzonych warsztatów online, zorganizowanych z wykorzystaniem metodyki Design Thinking, uczestnicy wygenerowali kilkadziesiąt propozycji mających na celu zwiększenie zaangażowania młodzieży w wydarzenia naukowe. Spośród nich, przy użyciu technik kategoryzacji i selekcji, wybrano pięć rozwiązań o największym potencjale. Wybrane koncepcje dotyczyły różnych aspektów organizacji wydarzeń, takich jak: Sposoby komunikacji: Wykorzystanie nowoczesnych narzędzi i platform do efektywnego przekazywania informacji oraz promowania wydarzeń wśród młodzieży. Oferta edukacyjna: Tworzenie programów dostosowanych do zainteresowań i potrzeb młodych odbiorców, z naciskiem na interaktywność i praktyczne zastosowanie wiedzy. Program wydarzeń: Integracja nowoczesnych technologii, takich jak Big Data, wirtualna rzeczywistość czy sztuczna inteligencja, chatbotów i inne w celu uatrakcyjnienia treści i formy prezentacji. Zaangażowanie ekspertów: Włączenie specjalistów z różnych dziedzin, którzy potrafią inspirować i motywować młodzież do pogłębiania wiedzy.																									
Komentarze:	Każde z wybranych rozwiązań zostało szczegółowo opisane w formie kart konceptów, co umożliwiło ich dalszą analizę i ewentualne wdrożenie. Dzięki temu procesowi powstały innowacyjne pomysły, które mogą znacząco wpłynąć na pozytywne doświadczenia młodych uczestników wydarzeń naukowych.																									

Podsumowanie:	Projekt miał ogromną wartość dla młodych ludzi, którzy często musieli wychodzić poza swoją strefę komfortu, przełamywać opór przed dyskusją i nawiązywać międzypokoleniowy dialog. Spotkania były też inspiracją dla ekspertów, którzy dzięki relacjom z młodzieżą mogli spojrzeć na rzeczywistość z innej perspektywy. Najważniejszym rezultatem projektu było wdrożenie wypracowanych rozwiązań podczas kolejnych edycji wydarzeń dialogowych, co przyczyniło się do zwiększenia zaangażowania młodzieży oraz wzbogacenia oferty edukacyjnej Centrum Nauki Kopernik. Projekt stał się inspiracją do kontynuowania działań promujących dialog międzypokoleniowy i rozwój naukowy wśród młodych ludzi.
Link	https://klientocentryczni.pl/jak-poprawiac-doswiadczenia-mlodych-ludzi-i-angazowac-ich-w-wydarzenia-naukowe/ebook.pdf

Dobre praktyki: przypadek 7	
Tytuł:	Fundacja Serfenta – Innowacyjny Model Rewitalizacji Rzemiosła
Uczestnicy/odbiorcy:	Fundacja Serfenta to organizacja non-profit zajmująca się badaniem, ochroną i promocją tradycyjnego rzemiosła. Jej misją jest łączenie tradycyjnej wiedzy rzemieślniczej z nowoczesnym podejściem biznesowym i społecznym. Serfenta działa na pograniczu kultury, edukacji i innowacji społecznych, angażując rzemieślników, projektantów oraz przedstawicieli biznesu w działania mające na celu rewitalizację ginących technik rękodzielniczych. Odbiorcy/Uczestnicy: • Rzemieślnicy specjalizujący się w tradycyjnych technikach plecionkarskich i innych ginących zawodach. • Projektanci i przedsiębiorcy, którzy chcieli wykorzystać tradycyjne techniki w nowoczesnym wzornictwie i produktach rynkowych. • Przedstawiciele społeczności lokalnych, dla których rzemiosło mogło stać się źródłem dochodu oraz elementem kulturalnej tożsamości. • Studenci, badacze i miłośnicy rękodziela, poszukujący inspiracji oraz możliwości zdobycia wiedzy o rzemiośle.
Kontekst:	Fundacja Serfenta zauważyła kilka kluczowych wyzwań, które wymagały innowacyjnego podejścia: 1. Zanik tradycyjnych zawodów rzemieślniczych – coraz mniej osób praktykowało tradycyjne rzemiosło, a przekaz międzypokoleniowy zanikał. 2. Brak rynkowego potencjału dla rzemiosła – produkty rzemieślnicze nie były dostosowane do współczesnych potrzeb klientów, przez co

	miały ograniczony rynek zbytu. 3. Brak nowoczesnych metod edukacji o rzemiośle – tradycyjne podejście do nauki rzemiosła było czasochłonne, a młodzi ludzie często nie byli zainteresowani. 4. Konieczność integracji rzemiosła z nowoczesnym biznesem i projektowaniem – rzemieślnicy potrzebowali wsparcia w budowaniu marki, marketingu oraz sprzedaży swoich produktów. W odpowiedzi na te wyzwania, Fundacja Serfenta wdrożyła Design Thinking, aby w sposób systematyczny przeanalizować problemy, współtworzyć rozwiązania z rzemieślnikami i wdrożyć nowoczesne narzędzia biznesowe.
Użyte ćwiczenia DT:	Etapy Design Thinking użyte w tym przypadku 1. Empatia – Badanie użytkowników i ich potrzeb Serfenta rozpoczęła proces od głębokiego badania potrzeb rzemieślników i potencjalnych klientów. Działania obejmowały: • Wywiady indywidualne z rzemieślnikami, aby zrozumieć ich motywacje, wyzwania oraz dotychczasowe metody pracy. • Warsztaty z lokalnymi społecznościami, w celu poznania ich podejścia do tradycyjnego rzemiosła i możliwości jego odrodzenia. • Analiza rynku – badanie, jakie produkty rękodzielnicze mają szansę na sprzedaż i jak można je dostosować do potrzeb współczesnych klientów. • Podróże badawcze – Fundacja przeprowadziła wyprawy badawcze do takich krajów jak Niemcy, Islandia, Norwegia, Japonia i Korea Południowa, aby porównać sposoby zachowania rzemiosła w różnych kulturach. 2. Definiowanie problemu Po zakończeniu badań, Fundacja Serfenta określiła kluczowe bariery i wyzwania, które należało rozwiązać: • Tradycyjne rzemiosło nie jest dostosowane do współczesnego rynku. • Rzemieślnicy nie mają narzędzi do skutecznej promocji swoich produktów. • Młodzi ludzie nie interesują się nauką rzemiosła, ponieważ wydaje im się przestarzałe. Na tej podstawie postanowiono wdrożyć innowacyjny model edukacji i promocji rzemiosła, który łączyłby tradycyjne techniki z nowoczesnym projektowaniem i biznesem. 3. Generowanie pomysłów Serfenta zorganizowała warsztaty kreatywne z udziałem: • rzemieślników, • projektantów, • ekspertów ds. marketingu,

- przedstawicieli biznesu,
- osób zainteresowanych rękodziełem.

Wspólnie opracowano pomysły na nowoczesne produkty bazujące na tradycyjnych technikach. Powstały koncepcje m.in.:

- Warsztatów rzemieślniczych dla firm i klientów indywidualnych,
- Nowych kolekcji produktów inspirowanych tradycją, ale dostosowanych do rynku,
- Programów mentoringowych łączących rzemieślników z młodymi twórcami.

4. Prototypowanie

Na podstawie wygenerowanych pomysłów, Serfenta wdrożyła:

Pilotażowe warsztaty dla klientów indywidualnych i firm – sprawdzano, czy uczestnicy są zainteresowani rękodziełem i czy widzą w nim wartość rynkową.

Pierwsze nowoczesne produkty rzemieślnicze, łączące tradycyjne techniki z estetyką współczesnego designu.

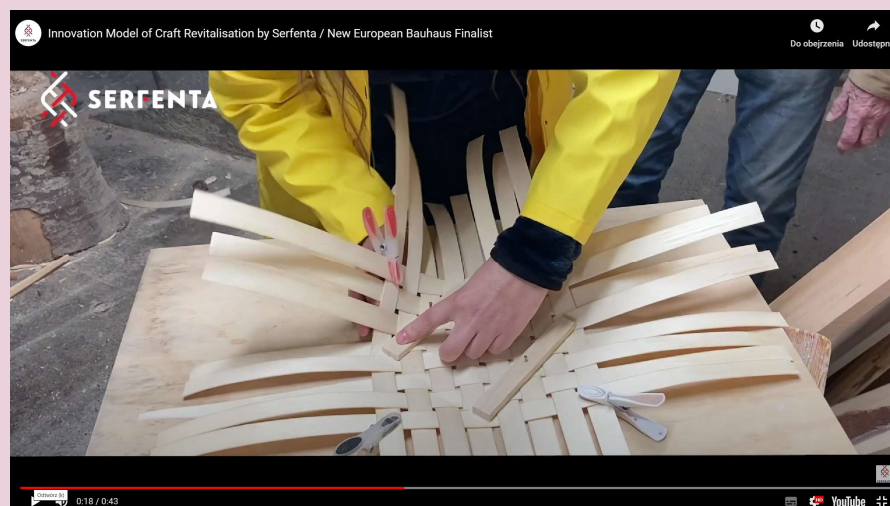
Nowe modele sprzedaży, m.in. sklep online i współpraca z galeriami sztuki i projektantami wnętrz.

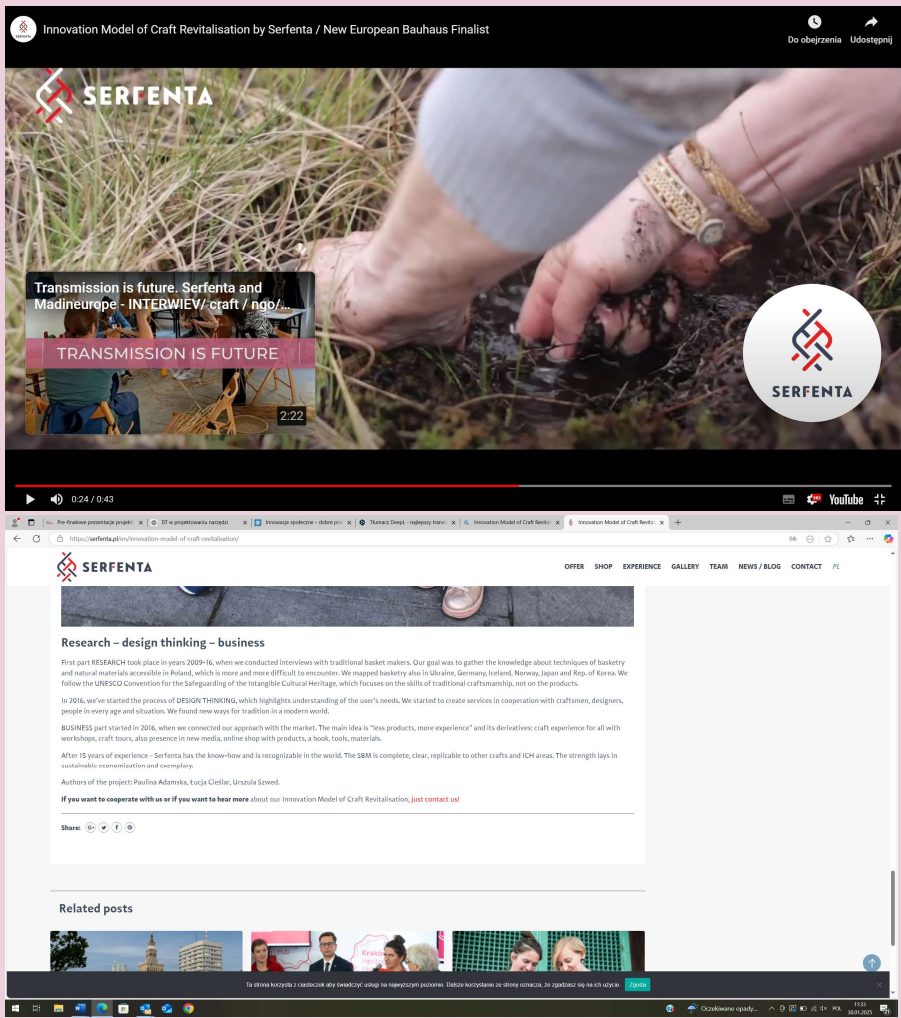
5. Testowanie

Fundacja zbierała opinie użytkowników na każdym etapie wdrażania zmian. Dzięki temu:

- ✓ **Dostosowano ofertę warsztatów** – np. wprowadzono kursy weekendowe, aby ułatwić dostęp osobom pracującym.
- ✓ **Zmieniono modele sprzedaży produktów** – rzemiosło stało się bardziej ekskluzywne i atrakcyjne dla nowoczesnych klientów.
- ✓ **Poprawiono komunikację marketingową** – uproszczono narrację, by skuteczniej trafiać do odbiorców.

Zrzuty/zdjęcia



	
Rezultaty	Rezultaty i podsumowanie zastosowania DT w tym przypadku Zwiększenie zainteresowania rzemiosłem – więcej osób zaczęło uczestniczyć w warsztatach. Nowoczesne produkty rzemieślnicze znalazły rynek zbytu. Integracja tradycji z nowoczesnym biznesem, co pomogło rzemieślnikom w promocji i sprzedaży ich wyrobów. Lepsze przygotowanie rzemieślników do prowadzenia własnej działalności.
Komentarze :	Wnioski: • Rzemieślnicy potrzebują wsparcia w rozwijaniu swoich umiejętności biznesowych i marketingowych. • Współczesny klient oczekuje produktów dostosowanych do nowoczesnych trendów. • Warsztaty rękodzielnicze mogą być skutecznym narzędziem promocji rzemiosła.

Podsumowanie:	Zastosowanie Design Thinking pozwoliło połączyć tradycję z nowoczesnym designem , co zwiększyło wartość rzemiosła na rynku i uratowało niektóre ginące techniki.
Link	Innovation Model of Craft Revitalisation - Serfenta Innowacyjny Model Rewitalizacji Rzemiosła /Europa Nostra 2024/ - Serfenta (19) Nowe rozwiązania w obszarze kultury, twórczości i rzemiosła / Serfenta LinkedIn

Dobre praktyki: przypadek 8	
Tytuł:	"Pomocna Dłoń" – Platforma Wymiany Usług Społecznych Cel programu: Zachęcanie młodych kobiet do angażowania się w dziedzinie inżynierii i technologii poprzez praktyczne projekty społeczne
Uczestnicy/odbiorcy:	Odbiorcy/Uczestnicy • Mieszkańcy Gdańska poszukujący wsparcia w codziennych zadaniach • Osoby chętne do świadczenia pomocy w formie pojedynczych zleceń • Społeczność lokalna dążąca do wzmocnienia więzi i współpracy
Kontekst:	Zespół zauważył, że wielu mieszkańców Gdańska potrzebuje pomocy w codziennych czynnościach, takich jak zakupy, drobne naprawy czy opieka nad zwierzętami. Jednocześnie istnieje grupa osób chętnych do udzielenia takiego wsparcia, ale brakowało platformy umożliwiającej ich skuteczne połączenie. Aby stworzyć rozwiązanie odpowiadające na te potrzeby, zespół zastosował metodę Design Thinking.
Użyte ćwiczenia DT:	1. Empatia – Zrozumienie potrzeb użytkowników • Wywiady i ankiety: Przeprowadzono rozmowy z mieszkańcami Gdańska, aby zidentyfikować ich potrzeby w zakresie codziennej pomocy oraz chęć oferowania wsparcia innym. • Obserwacje: Zespół obserwował interakcje społeczne w lokalnych społecznościach, zwracając uwagę na istniejące formy wsparcia i ich ograniczenia. Wnioski: Istnieje wyraźna potrzeba platformy łączącej osoby potrzebujące pomocy z tymi, które chcą jej udzielić, z naciskiem na prostotę i łatwość obsługi. 2. Definiowanie problemu Na podstawie zebranych danych zespół sformułował główny problem:

"Jak możemy stworzyć intuicyjną platformę, która efektywnie połączy mieszkańców Gdańska potrzebujących pomocy z osobami chętnymi do jej udzielenia, wzmacniając jednocześnie więzi społeczne?"

3. Generowanie pomysłów

Zespół wygenerował różnorodne pomysły na rozwiązanie problemu, m.in.:

- **Aplikacja mobilna:** Umożliwiająca szybkie zgłaszanie potrzeb i ofert pomocy.
- **Strona internetowa:** Z interaktywną mapą pokazującą dostępne oferty i potrzeby w okolicy.
- **System powiadomień SMS:** Dla osób starszych, mniej biegłych w obsłudze nowoczesnych technologii.

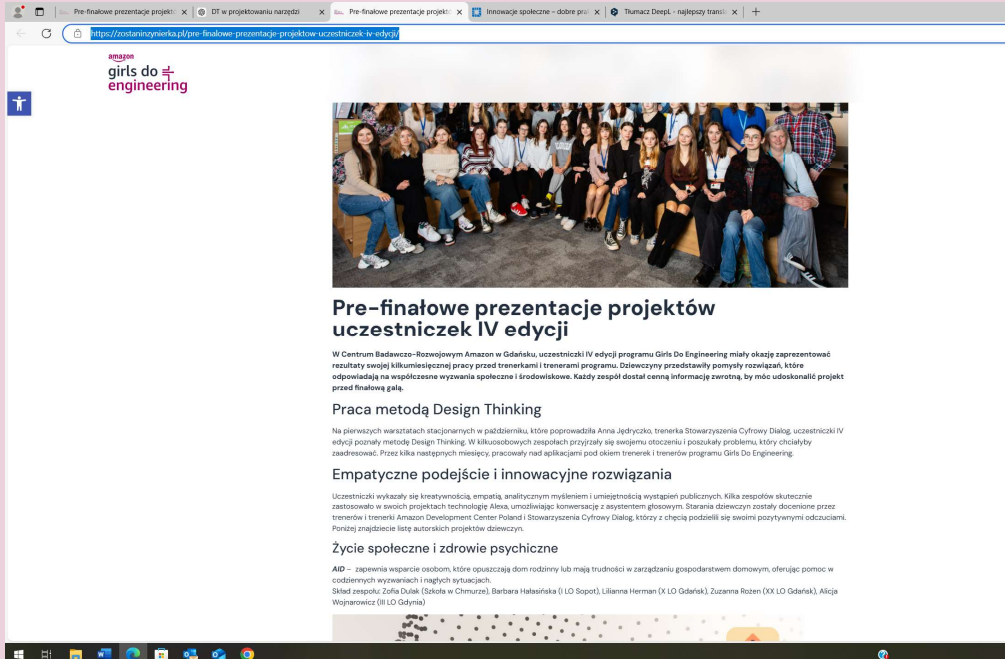
4. Prototypowanie

Zespół stworzył prototyp aplikacji mobilnej o nazwie "Pomocna Dłoń", zawierający funkcje takie jak:

- **Rejestracja użytkowników:** Z możliwością określenia, czy chcą oferować pomoc, czy jej potrzebują.
- **Przegląd dostępnych zleceń:** Lista aktualnych próśb o pomoc z możliwością filtrowania według kategorii i lokalizacji.
- **System ocen i komentarzy:** Pozwalający na budowanie zaufania między użytkownikami.

5. Testowanie

- **Testy użytkowników:** Prototyp został przetestowany przez grupę docelową, która dostarczyła cennych informacji zwrotnych na temat funkcjonalności i intuicyjności aplikacji.
- **Iteracje:** Na podstawie zebranych opinii wprowadzono poprawki, takie jak uproszczenie procesu rejestracji oraz dodanie funkcji czatu między użytkownikami.

