



# **DESIGN THINKING**

## **czyli myślenie projektowe**



**nie rewolucjonizuje się robiąc rewolucję.  
rewolucjonizuje się rozwiązując problemy**

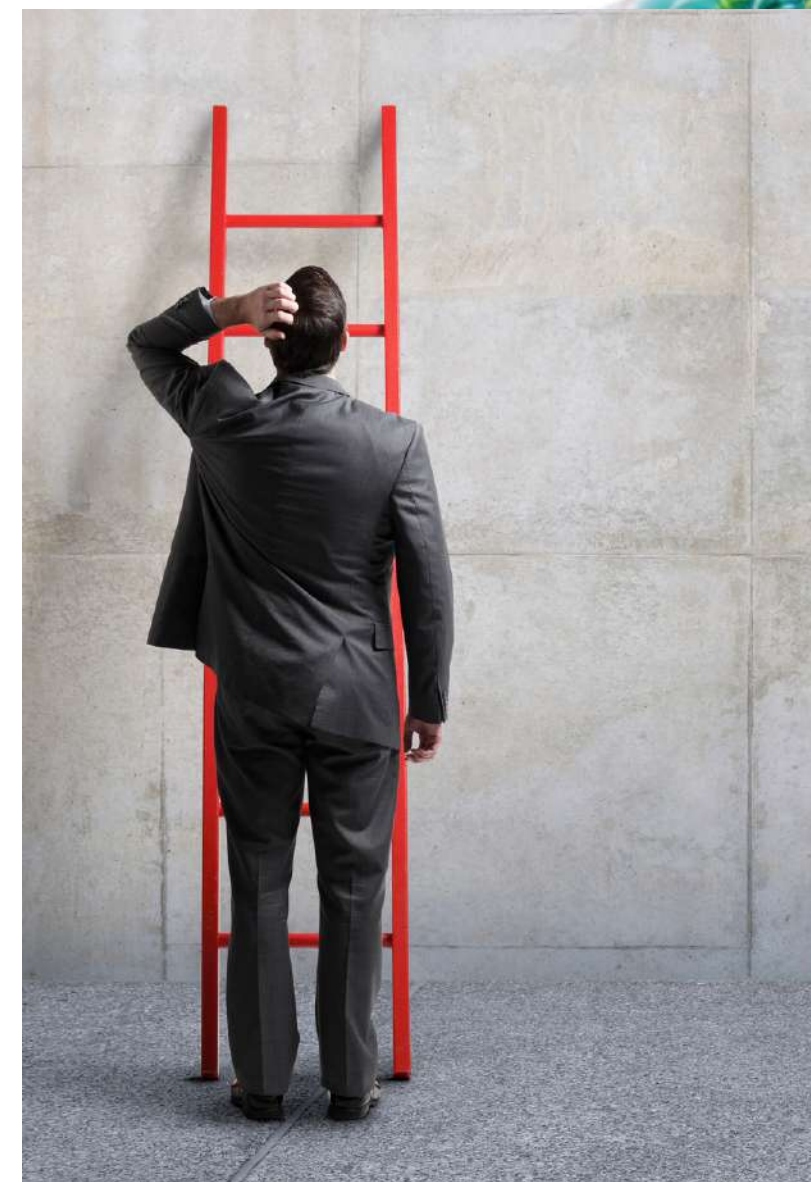
**le corbusier**



# **ludzka aktywność zaczyna się od problemów**

# **JAK ROZWIĄZYWAĆ PROBLEMY?**

skutecznie ...



# JAK ROZWIĄZYWAĆ PROBLEMY?

**ZROZUMIEĆ  
RZECZYWISTOŚĆ**



**OBSERWOWAĆ  
LUDZI**



**UŻYĆ  
WYOBRAŹNI**



**AKTUALIZOWAĆ  
WIEDZĘ**



**ŚLEDZIĆ  
WŁASNE POSTĘPY**



# A JAK TO ROBIĆ PRAKTYCZNIE?



**znaleźć  
źródło  
problemu**



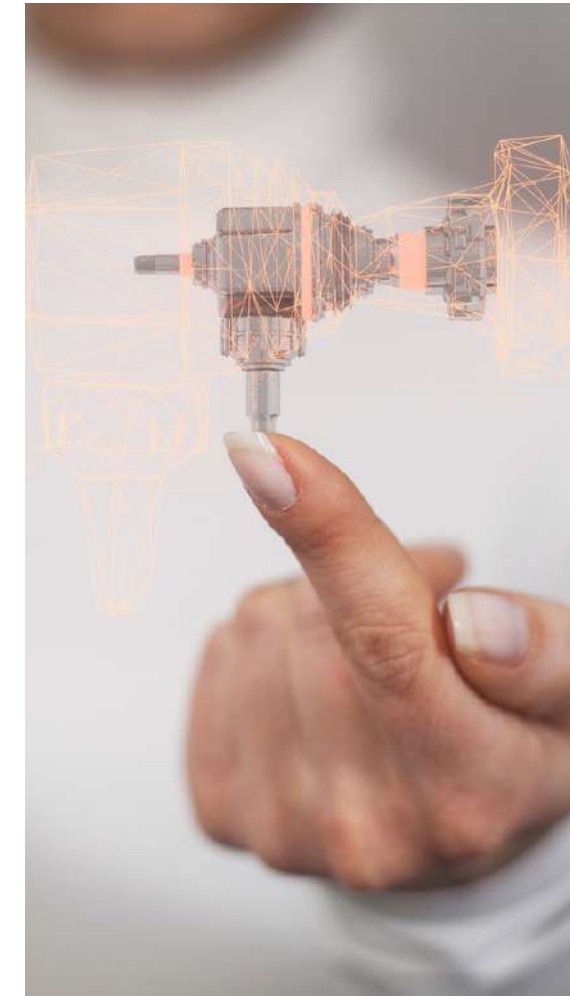
**właściwie  
nazwać  
problem**



**poszukać  
rozwiązania  
problemu**



**sprawdzić czy  
rozwiązanie  
jest wykonalne**



**sprawdzić czy  
rozwiązanie  
działa**



# to jest właśnie **DESIGN THINKING**





# design thinking