Zrzuty/zdjęcia	 Pre-finałowe prezentacje projektów uczestniczek IV edycji W Centrum Badawczo-Rozwojowym Amazon w Gdańsku, uczestniczki IV edycji programu Girls Do Engineering miały okazję zaprezentować rezultaty swojej kilkumiesięcznej pracy przed trenerkami i trenerami programu. Odwiedziny przedstawiały pomysły rozwiązań, które odpowiadają na współczesne wyzwania społeczne i środowiskowe. Każdy zespół dostał cenną informację zwrotną, by móc udoskonalić projekt przed finałową galą. Praca metodą Design Thinking Na pierwszych warsztatach stacjonarnych w październiku, które poprowadziła Anna Jędrzycka, trenerka Stowarzyszenia Cyfrowy Dialog, uczestniczki IV edycji poznały metody Design Thinking. W kilkuosobowych zespołach przytężyły się swojemu otoczeniu i poszukiwały problemu, który chciałyby zaadresować. Przez kilka następnych miesięcy pracowały nad aplikacjami pod okiem trenerek i trenerów programu Girls Do Engineering. Empatyczne podejście i innowacyjne rozwiązania Uczestniczki wykazały się kreatywnością, empatią, analitycznym myśleniem i umiejętnością wystąpienia publicznego. Kilka zespołów skutecznie zastosowało w swoich projektach technologię Alexa, umożliwiającą konwersację z asystentem głosowym. Starania dziewczyn zostały docenione przez trenerów i trenerki Amazon Development Center Poland i Stowarzyszenia Cyfrowy Dialog, którzy z chęcią podzielili się swoimi pozytywnymi odczućmi. Ponadto znajdziecie listę autorów projektów dziewczyn. Życie społeczne i zdrowie psychiczne AID – zapewnia wsparcie osobom, które opuszczają dom rodzinny lub mają trudności w zarządzaniu gospodarstwem domowym, oferując pomoc w codziennych wyzwaniach i nagłych sytuacjach. Skład zespołu: Zofia Dyjak (Szkoła w Chmurze), Barbara Halaśnicka (ILO Sopot), Liliana Herman (X LO Gdańsk), Zuzanna Rozen (XX LO Gdańsk), Alicja Wojnarowicz (III LO Gdynia)
Rezultaty	Stworzenie funkcjonalnego prototypu: Aplikacja "Pomocna Dłoń" została pozytywnie oceniona przez testerów i ma potencjał do wdrożenia na szerszą skalę. Wzmocnienie więzi społecznych: Projekt przyczynił się do zwiększenia świadomości na temat wzajemnej pomocy w społeczności lokalnej.
Komentarze :	Brak
Podsumowanie:	Rozwój umiejętności zespołu: Uczestniczki projektu zdobyły praktyczne doświadczenie w stosowaniu metody Design Thinking oraz w tworzeniu rozwiązań technologicznych odpowiadających na realne potrzeby społeczne.
Link	Pre-finałowe prezentacje projektów uczestniczek IV edycji – Girls Do Engineering

Dobre praktyki: przypadek 9	
Tytuł:	Wzmacnianie Kompetencji Zawodowych Uczniów Technikum Budowlanego Zespół Szkół Technicznych w Nysie
Uczestnicy/odbiorcy:	Odbiorcy/Uczestnicy Uczniowie technikum budowlanego kształcący się w zawodzie technik budownictwa

	• Nauczyciele przedmiotów zawodowych związanych z budownictwem • Partnerzy projektów unijnych wspierający rozwój edukacji zawodowej
Kontekst:	Projekt: "Homo ecologicus – alternatywna droga rozwoju kwalifikacji i kompetencji zawodowych, kluczem do rynków pracy w zjednoczonej Europie" Partner: Zakład Promowania Kształcenia Zawodowego Związku Przemysłu Budowlanego Berlina i Brandenburgii W ramach realizacji projektów unijnych, Zespół Szkół Technicznych w Nysie dążył do podniesienia praktycznych umiejętności swoich uczniów oraz lepszego przygotowania ich do wymagań współczesnego rynku pracy. Współpraca z partnerami międzynarodowymi, takimi jak Zakład Promowania Kształcenia Zawodowego Związku Przemysłu Budowlanego Berlina i Brandenburgii, umożliwiła wymianę doświadczeń i spostrzeżeń na temat efektywnych metod nauczania. Zauważono, że metodyka Design Thinking może być skutecznym narzędziem wspierającym kształcenie praktyczne w technikach, pozwalającym na lepsze dostosowanie programów nauczania do realnych potrzeb rynku pracy.
Użyte ćwiczenia DT:	Zrozumienie potrzeb użytkowników • Analiza rynku pracy: Przeprowadzono badania mające na celu określenie, jakie kompetencje są najbardziej pożądane przez pracodawców w branży budowlanej. • Rozmowy z przedsiębiorcami: Zorganizowano spotkania z lokalnymi przedsiębiorcami z sektora budowlanego, którzy wskazali najczęstsze braki w umiejętnościach absolwentów szkół zawodowych oraz oczekiwania wobec przyszłych pracowników. Wnioski: Istnieje potrzeba wzmocnienia praktycznych umiejętności uczniów oraz lepszego przygotowania ich do realiów pracy w branży budowlanej. 2. Definiowanie problemu Na podstawie zebranych danych zidentyfikowano kluczowe wyzwania: • Brak praktycznych umiejętności zawodowych: Uczniowie często nie mieli okazji do praktycznego zastosowania wiedzy teoretycznej w rzeczywistych warunkach pracy. • Trudności w przejściu ze szkoły do pracy: Absolwenci napotykali na bariery w adaptacji do wymagań i standardów obowiązujących na rynku pracy. • Niedostateczna współpraca z przedsiębiorstwami: Ograniczone możliwości realizacji praktyk i staży w rzeczywistych warunkach zawodowych. 3. Generowanie pomysłów W ramach warsztatów z udziałem uczniów, nauczycieli i partnerów projektów unijnych opracowano propozycje rozwiązań:

- **Symulacje zawodowe w szkolnych pracowniach:** Tworzenie realistycznych scenariuszy zadań zawodowych, które uczniowie mogliby realizować w warunkach szkolnych.
- **Integracja nauczania teoretycznego z realnymi projektami:** Współpraca z lokalnymi firmami w celu realizacji rzeczywistych projektów budowlanych w ramach zajęć szkolnych.
- **Zwiększenie liczby staży i praktyk:** Rozwój programów praktyk opartych na metodzie problem-based learning, gdzie uczniowie rozwiązywaliby rzeczywiste problemy zawodowe.

4. Prototypowanie

Wdrożono pilotażowe inicjatywy:

- **Symulacje zawodowe:** Uczniowie realizowali zadania zlecane przez lokalne firmy w warunkach szkolnych, co pozwoliło na praktyczne zastosowanie zdobytej wiedzy.
- **System mentoringu:** Wprowadzono program, w ramach którego uczniowie byli wspierani przez nauczycieli oraz ekspertów z branży budowlanej, co umożliwiło im zdobycie cennych wskazówek i doświadczeń.

5. Testowanie

- **Ewaluacja projektów:**
 - Przeprowadzono ocenę realizowanych projektów przez uczniów oraz partnerów biznesowych.
 - Firmy wskazały na poprawę przygotowania praktycznego uczniów oraz ich większą świadomość standardów zawodowych.
 - Uczniowie zgłosili większą pewność siebie i lepsze rozumienie procesu pracy.
- **Dostosowanie programu nauczania:**
 - Na podstawie zebranych opinii wdrożono **dodatkowe moduły szkoleniowe**, które lepiej odwzorowywały realia pracy w branży budowlanej.
 - Poprawiono model mentoringu, zwiększając liczbę konsultacji między uczniami a doświadczonymi pracownikami branży.
 - Wprowadzono więcej praktycznych scenariuszy edukacyjnych do standardowego programu zajęć zawodowych.

Zrzuty/zdjęci a



Rezultaty

Poprawa praktycznych umiejętności uczniów

- Uczniowie lepiej radzili sobie z rzeczywistymi zadaniami zawodowymi.
- Zwiększyło się ich przygotowanie do podjęcia pracy zaraz po ukończeniu szkoły.

Wzmocnienie współpracy z lokalnymi przedsiębiorstwami

- Firmy zaczęły angażować się w proces edukacji, dostarczając realistyczne wyzwania dla uczniów.

	- Wzrosła liczba miejsc oferowanych na praktyki i staże zawodowe. Podniesienie skuteczności nauczania poprzez praktyczne podejście - Nauka stała się bardziej angażująca i dostosowana do rzeczywistych potrzeb rynku pracy. - Uczniowie byli bardziej zmotywowani do zdobywania nowych umiejętności. Lepsze przygotowanie uczniów do staży i pracy w zakładach - Wprowadzenie metody problem-based learning zwiększyło efektywność nauczania. - Absolwenci szkoły byli lepiej przygotowani do dynamicznie zmieniającego się rynku pracy.
Komentarze:	Brak
Podsumowanie:	Zastosowanie metody Design Thinking pozwoliło szkole lepiej dopasować proces kształcenia zawodowego do realnych wymagań rynku pracy. Dzięki współpracy z przedsiębiorstwami oraz wprowadzeniu symulacji zawodowych, uczniowie zyskali praktyczne umiejętności, a szkoła stała się bardziej atrakcyjnym miejscem edukacji dla przyszłych specjalistów.
Link	Zespół Szkół Technicznych w Nysie – projekty unijne

Dobre praktyki: przypadek 10	
Tytuł:	Szkolny Budżet Obywatelski
Uczestnicy/odbiorcy:	Uczniowie szkoły w Zamościu
Kontekst	Uczniowie mieli możliwość decydowania o zmianach w szkole za pomocą inicjatyw realizowanych w ramach Szkolnego Budżetu Obywatelskiego. Sami wychodzili z pomysłami, kosztorysami, realizacją, a przy tym uczyli się o systemie głosowania nad Budżetem.
Użyte ćwiczenia DT:	Proces realizacji Design Thinking w kontekście działań uczniów w ramach Szkolnego Budżetu Obywatelskiego można szczegółowo opisać na podstawie faz metody DT. Jest to praktyczne podejście, które rozwinęło kluczowe kompetencje, takie jak kreatywność, współpracę i odpowiedzialność obywatelską. 1. Empatia – Zrozumienie potrzeb i oczekiwań: Pierwszym krokiem było zebranie informacji o potrzebach uczniów.

- **Działanie:** Uczniowie przeprowadzali wywiady wśród swoich kolegów i koleżanek, zadając pytania typu:
 - Co chciałbyś/chciałabyś zmienić w szkole?
 - Jakie miejsce lub inicjatywa sprawiłaby, że czas w szkole byłby przyjemniejszy?
- **Cel:** Zrozumienie, co dla uczniów jest ważne i co ich motywuje, aby stworzyć przestrzeń dopasowaną do ich potrzeb. Uczniowie stali się „użytkownikami” zmian, co zapewniało, że projekt odpowie na realne problemy.

2. Definiowanie problemu – Określenie kluczowego wyzwania:

Po zebraniu informacji, uczniowie analizowali odpowiedzi z wywiadów, aby określić główne potrzeby społeczności szkolnej.

- **Wyzwanie:** Jak możemy sprawić, aby przestrzeń szkolna była bardziej przyjazna i sprzyjająca odpoczynkowi oraz integracji?
- **Przykład:** Jednym z pomysłów wynikających z wywiadów była „strefa ciszy” – miejsce relaksu, w którym uczniowie mogą odpocząć od codziennego szkolnego zgiełku.

3. Generowanie pomysłów:

Na tym etapie uczniowie wspólnie wymyślali różne pomysły i rozwiązania problemu.

- **Działanie:** Organizowano warsztaty kreatywne, podczas których uczniowie:
 - Proponowali różne koncepcje na wykorzystanie przestrzeni szkolnej.
 - Tworzyli listy potrzebnych elementów (meble, dekoracje, sprzęty).
- **Cel:** Wygenerowanie jak największej liczby pomysłów, które mogłyby zostać zrealizowane w ramach Szkolnego Budżetu Obywatelskiego.

4. Prototypowanie – Planowanie i projektowanie:

Wybrane pomysły były szczegółowo opracowywane i przygotowywane do realizacji.

- **Działanie:**
 - Tworzenie wizualizacji pomysłów (rysunki, makiety, opisy).
 - Przygotowanie kosztorysów na podstawie realnych cen produktów.
 - Planowanie działań logistycznych: co należy kupić, jak zorganizować przestrzeń i jakie są kroki do realizacji.

- **Cel:** Praktyczne przygotowanie do wdrożenia projektów, z uwzględnieniem budżetu i zasobów.

5. Testowanie i zbieranie feedbacku:

Uczniowie przedstawiali swoje pomysły innym uczniom i zbierali od nich informacje zwrotne.

- **Działanie:**
 - Prezentacja projektów na forum szkoły.
 - Dyskusje nad zaletami i ograniczeniami poszczególnych pomysłów.
 - Wprowadzanie ulepszeń na podstawie otrzymanego feedbacku.
- **Cel:** Weryfikacja pomysłów i dopracowanie szczegółów przed głosowaniem.

6. Wdrażanie i głosowanie – Realizacja projektu:

Ostateczny etap polegał na demokratycznym wyborze projektów, które miały zostać zrealizowane.

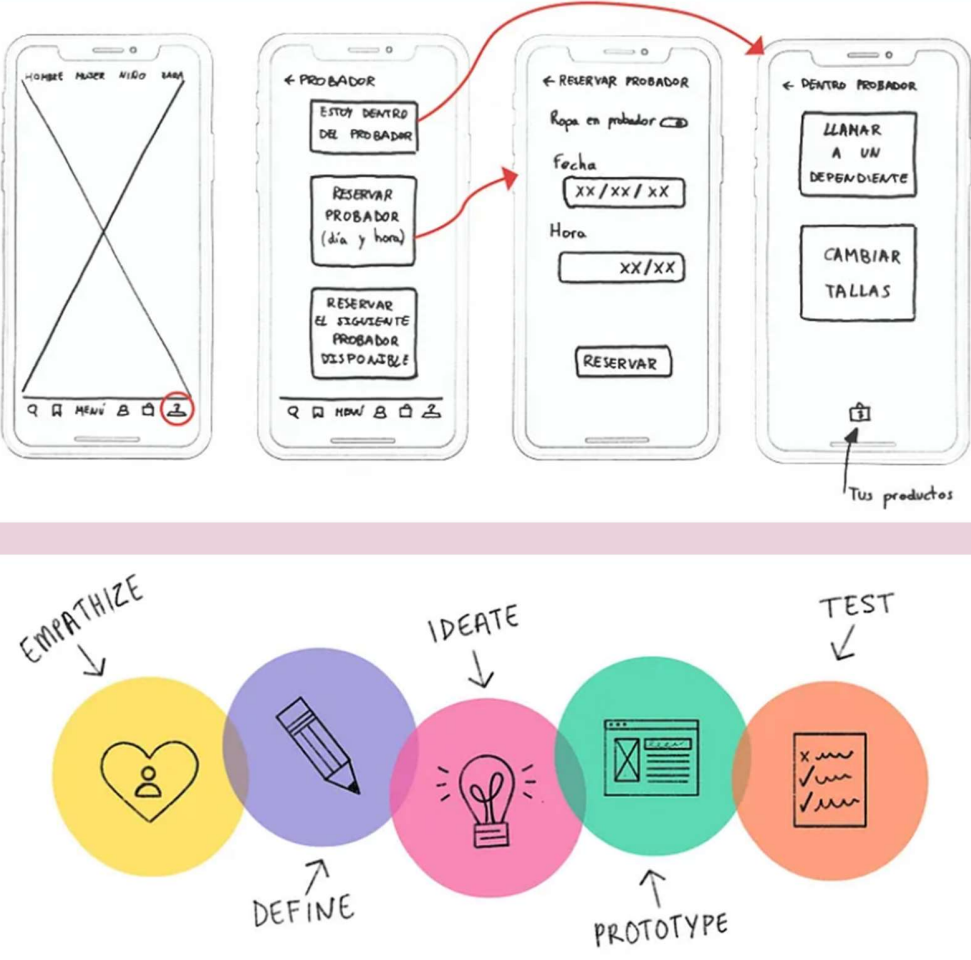
- **Działanie:**
 - Organizacja głosowania wśród uczniów.
 - Wybór projektów o największym poparciu.
 - Realizacja wygranych projektów przez uczniów przy wsparciu nauczycieli i administracji szkoły.
- **Cel:** Uczniowie uczyli się o procesie podejmowania decyzji w ramach budżetu obywatelskiego, zdobywając wiedzę praktyczną i poczucie sprawczości.

Zrzuty/zdjęcia



Rezultaty	Efektom projektu było nie tylko stworzenie fizycznej „Strefy ciszy” i innych inicjatyw, ale także: • Rozwój kompetencji miękkich: Kreatywność, współpraca, umiejętność negocjacji i zarządzania projektem. • Edukacja obywatelska: Uczniowie zrozumieli, jak działa Budżet Obywatelski, co przełożyło się na ich świadomość społeczną. • Zwiększenie zaangażowania: Uczniowie czuli się współodpowiedzialni za zmiany w szkole, co zwiększyło ich motywację i integrację. Proces DT w tym przypadku był doskonałym narzędziem do angażowania uczniów w życie szkoły, rozwijania ich umiejętności praktycznych i wprowadzania realnych zmian odpowiadających na ich potrzeby.
Komentarze:	Uczniowie podczas procesu musieli nauczyć się projektować przestrzeń zgodnie z potrzebami wszystkich uczniów. W głosowaniu zwyciężyła „strefa ciszy”, która do tej pory cieszy się ogromnym zainteresowaniem. Dzieci nauczyły się projektowania, słuchania potrzeb, budżetowania, a także w jaki sposób działają budżety obywatelskie.
Podsumowanie:	Uczniowie zapoznali się z DT poprzez praktyczne podejście. Dostali narzędzia, które mogą wykorzystywać w pracy projektowej w dalszych etapach życia, wprowadziły zmiany w swoim najbliższym otoczeniu.
Link	https://sp10.zamosc.pl/galeria/strefa-ciszy.html

Dobre praktyki: przypadek 11	
Tytuł:	WYZWANIE DESIGN THINKING: ZARA
Uczestnicy/odbiorcy	Klienci sklepów stacjonarnych Zara, w szczególności osoby w wieku od 20 do 40 lat, które regularnie odwiedzają sklepy stacjonarne i korzystają z przymierzalni.
Kontekst	Rozwiązanie problemu: Inditex, za pośrednictwem sklepów Zara, zidentyfikował wyzwanie, w którym większość klientów korzystających z przymierzalni robi to tylko raz, co oznacza, że jeśli element odzieży nie pasuje, nie wracają, aby znaleźć odpowiedni rozmiar. Powoduje to utratę możliwości sprzedaży. Firma poszukiwała rozwiązania cyfrowego, które poprawiłoby doświadczenie w sklepie i zwiększyło sprzedaż o 10%, wykorzystując technologię i aplikacje mobilne. Rozwiązanie Design Thinking: Do rozwiązania tego problemu wykorzystano metodę Design Thinking, koncentrując się na zwiększeniu wygody i zaangażowania klientów oraz poprawie ogólnego doświadczenia zakupowego w sklepach Zara.
Zastosowanie	1. Empatia: przeprowadzono wywiady i obserwacje z klientami Zara, aby

e ćwiczenia DT:	zrozumieć ich frustracje i potrzeby w przymierzalni. 2. Problem: informacje zostały zsyntetyzowane w celu zidentyfikowania głównego problemu - klienci korzystają z przymierzalni tylko raz, co prowadzi do utraty możliwości sprzedaży, gdy produkty nie pasują. 3. Ideacja: sesja burzy mózgów ("starbursting") wygenerowała różne rozwiązania, takie jak dodanie przycisków do pomocy w przymierzalniach i integracja aplikacji Zara w celu łatwiejszej zmiany rozmiaru i płatności. 4. Prototypowanie: opracowano wstępne wersje proponowanych rozwiązań (takich jak funkcje aplikacji i ulepszenia przymierzalni) w celu wizualizacji i przetestowania pomysłów. 5. Testowanie: pomysły zostały zaplanowane do przetestowania z użytkownikami, aby ocenić ich skuteczność w poprawie doświadczenia klienta i osiągnięciu celów biznesowych.
Zrzuty ekranu/zdjęcia	
Wyniki projektu	Projekt Design Thinking dla firmy Zara zaowocował kilkoma innowacyjnymi rozwiązaniami mającymi na celu poprawę doświadczenia klienta w sklepie: 1. Ulepszenia przymierzalni: propozycje obejmowały dodanie przycisku w przymierzalni, aby poprosić o pomoc, umożliwiając pracownikom szukanie różnych rozmiarów lub przedmiotów. 2. Integracja z aplikacją Zara: klienci mogliby korzystać z aplikacji, aby

	zmieniać rozmiary, wybierać kolory lub przeglądać podobne produkty bezpośrednio z przymierzalni bez wychodzenia ze sklepu. Aplikacja zsynchronizowałaby się z zapasami sklepu i umożliwiłaby płatności mobilne, aby uniknąć kolejek do kas. 3. Zwiększona wydajność: funkcje takie jak automatyczne wykrywanie odzieży i opcje rezerwowania przymierzalni z wyprzedzeniem zostały wprowadzone w celu skrócenia czasu oczekiwania i poprawy przepływu klientów. Rozwiązania te zostały zaprojektowane w celu usprawnienia procesu zakupów, zwiększenia zadowolenia klientów i zwiększenia sprzedaży.
Komentarze	W tym przypadku podejście Design Thinking skutecznie rozwiązało prawdziwe wyzwanie biznesowe dla firmy Zara, koncentrując się na doświadczeniach klientów w sklepach fizycznych, zwłaszcza w przymierzalniach. Połączenie badań opartych na empatii, praktycznego prototypowania i integracji cyfrowej (takich jak ulepszenia aplikacji) zapewniło innowacyjne, zorientowane na klienta rozwiązania. Kluczowym spostrzeżeniem jest to, w jaki sposób technologia może uprościć doświadczenia w sklepie, łącząc kanały fizyczne i cyfrowe. Proponowane rozwiązania, takie jak automatyczne wykrywanie odzieży i integracja aplikacji w czasie rzeczywistym, pokazują wysiłki Zary, aby nie tylko poprawić wygodę, ale także stworzyć płynną i spersonalizowaną podróż zakupową dla klientów. Ponadto skupienie się na zachowaniu klientów - czy klienci robią zakupy sami, czy z kimś - pomogło zidentyfikować krytyczne momenty, w których potrzebne jest wsparcie, takie jak pomoc w doborze rozmiaru w przymierzalniach. Ogólnie rzecz biorąc, projekt ilustruje, w jaki sposób myślenie projektowe może pomóc markom detalicznym zwiększyć zarówno zadowolenie klientów, jak i wyniki sprzedaży poprzez innowacje.
Podsumowanie	Ten przypadek odnosi się do celu firmy Zara, jakim jest poprawa doświadczenia klienta w sklepie, w szczególności w zakresie korzystania z przymierzalni, poprzez Design Thinking. Zidentyfikowany problem polegał na tym, że klienci zazwyczaj korzystali z przymierzalni tylko raz, co prowadziło do utraty możliwości sprzedaży, gdy produkty nie pasowały, ponieważ zazwyczaj nie wracali po inny rozmiar. Korzystając z Design Thinking, zespół przeprowadził proces rozpoczynający się od wywiadów z użytkownikami, aby wczuć się w ich potrzeby, definiując takie kwestie, jak ograniczona przestrzeń, brak pomocy personelu i długie kolejki. W fazie ideacji zaproponowali innowacje cyfrowe, takie jak umożliwienie klientom żądania zmiany rozmiaru za pośrednictwem aplikacji, wykorzystanie automatycznych wykrywaczy odzieży w przymierzalniach oraz umożliwienie rezerwacji przymierzalni za pośrednictwem urządzeń mobilnych. Rozwiązania te miały uczynić proces zakupów wygodniejszym i bardziej angażującym, a ich celem było zwiększenie sprzedaży o 10%. Wyniki podkreśliły znaczenie integracji narzędzi cyfrowych z doświadczeniem w sklepie, aby zapewnić płynną, spersonalizowaną podróż zakupową. Podczas gdy proponowane pomysły wykazywały potencjał, konieczne było dalsze testowanie i udoskonalanie, aby upewnić się, że zaspokajają one potrzeby

	klientów i stanowią wartość dodaną bez nadmiernego komplikowania procesu.
Link do informacji	https://mariapardofurio.medium.com/reto-design-thinking-zara-3c18e70c8fc9

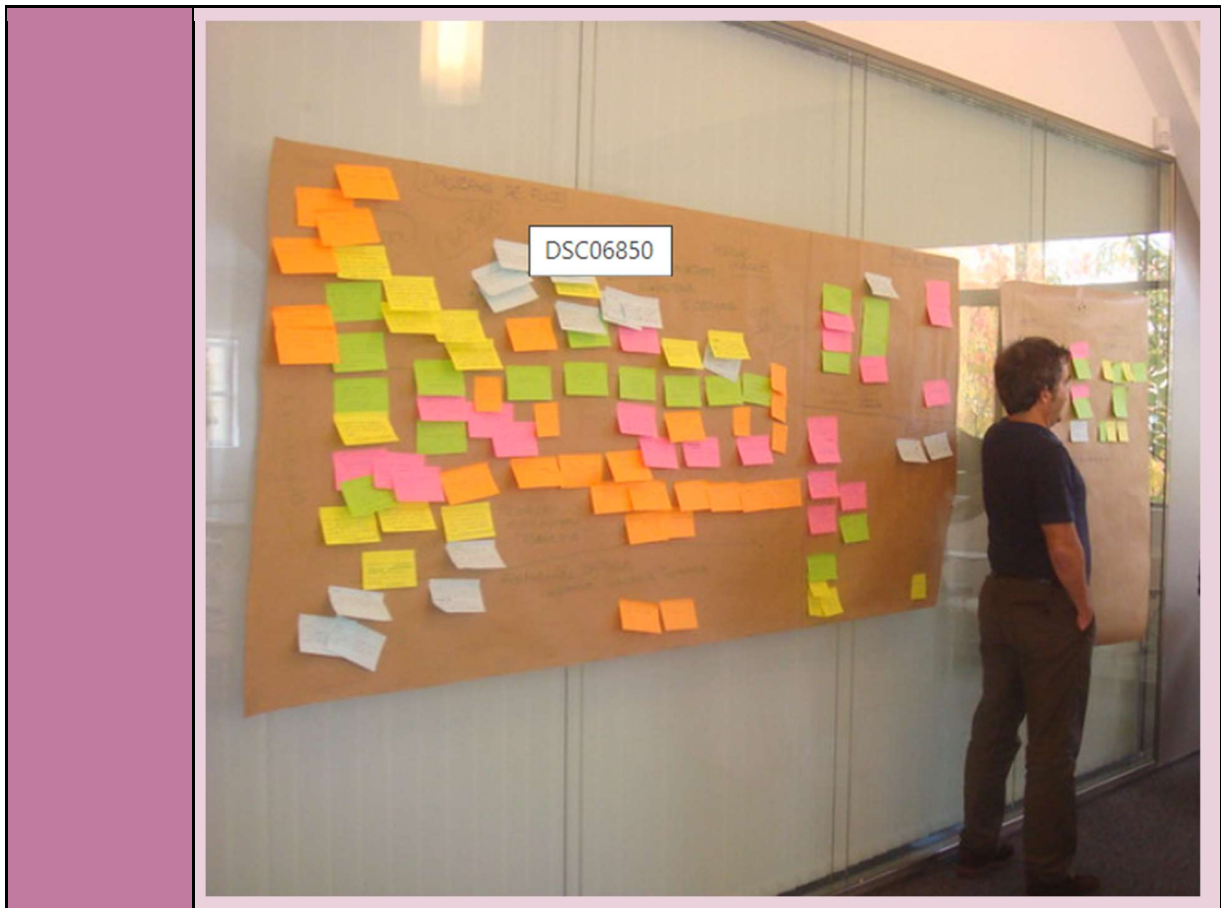
Dobre praktyki: przypadek 12	
Tytuł:	Warsztaty "Myślenie projektowe dla innowacji"
Uczestnicy/ odbiorcy	Edukatorzy, architekci, projektanci, konsultanci ds. innowacji, eksperci ds. marketingu i reklamy
Kontekst	Uczestnicy badali szersze wyzwanie związane z wykorzystaniem metodologii Design Thinking jako narzędzia do generowania empatycznych i skoncentrowanych na użytkowniku innowacji dla grupy, z której doświadczeniami mieli niewielką bezpośrednią znajomość. Wymagało to uwzględnienia zarówno praktycznych, jak i emocjonalnych aspektów opieki nad osobami starszymi. Wyzwanie koncentrowało się na zrozumieniu emocji, potrzeb, frustracji i pragnień osób starszych, które mieszkają w domach opieki lub mogą się do nich przenieść, w celu stworzenia innowacyjnych rozwiązań, które mogłyby poprawić ich ogólne wrażenia.
Zastosowane ćwiczenia DT:	1. "Mapa podróży" - Mapowanie procesu decyzyjnego i doświadczeń krok po kroku. 2. Obserwacja i wywiady - Zbieranie rzeczywistych spostrzeżeń poprzez badania terenowe. 3. Prototypowanie - tworzenie fizycznych modeli w celu wizualizacji i testowania rozwiązań. 4. Wspólna burza mózgów - wspólne generowanie pomysłów poprzez dyskusje grupowe. 5. Analogie i metafory - wykorzystywanie modeli koncepcyjnych do inspirowania innowacyjnych rozwiązań. 6. Budowanie empatii - zachęcanie uczestników do głębokiego zrozumienia emocji i doświadczeń użytkowników.
Zrzuty ekranu/zdjęcia	



	
Wyniki projektu	Warsztaty przyniosły kilka ważnych rezultatów: 1. Głęboka empatia i zrozumienie: Uczestnicy rozwinęli głębokie zrozumienie emocjonalnych i praktycznych wyzwań stojących przed osobami starszymi w domach opieki. Zostało to osiągnięte poprzez obserwację, badania i wykorzystanie technik budowania empatii. 2. Rozwiązania oparte na współpracy: Warsztaty sprzyjały współpracy między uczestnikami z różnych dziedzin, inspirując innowacyjne pomysły na opracowanie innego podejścia do projektowania doświadczeń w domach opieki. 3. Prototypowanie kreatywności: Prototypowanie pobudziło kreatywność, pozwalając uczestnikom na wizualizację i dopracowanie swoich rozwiązań w namacalny sposób. Otwarte prototypy zachęcały do dyskusji i poszukiwania dalszych możliwości. 4. Innowacyjne ramy: Zespoły stworzyły nowe modele koncepcyjne, takie jak analogie i metafory, które pomogły skupić się i zróżnicować ich rozwiązania w celu poprawy opieki nad osobami starszymi. 5. Rozmowy i spostrzeżenia: Proces tworzenia map podróży i omawiania prototypów wygenerował głębokie rozmowy, prowadzące do zaskakujących odkryć i spostrzeżeń, które można przekształcić w możliwości innowacji.
Komentarze	Warsztaty te okazały się bardzo skuteczne w promowaniu kreatywności, empatii i współpracy między uczestnikami z różnych środowisk. Wykorzystując metodologię Design Thinking, warsztaty pozwoliły uczestnikom głęboko zaangażować się w rzeczywiste wyzwania - w szczególności w poprawę doświadczeń starszych mieszkańców domów opieki. Równowaga między teorią a praktyką była szczególnie istotna, przy czym pierwszy dzień koncentrował się na wyjaśnianiu zasad, a drugi na stosowaniu ich w praktyce.

Podsumowanie	Warsztaty Design Thinking zgromadziły 21 uczestników z różnych dziedzin, takich jak edukacja, projektowanie i marketing, aby zbadać metodologię myślenia projektowego jako narzędzie do generowania innowacji i promowania kreatywności. Pierwszego dnia skupiono się na wyjaśnieniu podstawowych zasad metodologii, podczas gdy drugi dzień poświęcony był praktycznemu zastosowaniu, w którym uczestnicy zmierzyli się z wyzwaniem przeprojektowania doświadczenia życia w domu spokojnej starości. Uczestnicy byli zachęceni do wcześniejszego zbierania spostrzeżeń poprzez obserwację i przeprowadzanie wywiadów z osobami starszymi. Warsztaty kładły nacisk na równowagę między zrozumieniem a obserwacją, wykorzystując narzędzia takie jak "mapy podróży" w celu zwiększenia empatii i zainspirowania innowacyjnych rozwiązań. Prototypowanie odegrało kluczową rolę, pobudzając kreatywność i stymulując dyskusje
Link do informacji	https://www.emotools.com/contents/proyectos/euskadi-innova/ https://www.amaliorey.com/2011/04/07/formando-design-thinkers-en-donosti-post-227/

Dobre praktyki: przypadek 13	
Tytuł:	Myślenie projektowe dla przedsiębiorców (CEIN, Pampeluna)
Uczestnicy/odbiorcy	Przedsiębiorcy
Kontekst	Warsztaty na temat myślenia projektowego dla przedsiębiorców, które odbyły się w dniach 24-25 października 2011 r. w Navarra Factori.
Zastosowane ćwiczenia DT:	1. Mapowanie empatii: aby pomóc uczestnikom zrozumieć ich docelowych odbiorców poprzez identyfikację potrzeb klientów, punktów bólu i motywacji. 2. Ideation (burza mózgów) - generowanie innowacyjnych pomysłów na modele biznesowe, produkty lub usługi poprzez zachęcanie do otwartego i kreatywnego myślenia. 3. Prototypowanie - szybkie tworzenie prostych modeli lub wersji koncepcji biznesowych w celu wizualizacji rozwiązań i sprawdzenia ich wykonalności. 4. Business Model Canvas - mapowanie kluczowych elementów modelu biznesowego, w tym segmentów klientów, propozycji wartości, kanałów i strumieni przychodów. 5. Customer Journey Mapping - wizualizacja kroków, przez które przechodzą klienci podczas interakcji z firmą, pozwalająca przedsiębiorcom zidentyfikować możliwości poprawy. Ćwiczenia te pomagają przedsiębiorcom tworzyć rozwiązania zorientowane na użytkownika i rozwijać zrównoważone modele biznesowe.
Zrzuty ekranu/zdjęcie	





Wyniki projektu

Wyniki warsztatów "Myślenie projektowe dla przedsiębiorców":

1. Wyraźny wgląd w klienta: przedsiębiorcy zyskują głębsze zrozumienie swoich docelowych odbiorców, potrzeb i punktów bólu poprzez mapowanie empatii i rozwój osobisty.
2. Prototypy modeli biznesowych: uczestnicy tworzą wczesne wersje swoich modeli biznesowych lub produktów, zapewniając namacalny punkt wyjścia do dalszego rozwoju i iteracji.
3. Praktyczne umiejętności rozwiązywania problemów: dzięki procesowi Design Thinking uczestnicy doskonalą umiejętność kreatywnego myślenia, identyfikowania problemów i generowania innowacyjnych rozwiązań.
4. Lepsza współpraca i komunikacja: przedsiębiorcy rozwijają umiejętności pracy zespołowej, burzy mózgów i komunikacji, które są niezbędne do osiągnięcia sukcesu w biznesie.
5. Praktyczne informacje zwrotne: dzięki szybkiemu testowaniu i informacjom zwrotnym przedsiębiorcy mogą zidentyfikować słabe punkty swoich modeli lub prototypów i udoskonalić je, aby odnieść większy sukces.

	6. Zwiększona pewność siebie: stosując te metodologie, przedsiębiorcy zyskują zaufanie do swoich pomysłów i podejść, pomagając im w podejmowaniu kolejnych kroków w uruchamianiu lub skalowaniu ich działalności.
Komentarze	Warsztaty "Design Thinking for Entrepreneurs" zapewniły uczestnikom cenne praktyczne doświadczenie. Koncentrując się na badaniach rynku i prototypowaniu modeli biznesowych , przedsiębiorcy zdobywają praktyczne umiejętności w zakresie rozumienia potrzeb klientów i udoskonalania swoich pomysłów. Wykorzystanie ćwiczeń Design Thinking , takich jak mapowanie empatii i szybkie prototypowanie, pozwala na innowacyjne rozwiązywanie problemów i uzyskiwanie informacji zwrotnych w czasie rzeczywistym. Rezultatem są bardziej zweryfikowane koncepcje biznesowe i jaśniejsze strategie, dające przedsiębiorcom solidne podstawy do budowania i skalowania swoich przedsięwzięć z pewnością siebie.
Podsumowanie	Warsztaty koncentrowały się na wyposażeniu uczestników w niezbędne narzędzia do innowacji i rozwoju biznesu. Warsztaty kładły nacisk na badania rynku i techniki prototypowania modeli biznesowych, wykorzystując zasady Design Thinking, aby pomóc przedsiębiorcom lepiej zrozumieć potrzeby klientów, generować kreatywne rozwiązania i udoskonalać ich koncepcje biznesowe. Dzięki praktycznym ćwiczeniom, takim jak mapowanie empatii i prototypowanie, uczestnicy dowiedzieli się, jak opracowywać innowacyjne pomysły i testować je w rzeczywistych kontekstach, ostatecznie ulepszając swoje strategie biznesowe.
Link do informacji	https://www.emotools.com/contents/proyectos/dt-en-cein/ https://www.flickr.com/photos/emotools/albums/72157627863896799/

Dobre praktyki: przypadek 14	
Tytuł:	Warsztaty "Jak uczynić bankowość bardziej ludzką za pomocą metodologii 'design thinking'", "Design Sprint" UXER School, Madryt, Hiszpania
Uczestnicy/odbiorcy	Uczniowie startupu edukacyjnego UXER School
Kontekst	Wyzwaniem podjętym w tym przypadku zastosowania Design Thinking było to, jak uczynić bankowość bardziej ludzką i zorientowaną na klienta.
Zastosowane ćwiczenia DT:	Empatia. Zrozumienie potrzeb klientów bankowych było kluczowym krokiem. Uczestnicy skupili się na tym, jak uczynić bankowość bardziej ludzką, szczególnie dla różnych grup użytkowników, takich jak osoby podróżujące i mniej doświadczone. Definicja problemu. Uczestnicy zdefiniowali konkretne wyzwania, takie jak poprawa komfortu użytkownika dla podróżnych (BBVA traveling with you) i udostępnienie bankowości w domu dla użytkowników o niskim poziomie zaawansowania technologicznego (Home banking).

	Pomysł. Podczas warsztatów uczestnicy przeprowadzili burzę mózgów, aby znaleźć różne rozwiązania dla tych wyzwań. Na tym etapie pojawiły się kreatywne rozwiązania, takie jak "przycisk paniki" w sytuacjach awaryjnych, "bankowość domowa" za pośrednictwem inteligentnych telewizorów oraz "kamerdyner finansowy" . Prototypowanie. Pomysły zostały przekształcone w prototypy, takie jak dodanie funkcji do aplikacji BBVA, takich jak narzędzie "BBVA te acompaña" i asystent finansowy. Testowanie. Włączenie ekspertów ze świata rzeczywistego i iteracyjny charakter procesu oznaczają, że uczestnicy zweryfikowali swoje pomysły pod kątem potrzeb użytkowników i informacji zwrotnych.
Zrzuty ekranu/zdjęcia	 
Wyniki projektu	Warsztaty Design Thinking zaowocowały kilkoma innowacyjnymi pomysłami mającymi na celu humanizację usług bankowych dla klientów BBVA. Kluczowe

	wyniki obejmowały: 1. "BBVA Te Acompaña" (BBVA Ci towarzyszy): Funkcja w aplikacji BBVA przeznaczona dla podróżnych, umożliwiająca użytkownikom dostęp do usług takich jak wymiana walut, wnioski o duplikat karty i opcje płatności ratałnych za wycieczki. Ponadto najbardziej godną uwagi funkcją był "przycisk paniki" w sytuacjach awaryjnych, umożliwiający natychmiastową pomoc w przypadku kradzieży lub utraty karty za pośrednictwem czatu, połączenia telefonicznego, lub połączenia wideo. 2. Bankowość domowa za pośrednictwem telewizorów Smart TV: rozwiązanie przeznaczone dla klientów o niskim poziomie umiejętności technologicznych, umożliwiające im wykonywanie transakcji bankowych, takich jak płacenie rachunków lub dokonywanie przelewów, za pomocą poleceń głosowych na telewizorach Smart TV. Zapewniłoby to bardziej komfortowe doświadczenie dla osób mniej skłonnych do korzystania z aplikacji bankowości mobilnej. 3. Virtual Financial Butler: zawsze dostępny wirtualny asystent finansowy zintegrowany z aplikacją BBVA. Asystent ten oferowałby spersonalizowane porady finansowe, sugerował optymalne momenty na inwestycje i pomagał zarządzać finansami użytkowników przy użyciu prostego, przystępnego języka. Pomysły te koncentrowały się na zwiększeniu dostępności, wygody i personalizacji usług bankowych, wykorzystując technologię do stworzenia bardziej zorientowanego na człowieka doświadczenia.
Komentarze	Przypadek ten stanowi przykład siły metody Design Thinking w rozwiązywaniu złożonych wyzwań, takich jak humanizacja usług bankowych. Poprzez zaangażowanie uczestników w ustrukturyzowany proces rozwiązywania problemów - obejmujący empatię, ideację, prototypowanie i testowanie - warsztaty zachęcały do kreatywności i innowacji zorientowanych na użytkownika. Trzy kluczowe pomysły, które się pojawiły, pokazują, w jaki sposób technologia może poprawić jakość obsługi klienta, jednocześnie dopasowując się do różnych potrzeb użytkowników, takich jak rozwiązania low-tech dla osób starszych lub mniej obeznanych z technologią oraz "przycisk paniki" dla podróżnych. Co więcej, podejście BBVA do współpracy z UXER School podkreśla znaczenie współpracy zewnętrznej dla napędzania innowacji. Zaangażowanie studentów przyniosło świeże perspektywy, pomagając BBVA dostosować się do aktualnych oczekiwań użytkowników. Ogólnie rzecz biorąc, przypadek ten podkreśla wartość integracji Design Thinking ze strategiami organizacyjnymi w celu tworzenia bardziej odpowiednich, skoncentrowanych na użytkowniku usług. Metoda ta nie tylko przyspiesza proces rozwoju, ale także sprzyja współpracy i zmniejsza ryzyko poprzez wczesną walidację koncepcji.
Podsumowanie	BBVA Next Technologies nawiązała współpracę z UXER School w celu zorganizowania sprintu projektowego, który miał na celu poprawę doświadczenia klienta w bankowości poprzez tworzenie rozwiązań, które lepiej zaspokajają potrzeby użytkowników. Uczestnicy warsztatów mieli za zadanie zaproponować pomysły na uczynienie bankowości bardziej dostępną i spersonalizowaną dla klientów, z konkretnymi wyzwaniami, takimi jak poprawa usług bankowych dla podróżnych, wprowadzenie funkcji bankowych do domów za pośrednictwem inteligentnych telewizorów i opracowanie wirtualnych

	asystentów finansowych. Nacisk położono na uczynienie usług bankowych bardziej intuicyjnymi, wydajnymi i przyjaznymi dla użytkownika.
Link do informacji	https://www.bbva.com/es/innovacion/como-hacer-la-banca-mas-humana-con-metodologias-de-design-thinking/ https://www.bbva.com/es/podcast-como-el-design-thinking-te-puede-ayudar-en-la-reapertura-de-tu-negocio/

Dobre praktyki: przypadek 15	
Tytuł:	Szkolenie z kreatywności dla Axel Springer España
Uczestnicy/ odbiorcy	Pracownicy i zespoły kreatywne w Axel Springer España
Kontekst	Ten program szkoleniowy został zaprojektowany w celu wspierania innowacji i kreatywnego myślenia w Axel Springer España, wiodącej firmie medialnej. Inicjatywa miała na celu umożliwienie pracownikom podejścia do wyzwań ze świeżymi perspektywami i percepcją oraz opracowanie nowych innowacyjnych pomysłów istotnych dla krajobrazu mediów cyfrowych.
Zastosowane ćwiczenia DT:	Program obejmował różnorodne ćwiczenia z zakresu Design Thinking, w tym mapowanie empatii, sesje burzy mózgów i szybkie prototypowanie, a także techniki kreatywnego tworzenia pomysłów stymulujące myślenie dywergencyjne i innowacyjne rozwiązywanie problemów.
Zrzuty ekranu/zdjęcia	
Wyniki projektu	Szkolenie doprowadziło do znacznej poprawy umiejętności twórczych i innowacyjnego myślenia wśród uczestników, z kilkoma pomysłami pojawiającymi się w celu sprostania bieżącym wyzwaniom. Przyczyniło się

	również do budowania bardziej opartej na współpracy i zwinnej kultury pracy korporacyjnej w Axel Springer España.
Komentarze	Inicjatywa ta pokazała, w jaki sposób metodologie myślenia projektowego mogą przekształcić szkolenia korporacyjne, nie tylko poprzez zwiększenie zdolności twórczych, ale także poprzez wspieranie kultury ciągłej innowacji i współpracy między działami.
Podsumowanie	W szkoleniu wykorzystano metodologię myślenia projektowego w celu zwiększenia kreatywności i innowacyjności w środowisku i kulturze korporacyjnej. Angażując pracowników w interaktywne i praktyczne ćwiczenia, szkolenie wygenerowało praktyczne pomysły i wzmocniło zaangażowanie firmy w promowanie wydajnego, inspirującego i zwinnego środowiska pracy.
Link do informacji	https://germangullon.design/proyectos/itinerario-de-formacion-en-creatividad-para-axel-springer-espana/

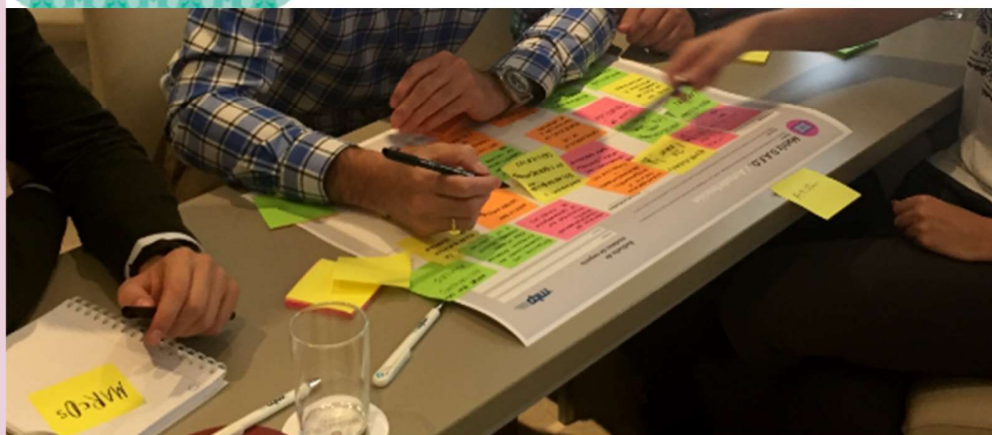
Dobre praktyki: przypadek 16	
Tytuł:	Zastosowanie myślenia projektowego w nauczaniu języka hiszpańskiego
Uczestnicy/ odbiorcy	Nauczyciele i studenci (w tym dorośli studenci) języka hiszpańskiego
Kontekst	Ten przypadek dotyczy wyzwania, jakim jest uczynienie edukacji języka hiszpańskiego bardziej spersonalizowaną, angażującą i skuteczną przy użyciu metody Design Thinking. Problem polegał na tym, jak dostosować proces nauczania do indywidualnych potrzeb uczniów, ich stylów uczenia się i motywacji. Stosując Design Thinking, nauczyciele dążą do tworzenia spersonalizowanych materiałów, innowacyjnych środowisk uczenia się i bardziej interaktywnych lekcji. Podejście to koncentruje się na zrozumieniu trudności i potrzeb uczniów, takich jak brak motywacji lub utrwalanie słownictwa, oraz opracowywaniu kreatywnych, praktycznych rozwiązań, takich jak gry lub interakcje społeczne, w celu poprawy wyników nauczania.
Zastosowane ćwiczenia DT:	Zastosowano następujące techniki i ćwiczenia DT: 1. Empatia - zrozumienie potrzeb, motywacji i wyzwań uczniów poprzez wywiady, obserwacje i inne metody badawcze. 2. Definiowanie - Wykorzystanie spostrzeżeń z fazy empatii do jasnego zdefiniowania kluczowych problemów, z jakimi borykają się uczniowie, takich jak brak motywacji lub trudności z zapamiętaniem nowego słownictwa. 3. Pomysłowość - prowadzenie sesji burzy mózgów w celu generowania kreatywnych rozwiązań, takich jak włączanie gier, muzyki lub interakcji społecznych do nauczania słownictwa. 4. Prototypowanie - tworzenie prostych prototypów, takich jak gry słowne lub interaktywne działania, w celu przetestowania z uczniami w rzeczywistych scenariuszach uczenia się. 5. Testowanie - zbieranie informacji zwrotnych od uczniów po

	wypróbowaniu prototypów, obserwowanie ich zaangażowania i napotkanych trudności w celu udoskonalenia podejścia. Ćwiczenia te pomogły stworzyć bardziej skoncentrowane na uczniu, angażujące i skuteczne doświadczenie w nauce języka.
Zrzuty ekranu/zdjęcia	
Wyniki projektu	Zastosowanie metody DT w edukacji językowej może przynieść następujące rezultaty: 1. Spersonalizowane uczenie się - Podejście to pozwoliło na stworzenie spersonalizowanych materiałów edukacyjnych i działań dostosowanych do potrzeb każdego ucznia, prowadząc do bardziej efektywnych i angażujących doświadczeń edukacyjnych. 2. Zwiększone zaangażowanie uczniów - dzięki skupieniu się na preferencjach i motywacjach uczniów oraz wykorzystaniu kreatywnych metod (takich jak gry lub muzyka), uczniowie stali się bardziej zaangażowani i zmotywowani w procesie uczenia się. 3. Lepsze rozwiązywanie problemów i kreatywność - uczniowie są zachęceni do kreatywnego myślenia i stosowania swojej wiedzy w rzeczywistych scenariuszach, wspierając krytyczne myślenie, współpracę i innowacje. 4. Lepsze wyniki nauczania - Iteracyjny proces prototypowania i testowania pomógł udoskonalić techniki uczenia się, co skutkowało lepszym zapamiętaniem nowego słownictwa i pojęć. 5. Bardziej współpracujące środowisko klasowe - wykorzystanie technik Design Thinking promowało pracę zespołową wśród uczniów i nauczycieli, poprawiając interakcję i komunikację.
Komentarze	Wykorzystanie myślenia projektowego w edukacji językowej zachęca do innowacji poprzez ciągłe testowanie i udoskonalanie nowych pomysłów. Ta elastyczna metoda sprawdza się w każdej klasie, pomagając nauczycielom w kreatywnym rozwiązywaniu problemów. Buduje również umiejętności rozwiązywania problemów i empatii u uczniów, przygotowując ich do wyzwań

	wykraczających poza naukę języka.
Podsumowanie	Ten przypadek bada zastosowanie Design Thinking w edukacji językowej, w szczególności w nauczaniu języka hiszpańskiego. Podkreśla on podejście skoncentrowane na użytkowniku, które pozwala nauczycielom identyfikować i odpowiadać na potrzeby i wyzwania uczniów. Stosując techniki takie jak budowanie empatii, definiowanie problemów, burza mózgów, prototypowanie i testowanie, nauczyciele mogą tworzyć spersonalizowane doświadczenia edukacyjne, które zwiększają zaangażowanie i skuteczność. Rezultatem w tym przypadku jest bardziej spersonalizowane, angażujące i skuteczne doświadczenie edukacyjne. Zwiększa to kreatywność, aktywne uczestnictwo, i krytyczne myślenie, umożliwiając uczniom rozwiązywanie rzeczywistych problemów, lepsze zapamiętywanie wiedzy i innowacyjne stosowanie umiejętności językowych. Wdrożenie myślenia projektowego nie tylko sprzyja kreatywności i współpracy między uczniami, ale także zachęca do aktywnego uczestnictwa. Chociaż istnieją wyzwania, takie jak potrzeba specjalistycznego szkolenia i inwestycji czasu, potencjalne korzyści obejmują lepsze wyniki uczenia się i lepszą motywację uczniów.
Link do informacji	https://formacionele.com/aplicando-design-thinking-en-la-ensenanza-del-espanol-una-guia/

Dobre praktyki: przypadek 17	
Tytuł:	MTP: Historia sukcesu w zakresie innowacji dzięki myśleniu projektowemu
Uczestnicy/ odbiorcy	Pracodawcy MTP
Kontekst	Problemem poruszonym w tym przypadku było to, jak pomóc MTP, hiszpańskiej firmie technologicznej, wspierać kulturę ciągłych innowacji, aby pozostać konkurencyjnym w szybko zmieniającym się środowisku. MTP chciało przyjąć nowe metody, które umożliwiłyby ich zespołom konsekwentne myślenie o sposobach poprawy procesów wewnętrznych, zwiększenia zadowolenia klientów i napędzania rozwoju organizacji.
Zastosowane ćwiczenia DT:	Podczas sesji z MTP wykorzystano kilka kluczowych ćwiczeń Design Thinking (patrz infografika poniżej): 1. Empatia - zrozumienie potrzeb użytkowników poprzez obserwacje i wywiady. 2. Definicja problemu - Synteza spostrzeżeń w celu jasnego zdefiniowania problemu. 3. Ideacja - generowanie szerokiej gamy pomysłów na rozwiązanie zdefiniowanego problemu. 4. Prototypowanie - tworzenie namacalnych rozwiązań w celu przetestowania pomysłów.

	5. Testowanie - ocena prototypów przez użytkowników w celu zebrania opinii i ulepszenia rozwiązania. Wykorzystano między innymi następujące mapy mentalne: - Mapa aktorów pozwala zidentyfikować wszystkich interesariuszy zaangażowanych w projekt, takich jak użytkownicy, klienci, partnerzy i inne istotne strony. Pomaga wizualizować relacje i interakcje między tymi podmiotami, zapewniając jasny obraz tego, kto jest zaangażowany i jak są one połączone. - Mapa wpływu umożliwia planowanie i strategię poprzez wizualizację potencjalnego wpływu projektu. Odpowiada na kluczowe pytania, takie jak "Dlaczego?", "Kto?", "Jak?" i "Co?", aby dostosować zespół projektowy i zapewnić, że cele projektu są jasne i osiągalne. - Matryca motywacji pozwala zrozumieć różne motywacje interesariuszy. Zazwyczaj kategoryzuje ona motywacje na różne ćwiartki, takie jak "Muszę mieć", "Powinienem mieć", "Mógłbym mieć" i "Nie chcę mieć". Pomaga to ustalić priorytety funkcji lub działań w oparciu o ich znaczenie dla interesariuszy
Zrzuty ekranu/zdjęcia	Obraz technik stosowanych przez MTP:



Wyniki projektu

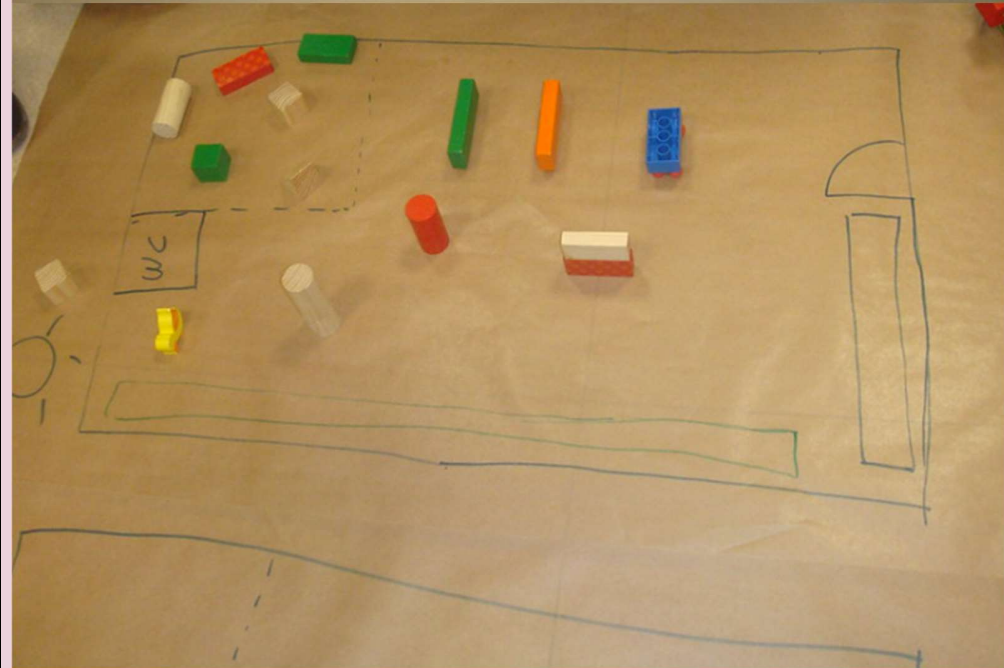
Wyniki osiągnięte przez MTP po wdrożeniu Design Thinking:

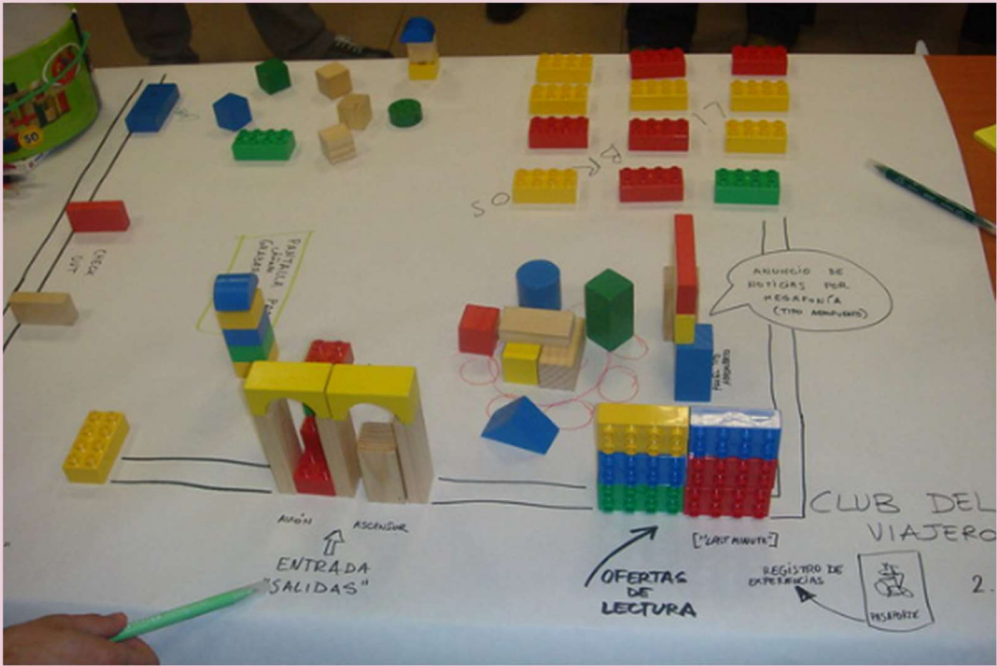
1. **Wspieranie kultury innowacji:** MTP włączyło innowacje do swoich codziennych działań, zachęcając zespoły do ciągłego myślenia o ulepszeniach.
2. **Zwiększona satysfakcja pracowników i klientów:** ankiety wykazały prawie maksymalne wyniki w obu obszarach po przyjęciu praktyk Design Thinking.
3. **Usprawnienia operacyjne:** firma odnotowała konkretne korzyści, takie jak lepsza zgodność z terminami, zwiększona produktywność, redukcja kosztów i wyższe zyski.
4. **Tworzenie komitetów ds. innowacji i transformacji:** Komitety te, kierowane przez najwyższe kierownictwo, koncentrują się na wewnętrznych i zewnętrznych ulepszeniach, napędzając ciągłe

	innowacje w całej organizacji. Ogólnie rzecz biorąc, myślenie projektowe pomogło MTP zmienić podejście do wyzwań, przekształcając potencjalne problemy w możliwości rozwoju i sukcesu.
Komentarze	Oto kilka komentarzy na temat przypadku MTP z Design Thinking: 1. Trwała kultura innowacji: Przypadek MTP jest doskonałym przykładem tego, jak Design Thinking, gdy jest osadzony jako podstawowa praktyka, może wspierać kulturę ciągłych innowacji na wszystkich poziomach organizacyjnych. 2. Upodmiotowienie pracowników: podejście to zachęcało pracowników do przejęcia odpowiedzialności za kreatywne rozwiązywanie problemów, zwiększając współpracę i zaangażowanie w firmie. 3. Skalowalność wyników: Tworzenie dedykowanych komitetów ds. innowacji i transformacji jest skalowalnym podejściem, które zapewnia długoterminowy wpływ, ponieważ stale pracują one nad określonymi celami i monitorują postępy. 4. Szersze zastosowanie: Integracja Design Thinking przez MTP w różnych funkcjach - takich jak doświadczenie klienta, satysfakcja pracowników i procesy wewnętrzne - pokazuje jego wszechstronność i skuteczność w radzeniu sobie z różnymi wyzwaniami. Ten przypadek pokazuje, w jaki sposób dostosowanie innowacji do celów organizacyjnych może przynieść wymierną poprawę zadowolenia klientów, produktywności i rentowności.
Podsumowanie	MTP, hiszpańska firma technologiczna, z powodzeniem wdrożyła Design Thinking, aby wspierać kulturę ciągłych innowacji. Dzięki dostosowanym sesjom szkoleniowym pracownicy nauczyli się takich technik, jak empatia, ideacja, prototypowanie i testowanie. Doprowadziło to do utworzenia dedykowanych komitetów ds. innowacji i transformacji, koncentrujących się na poprawie procesów wewnętrznych, satysfakcji pracowników i doświadczeń klientów. W rezultacie MTP odnotowało lepszą współpracę, zwiększoną satysfakcję klientów i pracowników oraz wymierną poprawę produktywności, redukcji kosztów i rentowności. Zaangażowanie firmy w innowacje przekształciło wyzwania w możliwości rozwoju i sukcesu.
Link do informacji	https://dinngo.es/empresa-tecnologica-mtp-innovacion-design-thinking/

Dobre praktyki: przypadek 18	
Tytuł:	Warsztaty w Bilbao z Fundacją ED na temat "Design Thinking: Design Thinking to innovate".
Uczestnicy/ odbiorcy	Pracodawcy fundacji ED
Kontekst	Wyzwaniem podjętym podczas warsztatów Design Thinking było

	przeprojektowanie doświadczenia związanego z zakupem książki. Warsztaty miały na celu opracowanie innowacyjnych koncepcji księgarni, koncentrując się na doświadczeniach użytkowników i nadając priorytet empatii, wykorzystując praktyczne prototypowanie do wizualizacji pomysłów. Uczestnicy skupili się na zmianie wizerunku księgarni poprzez priorytetowe traktowanie potrzeb i doświadczeń ludzi, w szczególności miłośników książek i czytelników, zamiast skupiać się na technologii lub rentowności. To zorientowane na klienta podejście miało na celu zwiększenie empatii wobec użytkowników i usprawnienie ogólnego procesu zakupu książki, czyniąc go bardziej przyjemnym i angażującym doświadczeniem dla klientów.
Zastosowane ćwiczenia DT:	Mapowanie empatii: uczestnicy skupili się na zrozumieniu potrzeb, uczuć i zachowań klientów księgarni poprzez obserwację, rozmowę i empatię z nimi, co jest kluczowym krokiem w tworzeniu rozwiązań zorientowanych na użytkownika. Zdefiniowanie problemu: zespoły pracowały nad określeniem jasnych wyzwań projektowych, określanych jako technika "Point of View" (P.O.V.) (polega na określeniu problemu z perspektywy użytkownika. Koncentruje się na potrzebach i spostrzeżeniach użytkownika, kierując tworzeniem innowacyjnych rozwiązań, które rozwiązują rzeczywiste problemy), aby skoncentrować swoje wysiłki na konkretnych potrzebach użytkowników, spostrzeżeniach i docelowych problemach. Ideacja: uczestnicy zaangażowali się w sesję burzy mózgów, aby wygenerować szeroką gamę kreatywnych rozwiązań w zakresie przeprojektowania księgarni. Badali różne sposoby poprawy interakcji i obsługi klienta. Prototypowanie: używając materiałów takich jak glina, klocki Lego, markery i karton, zespoły tworzyły namacalne prototypy swoich koncepcji księgarni. Ćwiczenie to pomogło zwizualizować abstrakcyjne pomysły i sprawdzić, jak mogą one funkcjonować w praktyce. Testowanie: poprzez prototypowanie i informacje zwrotne uczestnicy oceniali swoje pomysły, udoskonalając je w oparciu o spostrzeżenia z dyskusji z innymi zespołami i moderatorem.



	
Wyniki projektu	Warsztaty w Bilbao przyniosły kilka ważnych rezultatów: 1. Innowacyjne koncepcje księgarni: uczestnicy opracowali nowe modele księgarni, koncentrując się na poprawie doświadczeń użytkowników. Koncentrując się na potrzebach i pragnieniach czytelników, zaproponowali sposoby na uczynienie procesu zakupu książki bardziej angażującym i przyjemnym. 2. Rozwiązania oparte na empatii: nacisk na zrozumienie klienta doprowadził do przejścia od technologii i rentowności do priorytetowego traktowania empatii. Uczestnicy podkreślali znaczenie projektowania usług wokół emocjonalnych i praktycznych potrzeb użytkowników. 3. Prototypowanie jako kluczowe narzędzie: faza prototypowania, z wykorzystaniem materiałów takich jak glina, klocki Lego i markery, pozwoliła zespołom na wizualizację swoich pomysłów i stworzenie namacalnych reprezentacji koncepcji księgarni. Takie podejście ułatwiło głębsze dyskusje i wygenerowało bardziej konkretne rozwiązania. 4. Ulepszone umiejętności rozwiązywania problemów: koncentrując się na technice "Point of View" (P.O.V.), uczestnicy nauczyli się wyjaśniać swoje wyzwania projektowe, koncentrując się na docelowym użytkowniku, potrzebach, które należy zaspokoić, oraz kluczowych spostrzeżeniach, które mają kierować ich wysiłkami w zakresie innowacji. 5. Większa współpraca z naukami humanistycznymi: warsztaty podkreśliły znaczenie włączenia spostrzeżeń z dziedzin takich jak antropologia, socjologia i historia, podkreślając, że innowacje powinny koncentrować się na ludzkich potrzebach i zachowaniach.
Komentarze	Warsztaty Design Thinking for Innovation pokazały, w jaki sposób podejście zorientowane na użytkownika może sprzyjać kreatywnemu rozwiązywaniu problemów. Uczestnicy skupili się na zrozumieniu potrzeb użytkowników końcowych i wykorzystali praktyczne ćwiczenia, takie jak mapowanie empatii i prototypowanie, aby przejść od abstrakcyjnych pomysłów do konkretnych

	rozwiązań. Warsztaty podkreśliły znaczenie empatii i ludzkich zachowań w innowacjach, podkreślając, że nie chodzi tylko o technologię, ale o tworzenie znaczących doświadczeń dla ludzi. Prototypowanie umożliwiło szybkie testowanie i udoskonalanie, pokazując wartość iteracyjnego projektowania i wizualizacji w prowadzeniu rozmów i opracowywaniu skutecznych rozwiązań.
Podsumowanie	Warsztaty zgromadziły uczestników na intensywnej, 8-godzinnej sesji skupiającej się na zastosowaniu technik Design Thinking w celu zmiany wizerunku księgarni. Wydarzenie kładło nacisk na praktyczną naukę, podczas której uczestnicy przechodzili od zrozumienia problemu do generowania kreatywnych rozwiązań, budowania prototypów i ich testowania. Uczestnicy badali, jak "uczłowieczyć" proces kupowania książek, koncentrując się na użytkownikach - klientach księgarni. Poprzez ćwiczenia Design Thinking, takie jak mapowanie empatii, definiowanie problemów, tworzenie pomysłów i prototypowanie, stworzyli innowacyjne koncepcje mające na celu poprawę doświadczenia klienta. Zespoły opracowały namacalne prototypy swoich pomysłów, które obejmowały przeprojektowanie interakcji klientów z księgarniami poprzez włączenie technologii, takich jak wirtualni asystenci lub inteligentne urządzenia, oraz personalizację zakupów. Kluczowym spostrzeżeniem z warsztatów było znaczenie integracji perspektywy użytkownika z procesami innowacji oraz wartość prototypowania jako narzędzia do odkrywania i udoskonalania pomysłów. Współpracujące i dynamiczne środowisko, w połączeniu z praktycznymi wyzwaniami projektowymi, pozwoliło uczestnikom doświadczyć pełnego potencjału Design Thinking w generowaniu rozwiązań rzeczywistych problemów. Dzięki zastosowaniu metodologii DT opracowano innowacyjne koncepcje księgarni, koncentrując się na poprawie doświadczenia użytkownika. Stawiając na pierwszym miejscu empatię i zrozumienie potrzeb czytelników, uczestnicy zaproponowali nowe sposoby na uczynienie procesu zakupu książki bardziej angażującym i przyjemnym.
Link do informacji	https://www.amaliorey.com/2011/02/25/design-thinking-en-bilbao-post-221/

Dobre praktyki: przypadek 19	
Tytuł:	Smart Cart: Przekształcanie doświadczeń w handlu detalicznym poprzez myślenie projektowe
Uczestnicy/odbiorcy	Zespół Dinngo w ramach projektu "Design Thinking en Español" dla sklepów detalicznych i klientów.
Kontekst	Zastosowanie metodologii DT w celu poprawy doświadczeń zakupowych, do opracowanie rozwiązania inteligentnego wózka dla supermarketów, obejmującego przyjazne dla użytkownika innowacyjne technologie. W tym przypadku zajęto się typowymi problemami związanymi z użytecznością tradycyjnych wózków sklepowych, mając na celu poprawę ogólnego doświadczenia w handlu detalicznym poprzez innowacyjny projekt.

Zastosowanie ćwiczenia DT:	Empatia: aby odkryć kluczowe punkty użytkownika i zrozumieć nawyki zakupowe. Burza mózgów: generowanie kreatywnych i praktycznych rozwiązań. Prototypowanie: tworzenie namacalnych modeli koncepcji inteligentnego wózka. Testowanie: w celu udoskonalenia projektu w oparciu o opinie użytkowników.
Zrzuty ekranu/zdjęcia	
Wyniki projektu	Smart Cart potwierdził swoje innowacyjne podejście, tworząc prototyp, który skutecznie odniósł się do kluczowych punktów użytkowników i wykazał duży potencjał w zakresie usprawnienia operacji detalicznych. Pozytywne opinie użytkowników położyły podwaliny pod dalszy rozwój i potencjalne wdrożenie na

	rynek.
Komentarze	Ten przypadek jest przekonującym przykładem tego, jak proces projektowania zorientowanego na człowieka może przekształcić codzienne wyzwania w możliwości innowacji. Podkreśla znaczenie empatii, kreatywnej współpracy i ciągłej iteracji w opracowywaniu rozwiązań, które idealnie pasują do potrzeb użytkowników.
Podsumowanie	Smart Cart pokazuje siłę metodologii Design Thinking w przekształcaniu powszechnego narzędzia handlu detalicznego w innowacyjne, przyjazne dla użytkownika rozwiązanie. Angażując użytkowników poprzez empatię, ideację, prototypowanie i testowanie, projekt ustanowił punkt odniesienia dla tego, jak design może napędzać zmiany w codziennych doświadczeniach klientów.
Link do informacji	https://designthinking.es/carrito-inteligente-caso-de-exito-certificacion-design-thinking/

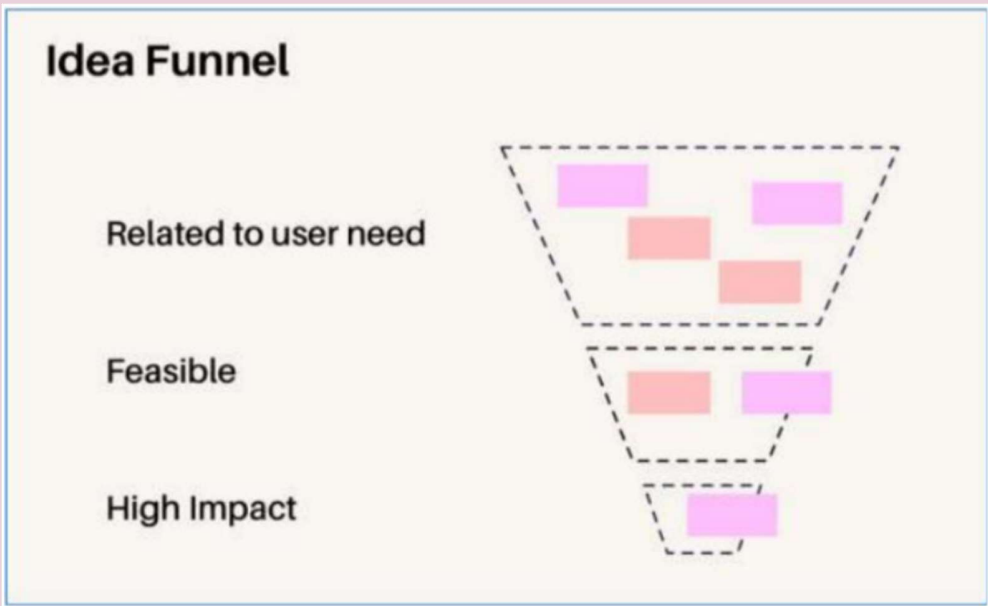
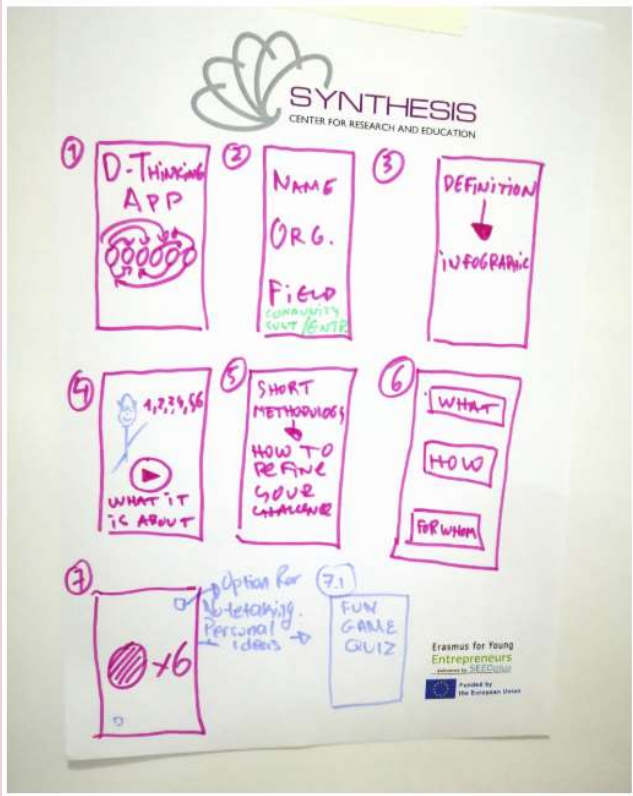
Dobre praktyki: przypadek 20	
Tytuł:	Globalny program innowacji i przedsiębiorczości (GPIE). Metoda GIPPIE
Uczestnicy/odbiorcy	Studenci Uniwersytetu Navarra
Kontekst	Kurs uniwersytecki na temat rozwoju kompetencji i umiejętności przedsiębiorczych dla studentów z wykorzystaniem metodologii Design Thinking
Zastosowane ćwiczenia DT:	Globalny Program Innowacji i Przedsiębiorczości (GPIE) na Uniwersytecie Nawarry, prowadzony przez Innovation Factory, włącza kluczowe elementy metodologii Design Thinking do swoich programów szkoleniowych, koncentrując się w szczególności na ideacji i prototypowaniu. Ćwiczenia te mają na celu rozwijanie kreatywności, współpracy i praktycznego zastosowania umiejętności przedsiębiorczych. Poprzez Ideation, studenci GPIE - zwani #Gippies - angażują się w sesję burzy mózgów mającą na celu generowanie innowacyjnych pomysłów na rozwiązywanie rzeczywistych problemów. Proces ten zachęca ich do nieszablonowego myślenia, odkrywania różnych możliwości i skupiania się na najbardziej obiecujących pomysłach. Faza prototypowania pozwala uczniom wcielić swoje pomysły w życie poprzez tworzenie modeli lub symulacji. Ten praktyczny proces pomaga im zobaczyć, co działa, wprowadzić poprawki i ulepszyć swoje koncepcje w oparciu o informacje zwrotne.

Zrzuty ekranu/zdjęcia	Herramientas y habilidades TOP. Los estudiantes trabajarán sus habilidades emprendedoras y utilizarán las metodologías propias del ámbito emprendedor: Design Thinking, Lean startup o Agile, entre muchas otras. 
Wyniki projektu	Koncentracja programu na myśleniu projektowym pomogła studentom rozwinąć nie tylko umiejętności przedsiębiorcze, ale także krytyczne myślenie, pracę zespołową i zdolność adaptacji. Absolwenci GPIE z powodzeniem uruchamiają startupy, prowadzą projekty na dużą skalę i przyczyniają się do rozwiązywania złożonych problemów społecznych, demonstrując wpływ programu na ich rozwój osobisty i zawodowy. Łącząc innowacyjne metodologie ze spersonalizowanym uczeniem się za pomocą ludzkiej sztucznej inteligencji, GPIE zapewnia, że uczniowie są gotowi odnieść sukces w dynamicznych środowiskach, co czyni ich wysoce konkurencyjnymi na globalnym rynku pracy. Program zapewnia spersonalizowane doświadczenie edukacyjne, które dostosowuje się do stylu każdego ucznia. Pracując z rówieśnikami z różnych dyscyplin, opracowując biznesplany i podejmując wyzwania społeczne, studenci GPIE są wyposażeni w przedsiębiorcze nastawienie i praktyczne umiejętności potrzebne do prowadzenia dużych projektów i wprowadzania innowacji w szybko zmieniającym się świecie.
Komentarze	Global Program in Innovation & Entrepreneurship (GPIE) to dynamiczna i wpływowa inicjatywa edukacyjna, która wyróżnia się strategicznym wykorzystaniem Design Thinking. Koncentrując się na ideacji i prototypowaniu, program motywuje studentów do rozwijania umiejętności przedsiębiorczych, jednocześnie wspierając kreatywność, rozwiązywanie

	problemów i przywództwo - przygotowując ich do nawigowania i kształtowania przyszłości z pewnością siebie. Myślenie projektowe, wdrożone w GPIE, zachęca uczniów do zaangażowania się w proces twórczy, który wykracza poza tradycyjną naukę. Program GPIE wyróżnia się jako innowacyjna inicjatywa edukacyjna poprzez włączenie Design Thinking (DT) do swojej metodologii. DT, z naciskiem na ideację i prototypowanie, sprzyja kreatywności, krytycznemu myśleniu i praktycznemu rozwiązywaniu problemów, wyposażając uczniów w umiejętności przedsiębiorcze, aby sprostać wyzwaniom z prawdziwego świata. Podejście to zachęca studentów do wyjścia poza tradycyjną naukę, angażując się w praktyczne procesy, które budują zdolności adaptacyjne i innowacyjność. Personalizując podróż edukacyjną za pomocą ludzkiej sztucznej inteligencji, GPIE zwiększa zaangażowanie, dostosowując doświadczenia do indywidualnych cech społeczno-emocjonalnych. Ta przemyślana integracja sztucznej inteligencji z myśleniem projektowym nie tylko kultywuje przedsiębiorcze nastawienie, ale także pielęgnuje umiejętności miękkie, takie jak empatia, zdolność adaptacji i współpraca - kluczowe kompetencje do osiągnięcia sukcesu w każdej innowacyjnej dziedzinie. Korzyści te pokazują siłę DT w przygotowywaniu uczniów do przywództwa i sukcesu w złożonych, innowacyjnych środowiskach.
Podsumowanie	Global Program in Innovation & Entrepreneurship (GPIE) to kierunek oferowany przez University of Navarra, kierowany przez Innovation Factory, uniwersyteckie Centrum Innowacji i Przedsiębiorczości. Jest to pierwszy program przedsiębiorczości uniwersyteckiej zaprojektowany w celu umożliwienia studentom prowadzenia dużych projektów i rozwijania nowych umiejętności w zakresie przedsiębiorczości, przygotowując ich do przyszłego profilu na najwyższym poziomie. Osobowość i kompetencje społeczno-emocjonalne (SES) wszystkich uczniów GPIE, zwanych #Gippies, są oceniane za pomocą Human AI, narzędzia sztucznej inteligencji. Analizując wypowiedzi, przemówienia i teksty uczniów, zarówno istniejące wcześniej, jak i złożone z kilku fragmentów, program uzyskuje głęboki wgląd w każdego ucznia. Wiąże się to z dostosowaniem doświadczenia edukacyjnego do unikalnych zdolności społeczno-emocjonalnych, cech osobowości i konkretnych potrzeb edukacyjnych każdego ucznia. Programy przedsiębiorczości i innowacji GPIE zapewniają studentom praktyczne doświadczenie w rozwijaniu umiejętności przedsiębiorczych. Dzięki interdyscyplinarnej współpracy tworzą biznesplany, podejmują rzeczywiste wyzwania społeczne i stosują najnowocześniejsze metodologie, aby wcielić swoje pomysły w życie. Podsumowując, wykorzystanie Design Thinking w programie GPIE zapewnia studentom krytyczne narzędzia do kreatywności, innowacji i rozwiązywania problemów. Oferuje kompleksowe doświadczenie edukacyjne, które przygotowuje absolwentów do rozwoju w konkurencyjnym, szybko zmieniającym się świecie, czyniąc ich zdolnymi do prowadzenia projektów na dużą skalę i podejmowania wyzwań społecznych i biznesowych.

Link do informacji	https://www.unav.edu/web/innovation-factory/gpie#M%C3%89TODO https://youtu.be/ydbCqg4W2Kk https://www.youtube.com/watch?v=YcLAISdYLyg
--------------------	---

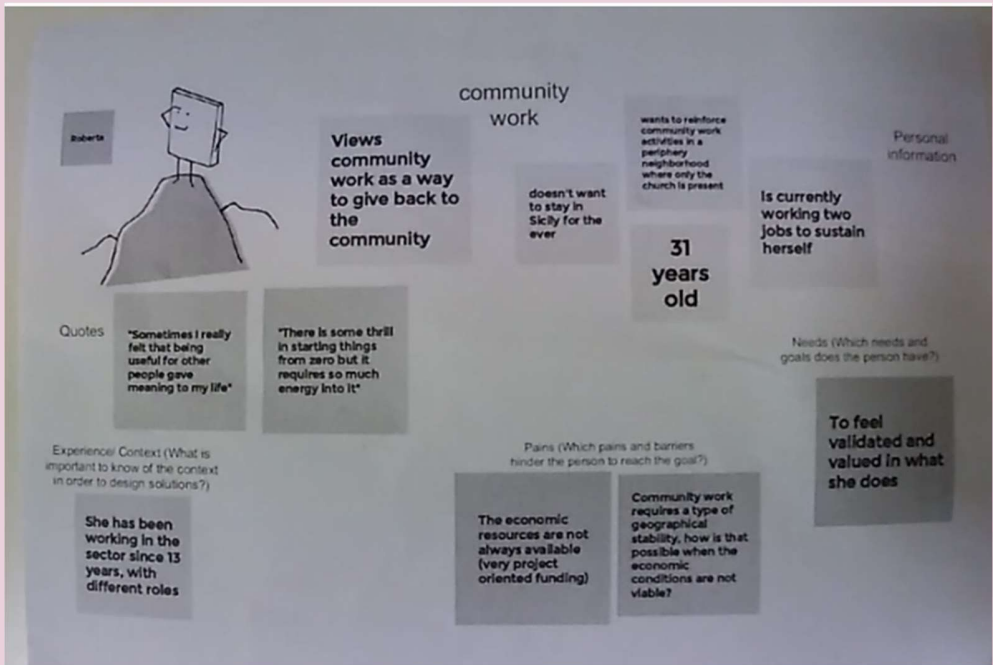
Dobre praktyki: przypadek 21	
Tytuł:	Myślenie projektowe dla przedsiębiorczości społecznej
Uczestnicy/odbiorcy:	Kierownik ds. marketingu, interesariusze, specjalista ds. rozwoju produktu, przedstawiciel działu obsługi klienta, kierownik ds. e-commerce, specjalista ds. finansów i księgowości oraz analityk danych.
Kontekst	Rozwiązanie problemu: Kompensacja krzyżowa to koncepcja, w której część zysków z określonych produktów jest wykorzystywana do wspierania celów społecznych lub środowiskowych. Sklep internetowy chciał zbadać i przededefiniować tę koncepcję w sposób, który łączy się z klientami na poziomie ludzkim, wywołując inspirację i emocje. Zdecydowali, że najlepszym sposobem na to jest proces Design Thinking. Zaproszono zewnętrznego facylitatora Design Thinking.
Zastosowane ćwiczenia DT:	Postęp warsztatów: Empatyzacja: Analiza semantyczna z uczestnikami w celu zebrania różnych definicji i założeń na dany temat. Wywiady - Ankiety online - Obserwacja zachowań użytkowników w sklepie internetowym. Badania źródeł wtórnych, aby dowiedzieć się więcej o podobnych firmach. Definiowanie: Sortowanie i grupowanie informacji zebranych za pomocą ankiety online i nagranych wywiadów. Zapisali swoje obserwacje na karteczkach samoprzylepnych i umieścili je na ścianie. Na podstawie zebranych i posortowanych informacji stworzyli trzy różne persony. Podążając za personami, zespół sformułował stwierdzenia dotyczące problemów jako punkty widzenia (POV). Ideacja: Przekształcenie stwierdzenia problemu POV w pytania "Jak możemy". Zespół skupił się na generowaniu różnych pomysłów za pomocą wielu technik burzy mózgów, takich jak Bank Pomysłów. Następnie podzielili się na trzyosobowe zespoły i zbadali technikę negatywnej burzy mózgów oraz technikę kupowania pomysłów. Lejek pomysłów został narysowany na ścianie dla każdego z trzech pytań "Jak możemy". Następnie wrócili do trzech zespołów i każdy z nich wybrał jeden pomysł do prototypowania. Prototypowanie: Wszystkie trzy zespoły zdecydowały się użyć Paper Wireframe. Trzy grupy zaprezentowały swoje prototypy całemu zespołowi, a po każdej prezentacji przeprowadzono dyskusję i przekazano informacje zwrotne. Zespół postanowił stworzyć system głosowania na swojej stronie internetowej, prezentujący dwa pierwsze pomysły. Testowanie : Aby zaangażować jak największą liczbę klientów i przyszłych klientów, sklep stworzył kampanię w mediach społecznościowych, aby

	zachęcić wszystkich do głosowania na najlepszy pomysł.
Ekrany/ zdjęcia	Lejek pomysłów:  The diagram illustrates the 'Idea Funnel' process. It consists of a large inverted triangle divided into three horizontal sections. The top section is labeled 'Related to user need' and contains four pink rectangular blocks. The middle section is labeled 'Feasible' and contains two pink rectangular blocks. The bottom section is labeled 'High Impact' and contains one pink rectangular block. The funnel shape suggests a narrowing of ideas as they progress through the stages. 5 - Papierowy szkielec  The image shows a hand-drawn paper prototype of a mobile app interface. It features seven numbered steps, each represented by a rectangular box with a dashed border. The steps are arranged in a grid-like fashion. Step 1 is 'D-Thinking APP' with a drawing of a person thinking. Step 2 is 'NAME ORG.' with 'Field' and 'community' written below. Step 3 is 'DEFINITION' with 'INFOGRAPHIC' below. Step 4 is 'WHAT IT IS ABOUT' with a play button icon. Step 5 is 'SHORT METHODS' with 'HOW TO REFIN' and 'YOUR CHALLENGE' below. Step 6 is 'WHAT HOW FORWHOM'. Step 7 is 'FUN GAME QUIZ'. There are also some additional notes and drawings, including a 'Option for sketching Personal ideas' and a 'x6' multiplier. The prototype is titled 'SYNTHESIS CENTER FOR RESEARCH AND EDUCATION' and 'Erasmus for Young Entrepreneurs'.
Wyniki projektu	W wyniku zastosowania podejścia Design Thinking, firma EcoForU z powodzeniem wdrożyła program poleceń, który nie tylko zachęcał klientów, ale także był zgodny z jej misją zrównoważonego rozwoju i wpływu społecznego.

	Angażując użytkowników w proces decyzyjny poprzez ankiety, wywiady i system głosowania, firma zapewniła, że ostateczne rozwiązanie rezonowało z docelową publicznością. Ustrukturyzowane prototypowanie i testowanie pozwoliło EcoForU zweryfikować pomysły przed zainwestowaniem w zmiany na dużą skalę, zmniejszając ryzyko i zwiększając zaangażowanie klientów.
Uwagi:	To studium przypadku demonstruje praktyczne zastosowanie Design Thinking w rzeczywistych scenariuszach biznesowych. Podkreśla ono znaczenie wspólnego rozwiązywania problemów, badań skoncentrowanych na użytkowniku i iteracyjnego prototypowania, które są niezbędnymi umiejętnościami dla studentów takich kierunków jak biznes, marketing, zrównoważony rozwój i przedsiębiorczość. Wykorzystanie kreatywnych narzędzi burzy mózgów (Idea Train, Negative Brainstorming, Idea Shopping) i technik wizualnych (grupowanie karteczek samoprzylepnych, papierowy wireframing) zapewnia angażujące, praktyczne metodologie uczenia się, które można dostosować do różnych kontekstów szkolenia zawodowego. Ten przypadek podkreśla, w jaki sposób myślenie projektowe wspiera innowacyjność, zdolność adaptacji i krytyczne myślenie - kluczowe kompetencje dla dzisiejszej siły roboczej.
Podsumowanie:	EcoForU, internetowy sklep ekologiczny, wykorzystał Design Thinking do opracowania znaczącego modelu kompensacji wzajemnej, który emocjonalnie łączył się z klientami. Poprzez warsztaty prowadzone przez eksperta Design Thinking, zespół zaangażował się w analizę semantyczną, badania klientów i benchmarking konkurencji, aby zrozumieć kluczowe wyzwania. Stworzyli trzy osoby klientów - Emmę, Briana i Isabellę - z których każda reprezentowała różne motywacje i ograniczenia finansowe związane ze zrównoważonym rozwojem. Korzystając z technik burzy mózgów, takich jak Idea Train, Negative Brainstorming i Idea Shopping, wygenerowali i udoskonaliли rozwiązania, ostatecznie wybierając trzy prototypowe pomysły: program lojalnościowy, program poleceń i specjalną linię produktów dla społeczności. Aby zweryfikować swoje koncepcje, EcoForU uruchomiło system głosowania klientów na swojej stronie internetowej, promowany poprzez kampanię w mediach społecznościowych z bezpłatnymi próbkami produktów. Program poleceń, który nagradzał klientów za przyprowadzanie znajomych, jednocześnie przyczyniając się do celów społecznych, okazał się preferowanym wyborem i został natychmiast wdrożony. Postępując zgodnie z procesem Design Thinking, firma EcoForU z powodzeniem stworzyła inicjatywę zorientowaną na klienta, która była zgodna z jej misją, zapewniając wymierny wpływ społeczny przy jednoczesnym wspieraniu silniejszego zaangażowania konsumentów.
Link do	https://www.google.com/search?q=EcoForU+-

informacji	+Social+entrepreneurship+cyprus&sca_esv=749d405835975111&rlz=1C1GC E A_enES1087ES1087&sxsrf=AHTn8zogo9k9VVucUeMC-4bB97CI-Sd4iA%3A1739283935898&ei=312rZ5K3Np7w0PEPr_ansQQ
------------	---

Dobre praktyki: przypadek 22	
Tytuł:	Proces Design Thinking jako sposób na zwiększenie zrównoważonego zarządzania w instytucjach mieszkaniowych, Dania.
Uczestnicy/o dbiorcy:	Pięciu pracowników związanych z budownictwem mieszkaniowym.
Kontekst	Rozwiązanie problemu: "Fonden Skovhaven" to oferta mieszkaniowa i program dzienny dla młodych dorosłych ze spektrum autyzmu lub z zespołem Aspergera. Instytucja chciała pracować nad zarządzaniem zrównoważonym rozwojem. Ponieważ menedżerowie i pracownicy omawiali już ten temat w sposób nieformalny, głównie na temat zarządzania dostawami żywności i praktyk ekologicznych, chcieli poszerzyć perspektywę o inne wymiary dotyczące zrównoważonego rozwoju (finansowego, społecznego i środowiskowego) oraz praktyczne przykłady.
Zastosowane ćwiczenia DT:	Postępy w warsztatach DT: 1. Inspiracja: Dwie rundy burzy mózgów: Po pierwszej rundzie przedstawili krótkie wprowadzenie do koncepcji zarządzania zrównoważonym rozwojem i wewnętrznego zrównoważonego rozwoju. Jako narzędzia użyli Pociągu Pomysłów (Idea Train) – metafory w świecie biznesu i innowacji, oznaczającej przepływ pomysłów lub burzę mózgów, gdzie pomysły są „przewożone” z jednego miejsca do drugiego i rozwijane. Drugim narzędziem była sesja swobodnej burzy mózgów na tematy i pytania związane z tematem. Zaczęli wymieniać kluczowych interesariuszy, którzy mogliby dostarczyć im cennych informacji. Zespół zidentyfikował dwie główne grupy, z którymi przeprowadzono wywiady. Opublikowali ankietę skierowaną do innych współpracowników, aby uzyskać ich opinię. 2. Definiowanie: Grupa stworzyła personę reprezentującą typowego pracownika w organizacji. 3. Pomysł/Ideacja: Zespół rozpoczął od stwierdzenia How Might We (HMW), a następnie przeprowadził burzę mózgów na temat rozwiązań w oparciu o wybrane pytanie HMW. Wszystkie pomysły zostały posortowane za pomocą lejka pomysłów. Zespół wybrał dwie opcje na dole lejka:

	- o Książkę Pixi (jako narzędzie edukacyjne do przedstawienia idei zrównoważonego rozwoju pracownikom organizacji w przystępny, wizualny i angażujący sposób). - o Dzień tematyczny dla pracowników 4. Prototyp: Zespół został poproszony o indywidualne przygotowanie pulpitu pomysłów w małym szkicu. Mimo, że zaczęli od tego samego pomysłu, każdy z nich dotykał różnych aspektów książki Pixi – niektóre dotyczyły treści, inne projektu wizualnego, a jeszcze inne skupiały się na ogólnej strukturze sekcji. 5. Testowanie: Stworzyli pytania dotyczące tego, czego chcieli się dowiedzieć, zastanowili się, dlaczego chcieli to wiedzieć i jak uzyskać te informacje podczas testu. Wszystkie informacje zwrotne zostały zebrane na karteczkach samoprzylepnych osadzonych w siatce oceny.
Ekrany/zdjęcia	Persona:  The image shows a 'Persona' canvas for 'Roberta'. It includes sections for: Views (community work as a way to give back), Personal information (31 years old, working two jobs), Quotes ('Sometimes I really felt that being useful for other people gave meaning to my life'), Needs (to feel validated and valued), Pains (economic resources not always available), and Context (working in the sector since 13 years).
Wyniki projektu	Metodologia myślenia projektowego okazała się wielkim sukcesem dla zespołu. Stali się oni bardziej świadomi tematu w trakcie procesu, gdy zagłębiali się w zagadnienia zrównoważonego rozwoju. Uczestnicy są teraz uważani za "ambasadorów" zarządzania zrównoważonym rozwojem w swojej organizacji. W przypadku tego projektu szczególnie ważne było przekazanie uczestnikom wystarczającej wiedzy na ten temat, aby zapewnić odpowiednie wyniki.
Uwagi:	Facylitatorzy odgrywają kluczową rolę w myśleniu projektowym, regulując proces i pomagając uczestnikom skupić się na każdej fazie.

	W tym przypadku zaangażowano dwóch facylitatorów, którzy wcześniej odbyli spotkanie z zespołem zarządzającym. Działania zostały zaplanowane na półtora miesiąca i obejmowały 4 sesje po 3 godziny. Wybrani uczestnicy byli pracownikami kuchni, którzy znali się i dzielali podobne opinie na temat zrównoważonego rozwoju. Później mieszana grupa z różnymi opiniami byłaby bardziej istotna dla procesu, ponieważ różnorodność perspektyw mogłaby wzbogacić wyniki warsztatów.
Podsumowanie:	Dzięki procesowi Design Thinking, Fonden Skovhaven z powodzeniem opracował książkę Pixi jako praktyczne narzędzie zwiększające świadomość i wspólne zrozumienie zrównoważonego rozwoju (zarówno środowiskowego, jak i wewnętrznego) w organizacji. Angażując pracowników w burze mózgów, prototypowanie i iteracyjne informacje zwrotne, projekt zapewnił, że ostateczny wynik był nie tylko odpowiedni, ale także dostosowany do rzeczywistych potrzeb personelu. Podejście partycypacyjne umożliwiło członkom zespołu przejęcie odpowiedzialności za temat, przekształcając ich w ambasadorów zrównoważonego rozwoju w ich miejscu pracy. Proces ten podkreślił również znaczenie dzielenia się wiedzą i interdyscyplinarnej współpracy w promowaniu znaczących zmian organizacyjnych. To studium przypadku służy jako rzeczywisty przykład zastosowania Design Thinking w środowisku zawodowym, pokazując, w jaki sposób ustrukturyzowane techniki rozwiązywania problemów mogą być wykorzystywane do poprawy uczenia się w miejscu pracy, zarządzania wiedzą i rozwoju organizacyjnego. Projekt ilustruje kluczowe metodologie, takie jak analiza semantyczna, rozwój persony, iteracyjne prototypowanie i informacje zwrotne skoncentrowane na użytkowniku, z których wszystkie są cennymi narzędziami w edukacji zawodowej. Podkreśla również rolę zrównoważonego rozwoju jako wielowymiarowej koncepcji (społecznej, finansowej i środowiskowej), która jest coraz bardziej istotna w różnych dziedzinach zawodowych, w tym w opiece społecznej, biznesie i hotelarstwie. Włączając takie metody do programów nauczania VET, nauczyciele mogą pomóc uczniom rozwinąć krytyczne myślenie, pracę zespołową i umiejętności rozwiązywania problemów niezbędne w nowoczesnych miejscach pracy.

Link do informacji	http://d-thinking.eu/course/sm_skovhaven_en/3469
--------------------	---

Dobre praktyki: przypadek 23	
Tytuł:	Wykorzystanie myślenia projektowego do rozwiązania lokalnego problemu środowiskowego w kontekście uniwersyteckiego kursu inżynierii lądowej i wodnej
Uczestnicy/odbiorcy:	17 studentów inżynierii lądowej - zajęcia z uzdatniania wody
Kontekst	Studenci inżynierii lądowej wykorzystujący myślenie projektowe do rozwiązania lokalnego problemu środowiskowego Ich zadaniem było rozwiązanie problemu jakości wody w pobliskiej społeczności wiejskiej, gdzie woda zawierała wyższe niż normalnie stężenie arsenu. Studenci zostali podzieleni na dwie grupy: • Pierwsza grupa miała znaleźć rozwiązania przy użyciu tradycyjnego technicznego podejścia do rozwiązywania problemów. • Druga grupa została poinstruowana, aby postępować zgodnie z procesem myślenia projektowego.
Ćwiczenia DT używane:	Postępy w warsztatach DT: 1. Inspiracja: Grupa, której powierzono zadanie zastosowania procesu myślenia projektowego, rozpoczęła od przeprowadzenia badań etnograficznych w celu uzyskania empatii dla osób dotkniętych daną kwestią, a także dla problemu, którego doświadczają. Użytkownicy byli obserwowani codziennie, aby zrozumieć ich aspiracje i potrzeby. 2. Definiowanie: Problem został następnie zdefiniowany i przedefiniowany poprzez iteracyjny proces w celu poznania różnych perspektyw i informacji otaczających daną kwestię. Ustalenia zostały następnie krótko podsumowane w zwięzłym opisie problemu, aby wszyscy mogli pracować nad tym samym celem. 3. Ideacja: Zaproponowano wiele pomysłów, niektóre z nich zostały zachowane, a inne odrzucone. 4. Prototyp: Prototypy zostały stworzone szybko, aby pomóc ocenić, które pomysły działają najlepiej.

Ekran/zdjęcie	Table 1: Main themes identified through content analysis of interview responses			
	Questions	Stages	Emergent themes	
			Typical engineering approach group	Design thinking approach group
	[Q1 and Q2] What have you learned from your experience during this stage?	1	- Defining the problem takes time. - Tendency to go directly to a solution.	- Requires adaptability and open mind. - Importance of empathising with users.
		2	- Many difficult concepts to learn. - Hard to associate them to solutions.	- Solutions will be better since they will come from expressed user needs.
		3	- Rather quick stage. - Find the solution to fit the concepts.	- Multiple solutions are generated. - Solutions can be non-technical. - Imagination plays a big role.
		4	- Relatively simple stage. - Important to pay attention to detail.	- It is important to validate solution ideas with users (simple vocabulary). - Validation process can take time.
	[Q3] What challenges did you encounter during this stage and how did you overcome them?	1	- Lots of information to process. - Many terms and concepts to learn.	- Consulting the user takes time. - Lots of logistic considerations.
		2	- Understanding the many technical concepts involved takes time.	- Managing the information (concepts and consultations) takes time.
		3	- Finding written documentation to support concepts integration.	- Being open to original solution ideas. - Respecting user input (needs).
		4	- Environmental problems can require solutions not usually seen.	- It takes time to produce various prototypes and solution models.
	[Q4] What are the positive aspects or strong points of this stage, in your experience?	1	- Analysing technical needs helps to better define the problem.	- Inspiration for solutions comes from user needs and concerns.
		2	- The problem becomes clearer with more research on concepts.	- Easier to define the problem after consulting users.
		3	- Offers opportunity to use <i>AutoCAD</i> and other technical tools.	- Leads to a diversity of solutions. - Leads to better solutions, which were based on real needs.
Wyniki projektu	W badaniu stwierdzono, że grupa myśląca projektowo miała wyższy poziom kreatywności i rozwinęła uznanie dla potrzeb użytkownika, czego obecnie nie uczy się ich podczas tradycyjnego szkolenia inżynierskiego. Badanie wykazało, że częstsze wykorzystywanie myślenia projektowego do rozwiązywania problemów z zakresu inżynierii lądowej i wodnej, zwłaszcza tych środowiskowych, może prowadzić do bardziej innowacyjnych rozwiązań, które zazwyczaj są trudne do rozwiązania ze względu na ich złożoność i zakres.			
Uwagi:	Grupa zajmująca się myśleniem projektowym stwierdziła, że łatwiej było zdefiniować problem poprzez rozmowę z ludźmi, dla których projektowali. Pomogło im to lepiej zrozumieć potrzeby i obawy osób dotkniętych problemem. Co najciekawsze, studenci z tej grupy wspomnieli, że myślenie projektowe doprowadziło ich do wygenerowania większej liczby pomysłów i ostatecznie do stworzenia bardziej zróżnicowanych możliwych rozwiązań, które były bardziej wykonalne i oparte na rzeczywistych potrzebach.			
Podsumowanie:	To studium przypadku bada, w jaki sposób myślenie projektowe może wspierać innowacyjne i zrównoważone rozwiązania wyzwań środowiskowych, w szczególności w zakresie uzdatniania wody. Warsztaty koncentrowały się na rozwiązaniu rzeczywistego problemu: zaopatrzenia społeczności wiejskiej w wodę zanieczyszczoną arsenem. Dzieląc studentów na dwie grupy – jedną stosującą tradycyjne podejście techniczne i drugą stosującą myślenie projektowe – badanie miało na celu porównanie skuteczności każdej z metod. Myślenie projektowe okazało się odpowiednim podejściem, ponieważ kładło nacisk na empatię, iteracyjne definiowanie problemów i rozwiązania			

	oparte na użytkownikach, zajmując się złożonością wyzwań inżynierii środowiska w bardziej holistyczny sposób. Proces ten obejmował badania etnograficzne w celu zrozumienia potrzeb społeczności, iteracyjne przeformułowanie problemu, burzę mózgów, szybkie prototypowanie i testowanie. Badanie wykazało, że studenci stosujący myślenie projektowe wykazywali się większą kreatywnością i głębszym zrozumieniem potrzeb użytkowników, co pokazuje, w jaki sposób podejście to może uzupełniać tradycyjną edukację inżynierską.
Link do informacji	http://www.wiete.com.au/journals/GJEE/Publish/vol22no1/01-Leger-M.pdf

Dobre praktyki: przypadek 24	
Tytuł:	Myślenie projektowe wdrożone w organizacji pozarządowej w celu wsparcia pracy socjalnej
Uczestnicy/odbiorcy:	Specjaliści ds. technologii, specjaliści ds. programów o różnych umiejętnościach, obowiązkach i specjalizacjach, menedżerowie, młodzi absolwenci.
Kontekst	Praktyka ta jest szczególnie interesująca dla nauczycieli VET pracujących w obszarze społecznym. Podejście to ma na celu wspieranie pracowników socjalnych i wychowawców w ich codziennej misji wspierania rodzin. Korzystając z podejścia opartego na myśleniu projektowym, dowiedzą się, jak poprawić swoją praktykę dzięki temu innowacyjnemu procesowi. Cel: W ramach swojej strategii cyfryzacji, dział IT w organizacji szukał sposobów na wykorzystanie mocy technologii w celu zwiększenia wpływu. SOS Villages d'Enfants International to organizacja pozarządowa działająca w 136 krajach, której celem jest poprawa jakości życia dzieci i rodzin znajdujących się w trudnej sytuacji. Organizacja koncentruje się na organizacji rodzin dla dzieci w potrzebie, pomagając im kształtować swoją przyszłość i przyczyniając się do rozwoju społeczności. Rozwiązanie oparte na myśleniu projektowym: Aby zwiększyć swój wpływ, SOS Wioski starały się zdigitalizować swoje procesy, dążąc do innowacyjnych rozwiązań w celu usprawnienia operacji i lepszej obsługi beneficjentów.
Zastosowane ćwiczenia DT:	Zorganizowano 2-dniowe warsztaty z udziałem międzynarodowych uczestników. Wykorzystana koncepcja: DDD (Dream, Design, Deliver) od firmy Microsoft. Postępy w warsztatach DT:

1. Inspiracja:

Podczas warsztatów **SOS Village** rozważało nowe koncepcje, oceniało ich wykonalność, wpływ i potencjalne koszty oraz tworzyło wysokopoziomowe mapy drogowe dla ich wdrożenia. Celem było przygotowanie strategii, która wzmocni operacje organizacji i usprawni jej działalność. Pod koniec warsztatów wybrane pomysły zostały przedstawione kierownictwu wyższego szczebla, aby podjąć decyzję dotyczącą projektu technicznego i jego wdrożenia.

2. Empatia:

Aby skutecznie zrozumieć potrzeby użytkowników, organizatorzy warsztatów zaprosili nie tylko specjalistów ds. technologii, ale także ekspertów z różnych obszarów programowych, osoby z najwyższego kierownictwa oraz młodych absolwentów z SOS Wioski Dziecięcych. Głównym celem tej fazy było zajęcie się problemem z wielu perspektyw, w tym użytkowników końcowych. Poprzez wywiady i rozmowy z uczestnikami, w tym matkami i wychowawcami SOS, zespół skupił się na kluczowych wyzwaniach, przewidując cztery **persony** reprezentujące różne grupy użytkowników. Persony te miały pomóc w lepszym dostosowaniu rozwiązań do rzeczywistych potrzeb opiekunów i pracowników socjalnych.

3. Definiowanie:

Po zdefiniowaniu person nadszedł czas na określenie rzeczywistych problemów, które należało rozwiązać. Na przykładzie mamy Purnima określono kluczowe elementy problemu:

- **Użytkownik:** można go opisać za pomocą persony lub mapy empatii, aby lepiej zrozumieć jego potrzeby i zachowania.
- **Potrzeba:** zespół zidentyfikował najistotniejsze potrzeby użytkownika, które wymagają rozwiązania.
- **Insight:** odkrycia zostały połączone i zsyntetyzowane w sposób otwierający nowe możliwości projektowania.

4. Pomysł:

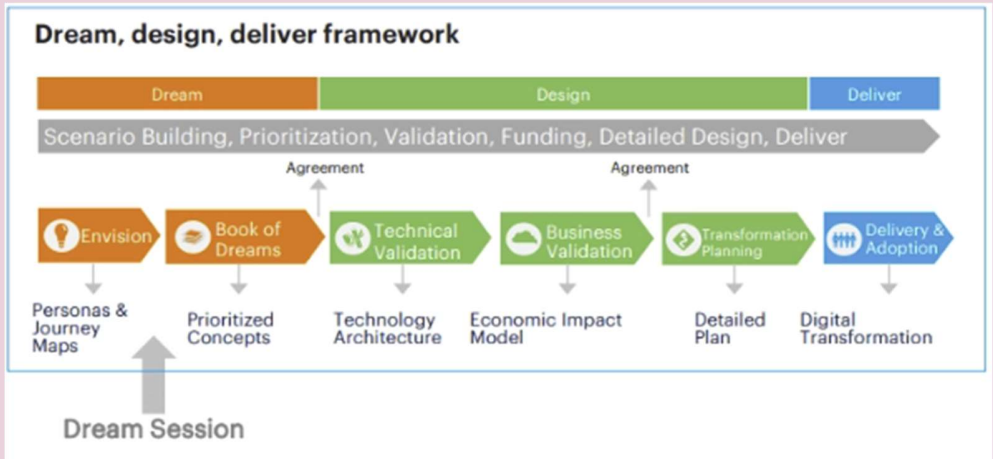
Na podstawie dobrze zdefiniowanego problemu uczestnicy zostali podzieleni na grupy, aby przedyskutować i wygenerować jak najwięcej pomysłów. W ciągu dwóch dni opracowano **ponad 100 pomysłów** dotyczących czterech zidentyfikowanych kwestii. Ostatecznie zespół zawęził zakres i wybrał rozwiązanie nazwane **"Auntie Annie"**. Był to **asystent głosowy**, który pomagał matkom SOS w organizacji ich obowiązków. Ciocia Annie umożliwiała użytkownikom kontrolowanie urządzenia głosowo, co znacznie ułatwiało interakcję i zarządzanie codziennymi zadaniami.

5. Prototypowanie:

Prototypowanie w **myśleniu projektowym** powinno być szybkie, proste i tanie, dlatego **SOS Wioski Dziecięce** zdecydowały się na **Storyboarding** jako metodę wizualnego przedstawienia rozwiązania. Storyboarding pozwolił podzielić pomysł na mniejsze elementy, ilustrując użytkownika oraz kontekst, w którym korzysta on z rozwiązania.

6. Testowanie:

Po zaakceptowaniu prototypu przez użytkowników i uczestników warsztatów, zespół stworzył **klikalny prototyp**, który został przetestowany w rzeczywistych warunkach z większą liczbą użytkowników końcowych. Po przeprowadzeniu

	testów rozwiązanie zostało zoptymalizowane i udoskonalone na podstawie zebranych opinii.
Ekrany/zdjęcia	Takie podejście zastosowano podczas warsztatów:  The diagram illustrates the 'Dream, design, deliver framework'. It is structured into three main phases: Dream (orange), Design (green), and Deliver (blue). A grey arrow at the top lists the sub-phases: Scenario Building, Prioritization, Validation, Funding, Detailed Design, and Deliver. Below this, a sequence of steps is shown with icons and labels: Envision (lightbulb icon) leads to Personas & Journey Maps; Book of Dreams (book icon) leads to Prioritized Concepts; Technical Validation (gears icon) leads to Technology Architecture; Business Validation (cloud icon) leads to Economic Impact Model; Transformation Planning (gears icon) leads to Detailed Plan; and Delivery & Adoption (factory icon) leads to Digital Transformation. Arrows indicate a flow from left to right, with 'Agreement' points between the Design and Deliver phases. A 'Dream Session' arrow points up to the start of the process.
Wyniki projektu	Dzięki procesowi myślenia projektowego, SOS Villages d'Enfants International z powodzeniem opracowało innowacyjne rozwiązania cyfrowe, które usprawniły ich działalność i poprawiły świadczenie usług. Wysiłki na rzecz cyfryzacji doprowadziły do bardziej wydajnych procesów, lepszej komunikacji między interesariuszami oraz większego wsparcia dla dzieci i rodzin. Organizacja opracowała nowe i innowacyjne podejścia, które wzmocniły pozycję pracowników w terenie, a także przekonała kierownictwo do zainwestowania strategicznego budżetu w rozwój prototypów.
Uwagi:	Podczas warsztatów wykorzystano podejście Design Thinking z dużą grupą międzynarodowych uczestników, aby zapewnić podejście zorientowane na użytkownika i nieszablonowe kreatywne myślenie. Warsztaty były również świetną zabawą i utrzymały wysoki poziom energii przez dwa długie dni. Angażując interesariuszy w cały proces, organizacja wspierała poczucie własności i akceptacji nowych narzędzi cyfrowych. Jednak uwaga poświęcona szkoleniom i wsparciu dla użytkowników dostosowujących się do nowych procesów cyfrowych jest niezbędna, aby zmaksymalizować korzyści z wdrożenia.
Podsumowanie:	Proces myślenia projektowego w SOS Villages d'Enfants International koncentrował się na usprawnieniu transformacji cyfrowej w celu poprawy świadczenia usług dla dzieci i rodzin. Warsztaty skupiły się na zrozumieniu codziennych wyzwań stojących przed pracownikami socjalnymi, opiekunami i beneficjentami, zapewniając, że rozwiązania cyfrowe odpowiadają na rzeczywiste potrzeby.

	Dzięki badaniom użytkowników, uczestnicy zaangażowali się w ćwiczenia empatii, mapowanie punktów bólu i definiowanie precyzyjnych stwierdzeń dotyczących problemów. Myślenie projektowe było odpowiednim podejściem, ponieważ zapewniło, że przyjęcie technologii było napędzane potrzebami użytkowników, a nie narzuconymi odgórnie rozwiązaniami. Faza ideacji zachęcała do różnorodnych perspektyw poprzez burze mózgów i wspólne sesje szkicowania, prowadząc do kreatywnych, ale praktycznych rozwiązań. Prototypowanie i testowanie iteracyjne pozwoliło zespołom udoskonalić narzędzia cyfrowe, zapewniając, że są one przyjazne dla użytkownika i skuteczne. W szczególności narzędzia takie jak mapowanie podróży użytkownika i szybkie prototypowanie odegrały kluczową rolę w wizualizacji wyzwań i współtworzeniu rozwiązań. Przypadek ten podkreśla, w jaki sposób myślenie projektowe sprzyja innowacjom, umieszczając użytkowników końcowych w centrum rozwiązywania problemów. Stanowi to cenne ramy dla edukatorów VET, którzy chcą nauczać adaptowalnego, opartego na użytkownikach podejścia do cyfryzacji i doskonalenia procesów.
Link do informacji	https://blog-gestion-de-projet.com/design-thinking-process/

Dobre praktyki: przypadek 25	
Tytuł:	„Dobrzy myśliciele projektowi to świetni menedżerowie.”
Uczestnicy / Odbiorcy:	240 studentów MICA MBA
Kontekst	Doceniając znaczenie i potrzebę zdolności innowacyjnych dla studentów MBA, TinkerLabs przeprowadził intensywne warsztaty Design Thinking dla 240 studentów MICA MBA. Zaplanowali praktyczne zanurzenie w procesie, aby uczniowie zrozumieli niuanse i znaczenie myślenia projektowego w życiu zawodowym i osobistym. Rozwiązany problem: Zespołom przydzielono wyzwania wzorowane na Celach Zrównoważonego Rozwoju ONZ - jak skutecznie zrelaksować się na poziomie fizycznym i psychicznym w środku wszystkich działań i mediów społecznościowych, jak przejąć kontrolę nad sytuacją przeciwko dyskryminacji, jak być obrońcą środowiska, do którego aspirujesz.

Zastosowane ćwiczenia DT:	Empatia: Uczniowie przeprowadzali wywiady z rówieśnikami i zastanawiali się nad własnymi doświadczeniami z przeszłości. Definiowanie: Po uzyskaniu interesujących spostrzeżeń na temat wyzwań, uczniowie przeszli przez kilka ćwiczeń kreatywności, podczas których mapowali różne możliwe pomysły związane z wyzwaniami. Pomysł: Zespoły przedstawiły po 70-80 pomysłów do wyboru. Prototyp: Wybrane pomysły były następnie prototypowane jako usługi do wykonania i uruchomienia w ich kampusie. Studenci byli całkowicie zaangażowani w realizację swoich pomysłów i aktywnie poszukiwali zasobów, ludzi, kontaktów i nie tylko. Test: Zespoły były następnie zachęcane do dzielenia się swoimi prototypami, zbierania informacji zwrotnych i iteracji rozwiązań. Dało im to kompleksowe, praktyczne doświadczenie Design Thinking.
Ekrany/zdjęcia	

Wyniki projektu	Zespoły opracowały zestawy rozwiązań dla wyzwań w ramach Design Thinking. W odpowiedzi na pytanie: "Jak skutecznie zrelaksować się zarówno fizycznie, jak i psychicznie w natłoku zajęć i mediów społecznościowych?" jeden z zespołów przyjął bardzo interesujące podejście. Podczas badania empatii zauważyli, że studenci natychmiast po zakończeniu jakiejkolwiek aktywności (np. wykładu czy sesji) sięgają po telefony i sprawdzają media społecznościowe – nawet jeśli robili to zaledwie 30 minut wcześniej. Na tej podstawie wpadli na pomysł aplikacji inspirowanej Pokemon Go, która pozwalałaby na kampusie znaleźć osoby o podobnych zainteresowaniach. Zamiast kolekcjonować wirtualne stworki, użytkownicy mogliby "łapać" ludzi o podobnych pasjach i nawiązywać z nimi rozmowy – coś w rodzaju "hobby-sake". Pomysł był fascynujący, ponieważ wynikał bezpośrednio z obserwacji ich własnych nawyków i życia codziennego. Innym wyzwaniem, nad którym pracowali studenci, było "Jak stać się obrońcą środowiska, którym aspirujesz być?". Ich rozwiązanie było równie nietypowe – stworzyli koncepcję mobilnej aplikacji randkowej inspirowanej Tinderem, ale z ekologicznym twistem. Aplikacja pozwalałaby sprawdzić ślad węglowy i poziom zużycia plastiku potencjalnego partnera. Na tej podstawie użytkownik mógłby przesunąć palcem w prawo lub w lewo, wybierając osoby, które są zgodne z jego ekologicznymi wartościami. Aby lepiej przedstawić ten pomysł, studenci przygotowali nawet zabawny skecz. Choć rozwiązanie było dość abstrakcyjne, wzbudziło dużo śmiechu i entuzjazmu wśród uczestników. Proces Design Thinking pozwolił studentom myśleć w niestandardowy sposób, wyjść poza schematy i tworzyć kreatywne, choć momentami szalone pomysły.
Uwagi:	Warsztaty miały na celu przygotowanie przyszłych menedżerów, wyposażając

	ich w szeroką wiedzę na temat narzędzi Design Thinking oraz umiejętność rozwiązywania złożonych wyzwań biznesowych poprzez innowacyjne podejścia. Dzięki pracy nad rzeczywistymi problemami, niezwiązanymi bezpośrednio z zajęciami akademickimi, studenci mieli okazję zdobyć praktyczne doświadczenie i przełożyć je na swoje życie zawodowe. Było inspirujące obserwować, jak angażowali się w rozwój zarówno zawodowy, jak i osobisty, wykorzystując podejście Design Thinking do zarządzania swoimi aspiracjami.
Podsumowanie:	Program MICA koncentrował się na wykorzystaniu myślenia projektowego do rozwoju przyszłych menedżerów zdolnych do sprostania złożonym wyzwaniom biznesowym i społecznym zgodnym z Celami Zrównoważonego Rozwoju ONZ (SDGs). Warsztaty kładły nacisk na rozwiązywanie rzeczywistych problemów, a studenci angażowali się w praktyczne działania w celu zbadania rozwiązań skoncentrowanych na człowieku. Myślenie projektowe było odpowiednim podejściem, ponieważ pomogło uczniom wyjść poza tradycyjne ramy analityczne, zachęcając do empatii, kreatywności i iteracyjnego eksperymentowania w celu rozwiązania palących problemów globalnych. Proces ten obejmował szeroko zakrojone badania z udziałem interesariuszy, ćwiczenia w zakresie definiowania problemów, sesje burzy mózgów, szybkie prototypowanie i testowanie w świecie rzeczywistym w celu udoskonalenia rozwiązań. Kluczowe narzędzia, takie jak mapowanie interesariuszy, mapowanie podróży i warsztaty współtworzenia, pozwoliły studentom dogłębnie zrozumieć potrzeby użytkowników i wygenerować praktyczne rozwiązania. Integrując myślenie projektowe z edukacją w zakresie zarządzania, inicjatywa ta pokazała, w jaki sposób przyszli liderzy mogą być wyposażeni w elastyczne umiejętności rozwiązywania problemów, co czyni ją cennym modelem dla nauczycieli kształcenia i szkolenia zawodowego, których celem jest nauczanie innowacyjnego i opartego na użytkownikach podejścia do rzeczywistych wyzwań.
Link do informacji	https://www.tinkerlabs.in/case/mica-design-thinkers-great-managers-SDGs/

Dobre praktyki: przypadek 26	
Tytuł:	Naucz się UX dzięki myśleniu projektowemu
Uczestnicy/odbiorcy:	Studenci kursu UX Master
Kontekst	Ćwicz i ucz się UX w sposób praktyczny, rozwiązując konkretny problem za pomocą myślenia projektowego. Jeden ze studentów zaprezentował swoją pracę w ramach Design Thinking, współpracując z pięcioosobowym zespołem. Celem tego podejścia było

	skupienie się na realnych problemach użytkowników końcowych i znalezienie najlepszego rozwiązania poprzez iteracyjny proces projektowania.
Zastosowane ćwiczenia DT:	Postępy w warsztatach Design Thinking: 1. Empatia: Student przygotował zestaw pytań dotyczących przechowywania przedmiotów i przeprowadził wywiady indywidualne z członkami grupy, aby lepiej zrozumieć ich potrzeby. 2. Definiowanie: Na podstawie zebranych informacji zidentyfikował kluczowe problemy związane z przechowywaniem, które użytkownicy napotykają w swoich domach. 3. Pomysł: W tej fazie student zastosował metodę "Crazy 8", polegającą na wymyśleniu 8 rozwiązań w ciągu 8 minut. Dzięki tej technice udało się wygenerować 47 pomysłów, spośród których wybrał 3 najlepsze i uzasadnił swój wybór. 4. Prototyp: Spośród trzech finalistów student zdecydował się na najlepszy pomysł – składane i ruchome schody, które ułatwiają dostęp do wysokich półek w domu. Było to rozwiązanie odpowiadające na powszechny problem użytkowników. 5. Testowanie: Prototyp został zaprezentowany grupie badawczej, a użytkownicy przekazali swoje opinie i sugestie dotyczące udoskonalenia rozwiązania. 6. Iteracja: Po analizie zebranych informacji zwrotnych student wprowadził niezbędne poprawki do prototypu, dostosowując go jeszcze lepiej do potrzeb użytkowników. Dzięki temu procesowi uczestnicy mogli w praktyczny sposób rozwijać umiejętności UX i myślenia projektowego, rozwiązując rzeczywiste problemy w sposób iteracyjny i skoncentrowany na użytkowniku.
Ekrany/zdjęcia	Wyniki wywiadów z członkami grupy:

**Parul
Patnaik**

Age : 25
Occupation : Architect
Nativity : Gurgaon

- She doesn't have any specific storage room - integrated with other rooms.
- Storage places: Cupboard, Under the bed, Kitchen-overhead cabinets. Winter clothes - Stored in top shelves. Two rooms - Have top shelves. Big coteries, Not used coteries are stored in above shelves.
- Common things she store-gifts, cutlery, maybe using in future kind of things Storing inside the bed -Divan type of beds.
- Rice bags et., have space in kitchen. Stored below the shelves using the containers. Nothing will be visible outside.
- Closed door system
- No category of storage area But they store some things based on the usage.Eg: Winters clothes are stored in specific place. Because it will be used every year.
- She mostly dont remember things she stored in storage area
- They Arrange everything in the storage area. Because there storage space is small and compact. So she has to arrange everything to store everything.
- She never cleaned the storage area. Because that storage areas are closed. So there is no need to clean that area.
- She didn't tried any DIY things because of her compact space
- They spent money to buy the cupboards to store the things
- Many times she bought something and kept that aside in SA
- Lighting: No separate lights inside the cupboard. But she can manage.

Things she expecting from the storage space:

- Need more space
- Should more accessible. Should be in such good height.
- Specific room
- Hierarchy need-Big boxes, small boxes

Dream storage area:

- Specified room
- No need to climb ladder
- Or stable step kind of system . Easy to climb

Gaps

- Need ladders to get anything from shelf. Its unsafe biz parents are old.
- Also need another men if there is to get some bigger thing from the shelves.
- Spiders = Inside the bad storage may be problems. Cupboards are closed so there is no problem there.
- Difficult in cleaning - Have to remove everything to clean
- To get anything deep inside the cupboard the available light is not enough to see clearly. When she stands in the ladder she blocks the light.

Priya Pillai

Age : 27
Occupation : Professor
Nativity : Kerala

- There is no whole separate room for storage, but every room in her house have a separate storage space
- Room - upper shelves (not covered); Inside the bed; Kitchen - Upper shelves

Things She commonly keep in storage areas:

- Depends upon where the area is Kitchen - Utensils; Room - petty, bags etc., Study area - Books
- Open door
- She categorizes the area. She has plenty of space to keep the things in category

- Categorization depends on the usage time:

Kitchen area : Categorization is there ex: They have container only for 10 kg means they store 10 kg there and remaining 10 kg in the storage room

There is a separate storage area for the kitchen.

In Other room: Not going to use things are dumped in upper shelves; Required things are placed in the place where it is easily accessible. But there is no proper categorization.

- She arranges the SA neatly. Because it is a open area without any door.
- She felt running out of space. She has plenty of place to keep the things but if it placed there it would not look pleasing to the eyes.
- She mostly remembers where did she put the things. But sometimes she forgot.
- Cleaning = She cleans Once in 6 months. Because there are no cupboards. So it will get dusted
- Even if she didn't cleaned all the items, she clean just the outside surface of the things to get the feeling of she had cleaned.
- Bought a thing and used only one time: It often happens for her in kitchen-New plates etc.,
- No DIY things
- She feels the home will not look pleasing without SA.
- Lighting is enough for her. Because it is an open area.

Things she expecting from the storage space:

- Need cupboards
- Separate SA - should be Well organized
- SA within room - It should be placed inside the room means if somebody comes from outside means they should not recognize that it is a Storage room

Gaps

- Insects problem.
- Not organized place are a problem.
- Need ladder to climb and get item from shelves.

Wyniki technik Crazy 8:

1. More dust in the upper storage area due to open space.

- Can use covers to close the area
- Can use a roller kind of brush to remove the dust
- Can provide closed-door cupboards
- Air pressure system which blows pressurized air which removes the dust
- Holders to hold everything on the upper shelves. So it can be removed easily and cleaning will become easier.

2. No proper categorization of storage things.

- Can use the different boxes to place items in category
- Can use labels to categorize Area
- For the space unavailability, we can use the door backside as a storage system with categorization
- If You have enough space, allot spaces for the different categories of material with their own mechanism to easily place the material to differentiate from other things. Example place holder for nails, screws, etc.,
- Prepare a chart/ roadmap of where to place which thing and paste that in front of you
- For large items - If you are not going to use them within short time means, you can disassemble that and place them in storage
- Frequently used items at front; Heavy and large items at the bottom.
- Categorize item by size, room, activity eg: Sports item in one room
- Group multiple things in a single box. Eg: Place bolts in one box, screws in one box and place both the box in a single box, and label it

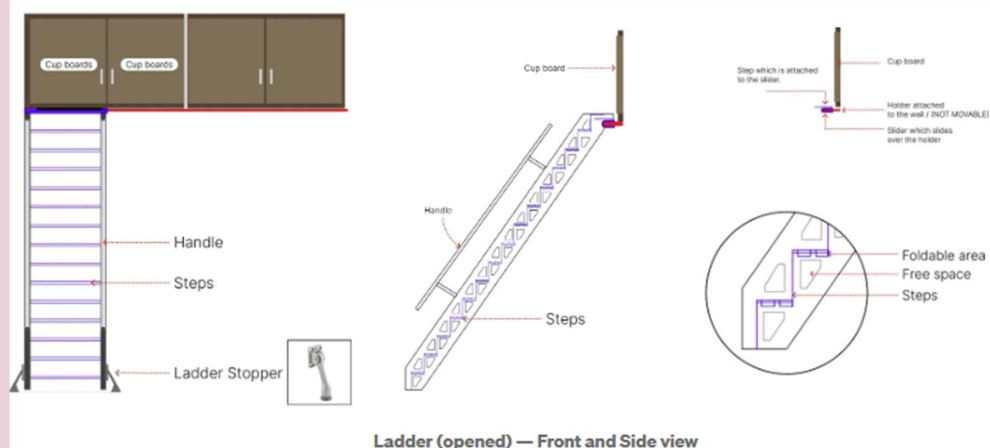
3. Forgot where did they place the things in the storage area.

- Using labels to organize the thing category wise
- Use charts/diagrams to locate each category
- Design an app in which user have to enter the details of the material, room in which it is placed etc., manually.

4. Bought something and failed to use that and put it in SA

- A system tells how many days before you used an item. (like how it shows on our mobile). Eg: You used this app 10 days before - like that

Projekt:



Wyniki projektu

Po wdrożeniu procesu **Design Thinking** student dostrzegł kilka kluczowych wniosków:

	• "To nie ja jestem użytkownikiem" – to najważniejsza lekcja wyniesiona z projektu. Początkowo sądził, że głównym problemem w obszarze przechowywania jest jedynie czyszczenie. Jednak w trakcie pracy jego postrzeganie całkowicie się zmieniło. • Perfekcjonizm nie jest kluczowy – zamiast dążyć do idealnego rozwiązania, lepiej skupić się na jego użyteczności i faktycznych potrzebach użytkowników. • Znajdź "dlaczego" dla każdego problemu – zrozumienie przyczyny problemu prowadzi do stworzenia naprawdę wartościowego produktu. • Bądź otwarty na nowe pomysły – kreatywność i iteracja są kluczowe dla znalezienia najlepszego rozwiązania. Finalnie student opracował prototyp odpowiadający na rzeczywiste potrzeby użytkownika. To studium przypadku pokazuje siłę myślenia projektowego w tworzeniu skutecznych i zorientowanych na użytkownika rozwiązań. Dla nauczycieli VET jest to także przykład na to, jak zorganizowana kreatywność może nie tylko poprawić strategie nauczania, ale również zwiększyć zaangażowanie uczniów.
Uwagi:	Komentarze do fazy empatii: • Student przeprowadzał wywiady za pośrednictwem połączeń wideo, co pozwoliło mu na interakcję z użytkownikami w różnym stopniu. • Testował różne metody notowania, aby znaleźć najskuteczniejszy sposób dokumentowania rozmów. • Eksperymentował z nagrywaniem i brakiem nagrywania, aby sprawdzić, jak wpływa to na jego zdolność do skupienia się na użytkowniku i analizowania informacji. • Dokonywał samooceny, co pomogło mu lepiej zrozumieć własne podejście do prowadzenia wywiadów. Uwagi dotyczące fazy projektowania: • Brak rozwiązania – pełne skupienie na problemie. Student zrozumiał, że na tym etapie nie chodzi o wymyślanie rozwiązań, ale o dogłębne poznanie problemu użytkownika. • Znajdowanie „dlaczego” – kluczowe było poszukiwanie głębszych przyczyn problemów, co umożliwia tworzenie bardziej trafnych i skutecznych rozwiązań. Komentarze do iteracji: • Nie każda informacja zwrotna jest istotna – student nauczył się selekcjonować feedback, wybierając tylko te uwagi, które były kluczowe dla udoskonalenia rozwiązania. • Ograniczenia w projektowaniu – nie da się spełnić wszystkich oczekiwań użytkowników, dlatego należy skupić się na najważniejszych potrzebach i dostosować projekt w oparciu o najbardziej wartościowe spostrzeżenia. Cały proces pozwolił studentowi na rozwinięcie umiejętności krytycznego myślenia, selekcji informacji oraz efektywnego iteracyjnego projektowania, co jest kluczowe w podejściu Design Thinking.

Podsumowanie:	W studium przypadku "A UX Case Study Using the Design Thinking Process" autorstwa Jeganathana C., autor bada zastosowanie myślenia projektowego w celu poprawy doświadczenia użytkownika (UX) w produkcie cyfrowym. Projekt został zainicjowany w celu sprostania konkretnym wyzwaniom użytkowników, zidentyfikowanym w wyniku badań, mających na celu stworzenie bardziej intuicyjnego i przyjaznego dla użytkownika interfejsu. Podejście oparte na myśleniu projektowym może być nauczane w praktyczny sposób, czego przykładem jest ten projekt magazynu. Uczniowie mogą uczyć się poprzez rozwiązywanie konkretnych problemów z wykorzystaniem procesu myślenia projektowego. Dzięki temu iteracyjnemu procesowi studenci uczą się wczuwać w potrzeby użytkowników, definiować problemy, przeprowadzać burze mózgów, tworzyć prototypy i zbierać informacje zwrotne w celu udoskonalenia swoich projektów, ostatecznie tworząc rozwiązania skoncentrowane na użytkowniku.
Link do informacji	https://medium.com/@jeganathan8938/a-ux-case-study-using-the-design-thinking-process-f69d60720d56

Dobre praktyki: przypadek 27	
Tytuł:	Organizacje pozarządowe wykorzystujące Design Thinking do podnoszenia kwalifikacji wolontariuszy
Uczestnicy/o dbiorcy:	Pracownicy organizacji pozarządowych, wolontariusze organizacji, kilka osób zainteresowanych wolontariatem, koordynator wolontariatu.
Kontekst	Rozwiązany problem: Organizacja pozarządowa zdała sobie sprawę, że zarządzanie wolontariuszami jest kluczową częścią organizacji stowarzyszenia. W związku z tym zaproponowała rozwijanie umiejętności wolontariuszy w ramach swojej struktury. Rozwiązanie oparte na myśleniu projektowym: Proces ten został wykorzystany do rozwiązania kwestii integracji wolontariuszy w organizacji, docenienia ich umiejętności i zrozumienia ich oczekiwań. Organizacja pozarządowa miała nadzieję na zbudowanie lepszych relacji z wolontariuszami.
Zastosowane ćwiczenia DT:	Zastosowano następujące techniki i ćwiczenia DT: Empatia: Zespół przeprowadził wywiady z 14 osobami, w tym z pracownikami stowarzyszenia, obecnymi i potencjalnymi wolontariuszami oraz menedżerami wolontariatu. Te kompleksowe badania zapewniły dogłębny wgląd w doświadczenia, oczekiwania i wyzwania stojące przed każdą z grup interesariuszy.

Definiowanie:

Na podstawie zebranych informacji zespół opracował **persony** reprezentujące typowych interesariuszy. Przykładowo, jedną z nich był **Olivier**, były strażak poszukujący sensownych sposobów na wykorzystanie swoich umiejętności po przejściu na emeryturę. Główny problem został sformułowany jako: **"Jak możemy zidentyfikować kompetencje Oliviera, aby skutecznie wykorzystać je w stowarzyszeniu?"**

Pomysł:

Sesje **burzy mózgów** doprowadziły do powstania dwóch głównych koncepcji:

- Stworzenia **matrycy umiejętności** obejmującej wszystkich wolontariuszy.
- Ustanowienia **platformy** umożliwiającej wolontariuszom nawiązywanie kontaktów i wzajemne poznawanie swoich kompetencji.

Oba pomysły zostały połączone w **spójne rozwiązanie**.

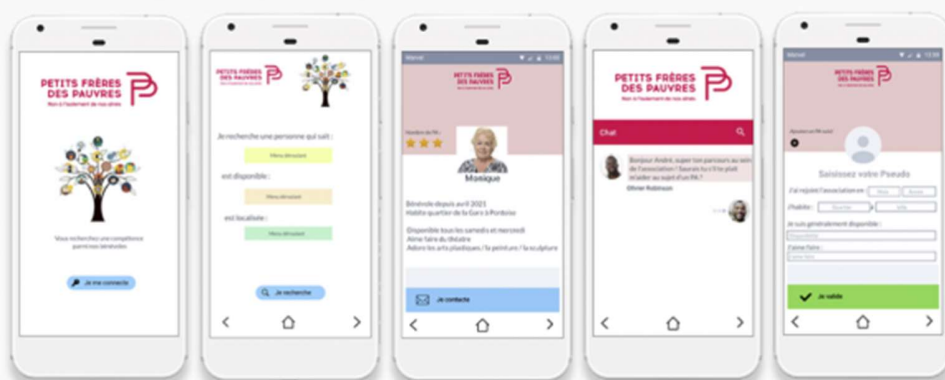
Prototyp:

Zespół opracował cyfrową aplikację **"L'arbre de compétences"** (**Drzewo umiejętności**). Platforma pozwala wolontariuszom:

- Wymieniać swoje umiejętności.
- Przeglądać kompetencje innych.
- Nawiązywać kontakty w oparciu o wspólne zainteresowania lub potrzeby.

Test:

Prototyp został przetestowany przez członków stowarzyszenia. **Informacje zwrotne były w większości pozytywne** – użytkownicy docenili potencjał narzędzia do usprawnienia współpracy. Niektórzy sugerowali jednak **fizyczną wersję** do użytku lokalnego, zwłaszcza dla osób mniej obeznanych z technologią, choć utrzymanie jej aktualności mogłoby stanowić wyzwanie.



Wyniki projektu

Podejście oparte na myśleniu projektowym doprowadziło do stworzenia rozwiązania dostosowanego do konkretnych potrzeb stowarzyszenia. Aplikacja "Drzewo umiejętności":

- Zapewnił jasny przegląd kompetencji wolontariuszy, ułatwiając lepsze przydzielanie zadań.
- Lepsza komunikacja i współpraca między wolontariuszami.
- Oferuje skalowalne narzędzie, które można dostosować do innych organizacji o podobnych potrzebach .

Uwagi

W projekcie skutecznie zastosowano **myślenie projektowe**, ustalając **priorytety potrzeb użytkowników** poprzez pogłębione wywiady i zapewniając **dopasowane rozwiązanie**, które odpowiadało na rzeczywiste wyzwania. Tworzenie **person**, takich jak Olivier, pomogło **jasno zdefiniować problem**, co sprawiło, że rozwiązanie było bardziej trafne.

Platforma **Skills Tree** była **innowacyjnym rezultatem**, usprawniającym współpracę i oferującym **skalowalny model** dla innych organizacji. **Testy i opinie użytkowników** odegrały kluczową rolę w udoskonaleniu narzędzia, podkreślając potrzebę stworzenia **niecyfrowej alternatywy** dla wszystkich użytkowników.

Chociaż projekt wyróżniał się **innowacyjnością skoncentrowaną na użytkowniku**, integracja **modelu hybrydowego** oraz **systemu aktualizacji**

	danych dotyczących umiejętności mogłaby jeszcze bardziej zwiększyć jego długoterminowy wpływ. To studium przypadku pokazuje, w jaki sposób myślenie projektowe sprzyja empatii, ustrukturyzowanemu rozwiązywaniu problemów i ciągłemu doskonaleniu, co czyni je cennym podejściem dla edukatorów VET.
Podsumowanie:	Projekt dotyczył optymalizacji wolontariatu opartego na umiejętnościach w ramach organizacji pozarządowej poprzez lepszą identyfikację i wykorzystanie kompetencji wolontariuszy. Głównym zidentyfikowanym problemem była trudność w dopasowaniu umiejętności wolontariuszy do potrzeb organizacji, co utrudniało efektywną współpracę. Wykorzystując myślenie projektowe, zespół przeprowadził wywiady z interesariuszami, zdefiniował osoby użytkowników, wymyślił potencjalne rozwiązania i opracował prototyp - platformę cyfrową o nazwie "Skills Tree", która została przetestowana i udoskonalona w oparciu o opinie użytkowników. Rezultaty obejmowały lepszą widoczność umiejętności wolontariuszy, lepszą współpracę i skalowalne narzędzie, które można dostosować do podobnych organizacji. Siła projektu w ramach myślenia projektowego polegała na głębokiej empatii użytkowników, iteracyjnym udoskonalaniu i praktycznych innowacjach skoncentrowanych na użytkowniku. Jednak zintegrowanie niecyfrowej alternatywy dla tych, którzy czują się mniej komfortowo z technologią, oraz zapewnienie ciągłych aktualizacji danych o umiejętnościach mogłoby zwiększyć jego skuteczność.
Link do informacji	https://frenchfutureacademy.com/3-exemples-concrets-pour-comprendre-la-demarche-design-thinking/

Dobre praktyki: przypadek 28	
Tytuł:	Podejście oparte na myśleniu projektowym w celu stworzenia innowacyjnego projektu rolniczego
Uczestnicy/o dbiorcy:	Rolnicy, specjaliści ds. rolnictwa i projektanci
Kontekst	Rozwiązanie problemu: Projekt "Les Souterraines" dotyczy krytycznej kwestii niszczenia gruntów rolnych z powodu ekspansji miast i rozwoju komercyjnego. Rozwiązanie oparte na myśleniu projektowym: Inicjatywa ma na celu ochronę gruntów rolnych poprzez stworzenie innowacyjnego podziemnego rynku, który celebryje lokalne produkty i zbliża konsumentów do rolnictwa.

Zastosowane ćwiczenia DT:	Empatia: Zespół przeprowadził dogłębne badania, aby zrozumieć kryzys wpływający na krajobrazy rolnicze oraz rozdzielić między konsumentami a producentami. Zdefiniuj: Zidentyfikowali główne wyzwanie jako znalezienie rozwiązania, które chroni grunty rolne, jednocześnie wspierając bliższe relacje między konsumentami a lokalnym rolnictwem. Ideacja: Sesje burzy mózgów doprowadziły do powstania koncepcji podziemnego rynku, wykorzystującego istniejące podziemne przestrzenie do stworzenia unikalnego doświadczenia zakupowego, które zanurzy konsumentów w świecie rolnictwa. Prototyp: Szczegółowy model podziemnego rynku został stworzony przy użyciu materiałów takich jak papier ryżowy i drewno, aby przekazać istotę i funkcjonalność koncepcji. Test: Prototyp został zaprezentowany rolnikom, ekspertom w dziedzinie rolnictwa i specjalistom ds. projektowania, aby zebrać opinie na temat jego wykonalności i wpływu. Informacje zwrotne doprowadziły do iteracyjnych udoskonaleń koncepcji.
----------------------------------	---

Ekrany/zdję-
cia



Wyniki
projektu

Dzięki **myśleniu projektowemu** projekt z powodzeniem wygenerował **kreatywną, ale praktyczną koncepcję**, która odpowiada na **podwójne wyzwanie** ochrony gruntów i ponownego połączenia konsumentów z rolnictwem.

Model **ryнку podziemnego** stanowi **zrównoważoną alternatywę** dla tradycyjnych rynków, przekształcając przestrzeń miejskie, zmniejszając marnotrawstwo żywności i wspierając **lokalne gospodarki**.

Postępując zgodnie z **iteracyjnym procesem projektowania**, zespół zapewnił, że koncepcja była zarówno **wizjonerska**, jak i **oparta na rzeczywistych potrzebach**.

Dla **nauczycieli VET** projekt ten podkreśla znaczenie **prowadzenia uczniów** do podejścia **elastycznego rozwiązywania problemów**. Uczy, że **innowacja** nie polega tylko na tworzeniu **nowych pomysłów**, ale na ich **doskonaleniu** poprzez **opinie użytkowników i oceny wykonalności**.

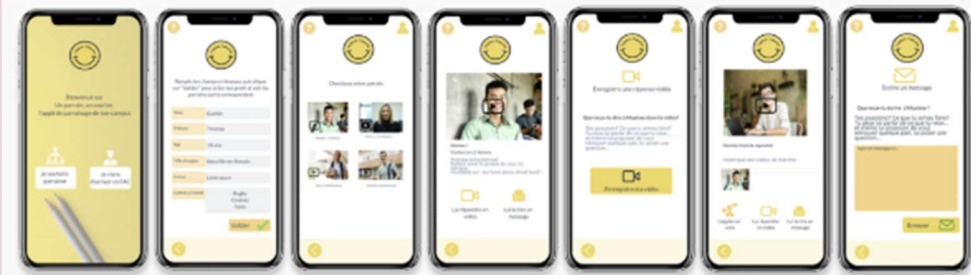
Uwagi:

To **studium przypadku** jest dobrym przykładem tego, jak **myślenie projektowe** sprzyja **innowacjom** poprzez **dogłębne zrozumienie potrzeb i ograniczeń użytkowników**.

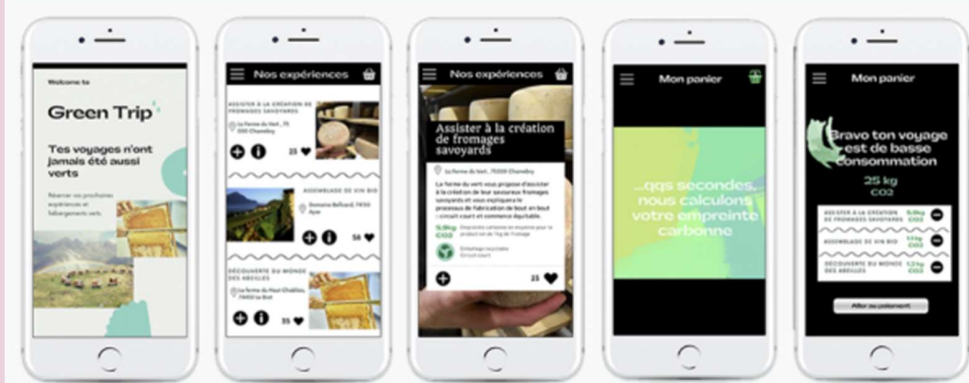
	Zespół zidentyfikował kluczowych interesariuszy – rolników, konsumentów i urbanistów – zapewniając, że rozwiązanie zrównoważyło czynniki ekonomiczne, środowiskowe i społeczne. Siła projektu leży w jego zdolności do ponownego przemyślenia istniejącej infrastruktury do nowych celów, co jest istotną umiejętnością w różnych dziedzinach zawodowych, od zrównoważonego budownictwa po przedsiębiorczość. Jednak względy praktyczne, takie jak dostępność, koszty i konserwacja, pozostają wyzwaniami, które wymagają dalszego dopracowania. Nauczyciele VET mogą wykorzystać to studium przypadku, aby pokazać uczniom, jak myślenie projektowe wymaga zarówno kreatywności, jak i krytycznej analizy, aby przekształcić ambitne pomysły w realne rozwiązania.
Podsumowanie:	W projekcie skutecznie zastosowano myślenie projektowe, ustalając priorytety potrzeb użytkowników poprzez dogłębne badania, zapewniając rozwiązanie, które bezpośrednio odnosiło się do wyzwania ochrony gruntów rolnych i zaangażowania konsumentów. Zdefiniowanie problemu poprzez spostrzeżenia interesariuszy pozwoliło na znalezienie odpowiedniego i skutecznego rozwiązania, co doprowadziło do powstania innowacyjnej koncepcji podziemnego rynku, który na nowo wyobraża sobie przestrzeń miejskie dla zrównoważonej dystrybucji żywności. Prototyp z powodzeniem pokazał, w jaki sposób projekt może łączyć kwestie środowiskowe z korzyściami ekonomicznymi i społecznymi, oferując skalowalny i adaptowalny model. Testy i opinie użytkowników odegrały kluczową rolę w udoskonaleniu koncepcji, podkreślając potencjalne wyzwania, takie jak dostępność i koszty, które wymagają dalszych badań. Podczas gdy projekt wyróżniał się kreatywnym rozwiązywaniem problemów i zrównoważonym rozwojem, zintegrowanie studiów wykonalności i praktycznych strategii wdrażania mogłoby wzmocnić jego rzeczywisty wpływ. To studium przypadku pokazuje, w jaki sposób myślenie projektowe sprzyja innowacjom, krytycznej analizie i iteracyjnemu udoskonalaniu, co czyni go cennym modelem inspirującym do uczenia się zorientowanego na rozwiązania.
Link do informacji	https://frenchfutureacademy.com/projets-design-thinking-2/

Dobre praktyki: przypadek 29	
Tytuł:	Łączenie pokoleń poprzez myślenie projektowe
Uczestnicy/o	Absolwenci Akademii, młodzi ludzie żyjący w izolacji, potencjalni pisarze i

dbiorcy:	nadawcy oraz oficerowie łącznikowi organizacji.
Kontekst	Rozwiązanie problemu: Organizacja zdała sobie sprawę, że kryzys zdrowotny zaostrzył problem izolacji społecznej we Francji. Problem ten dotyczy nie tylko osób starszych, ale także nowych grup, takich jak studenci. Celem organizacji pozarządowej jest otrzymywanie uprzejmych listów i przekazywanie ich odizolowanym osobom starszym za pośrednictwem strony internetowej organizacji. Rozwiązania oparte na myśleniu projektowym: Dzięki procesowi myślenia projektowego organizacja zastanawiała się, jak zmniejszyć izolację społeczną i ponownie połączyć pokolenia. Celem projektu było zbadanie innowacyjnych sposobów na budowanie międzypokoleniowych relacji oraz złagodzenie samotności wśród osób dotkniętych izolacją.
Zastosowane ćwiczenia DT:	W projekcie zastosowano ustrukturyzowane podejście oparte na myśleniu projektowym: Empatia: Zespół przeprowadził wywiady z około piętnastoma osobami, w tym z młodymi ludźmi doświadczającymi izolacji, potencjalnymi autorami listów i agentami łącznikowymi stowarzyszenia. Badania te zapewniły wgląd w doświadczenia i potrzeby każdej z grup. Definiowanie: W oparciu o zebrane spostrzeżenia zespół opracował persony reprezentujące typowych użytkowników. Na przykład "Thomas" – młody człowiek czujący się odizolowany. Główny problem został sformułowany jako: "Jak możemy zachęcić Thomasa do zaangażowania się w sposób, który pomoże mu przezwyciężyć samotność bez poczucia bycia ofiarą?" Ideate: Sesje burzy mózgów doprowadziły do powstania różnych pomysłów, wykorzystując narzędzia takie jak gra karciana "What If" i ćwiczenie "Crazy 8" w celu pobudzenia kreatywności. Zespół dążył do wygenerowania szerokiej gamy rozwiązań w celu rozwiązania zdefiniowanego problemu. Prototyp: Zespół opracował cyfrową aplikację "Un Parrain, Un Sourire" (Sponsor, Uśmiech). Platforma ta ułatwia 15-sekundowe wymiany wideo między członkami stowarzyszenia, tworząc nowoczesną wersję pisanie listów, która zawiera elementy wizualne i osobiste. Test:

	Prototyp został przetestowany z członkami stowarzyszenia w celu zebrania informacji zwrotnych na temat jego funkcjonalności i wpływu. Zebrano obserwacje i opinie użytkowników, aby zidentyfikować mocne strony oraz obszary wymagające poprawy.
Ekrany/zdjęcia	
Wyniki projektu	Proces myślenia projektowego doprowadził do stworzenia innowacyjnej platformy cyfrowej, która unowocześnia tradycyjną wymianę listów. Aplikacja "Un Parrain, Un Sourire" oferuje dynamiczny i angażujący sposób łączenia odizolowanych osób z wolontariuszami za pomocą krótkich wiadomości wideo. Rozwiązanie to wzmacnia więzi emocjonalne i czyni interakcje bardziej osobistymi, co sprzyja budowaniu bliższych relacji międzypokoleniowych.
Uwagi:	Siła projektu tkwi w innowacyjnym podejściu do modernizacji komunikacji międzypokoleniowej. Wykorzystując narzędzia cyfrowe, zespół stworzył rozwiązanie, które rezonuje zarówno z młodszymi, jak i starszymi użytkownikami. Jednak względy dostępności, zwłaszcza dla osób mniej obeznanych z technologią, byłyby niezbędne do szerszego przyjęcia. Ponadto zapewnienie prywatności danych oraz wsparcie dla użytkowników niezaznajomionych z platformami cyfrowymi mogłoby jeszcze bardziej zwiększyć skuteczność projektu.
Podsumowanie:	"Une Lettre Un Sourire" jest przykładem skutecznego zastosowania myślenia projektowego w radzeniu sobie z wyzwaniami społecznymi zaostrowanymi przez pandemię. Dla edukatorów VET to studium przypadku podkreśla znaczenie empatii, kreatywnego rozwiązywania problemów i iteracyjnego rozwoju w tworzeniu innowacyjnych rozwiązań. Integrując metodologie myślenia projektowego, nauczyciele mogą zainspirować uczniów do podejścia do wyzwań z nastawieniem na użytkownika, rozwijając umiejętności, które są niezbędne w dzisiejszym dynamicznym środowisku rozwiązywania problemów.
Link do informacji	https://frenchfutureacademy.com/3-exemples-concrets-pour-comprendre-la-demarche-design-thinking/

Dobre praktyki: przypadek 30	
Tytuł:	Jak możemy wykorzystać myślenie projektowe do opracowania koncepcji zrównoważonych prezentów?
Uczestnicy/o dbiorcy:	Potencjalni klienci: Emeryci oraz młodzież i studenci (w wieku 16-25 lat).
Kontekst	Podjęte wyzwanie: Firma Ethi'Kdo to pierwsza wielomarkowa, ekologiczna i społecznie odpowiedzialna karta podarunkowa! Ich celem jest walka z nadmiernym konsumpcjonizmem prezentów, gdzie ludzie często oferują przypadkowe prezenty, które nie zostają wykorzystane. Akademia poprosiła absolwentów o współpracę z tą firmą, ponieważ coraz trudniej jest znaleźć zrównoważony i odpowiedzialny prezent, który jednocześnie będzie trafiony i użyteczny. Problem stowarzyszenia polegał na tym, w jaki sposób można na nowo przemyśleć doświadczenie dawania, aby przyczynić się do bardziej odpowiedzialnego świata?
Zastosowane ćwiczenia DT:	W projekcie zastosowano ustrukturyzowane podejście oparte na myśleniu projektowym: Empatia: Zespół przeprowadził wywiady z potencjalnymi użytkownikami, w tym z aktywnymi profesjonalistami o różnym stopniu świadomości ekologicznej, emerytami i młodymi ludźmi w wieku 16-25 lat. Badania te dostarczyły wglądu w ich oczekiwania dotyczące spersonalizowanych prezentów, chęci wspierania lokalnych gospodarek oraz znaczenia opcji bezodpadowych. Definiowanie: Na podstawie zebranych spostrzeżeń zespół opracował persony, takie jak "Arnaud", 48-letni sprzedawca wina, który lubi gastronomię. Główny problem został sformułowany jako: "Jak możemy zaproponować nowe doświadczenie zakupowe dla Arnauda, aby odkryć gospodarkę cyrkularną i odpowiedzialną z lokalnymi kupcami, rzemieślnikami i twórcami?" Ideacja: Sesje burzy mózgów doprowadziły do koncepcji organizowania wizyt tematycznych skoncentrowanych na zrównoważonym rozwoju, gospodarce o obiegu zamkniętym i odpowiedzialnej konsumpcji bezpośrednio z lokalnymi kupcami, rzemieślnikami i twórcami. Prototypowanie: Zespół opracował aplikację mobilną o nazwie "Green Trip". Aplikacja ta pozwala użytkownikom tworzyć kompleksowe trasy obejmujące doświadczenia i zakwaterowanie z partnerami w zrównoważonej

	gospodarce, podkreślając świadomość śladu węglowego generowanego przez podróż. Testowanie: Prototyp został przetestowany z potencjalnymi użytkownikami i lokalnymi interesariuszami, którzy mogliby oferować swoje usługi w aplikacji. Zebrano informacje zwrotne w celu udoskonalenia rozwiązania.
Ekrany/zdjęcia	
Wyniki projektu	Proces myślenia projektowego doprowadził do stworzenia innowacyjnej aplikacji mobilnej, która poprawia jakość prezentów, promując zrównoważoną i odpowiedzialną konsumpcję. "Green Trip" oferuje użytkownikom możliwość odkrywania i wspierania gospodarki o obiegu zamkniętym poprzez wyselekcjonowane doświadczenia z lokalnymi partnerami, wspierając głębszy związek między konsumentami a zrównoważonymi praktykami.
Uwagi:	Siła projektu leży w podejściu skoncentrowanym na użytkowniku, odpowiadającym na zapotrzebowanie na spersonalizowane i znaczące opcje prezentów, które są zgodne z wartościami ekologicznymi. Ułatwiając bezpośrednie zaangażowanie lokalnych rzemieślników i promując opcje bezodpadowe, rozwiązanie zachęca do odpowiedzialnej konsumpcji. Jednak rozważania dotyczące przyjęcia przez użytkowników, skalowalności i integracji różnych lokalnych partnerów byłyby niezbędne dla szerszego wpływu.
Podsumowanie:	Projekt "Ethi'Kdo" jest przykładem skutecznego zastosowania myślenia projektowego w rozwiązywaniu współczesnych wyzwań związanych z nadmierną konsumpcją i zrównoważonym rozwojem. Dla edukatorów VET to studium przypadku podkreśla znaczenie empatii, kreatywnego rozwiązywania problemów i iteracyjnego rozwoju w tworzeniu innowacyjnych rozwiązań, które promują odpowiedzialną konsumpcję. Poprzez integrację metodologii myślenia projektowego, nauczyciele mogą zainspirować uczniów do podejścia do wyzwań z nastawieniem na użytkownika, rozwijając umiejętności niezbędne w dzisiejszym

	dynamicznym środowisku rozwiązywania problemów.
Link do informacji	https://frenchfutureacademy.com/3-exemples-concrets-pour-comprendre-la-demarche-design-thinking/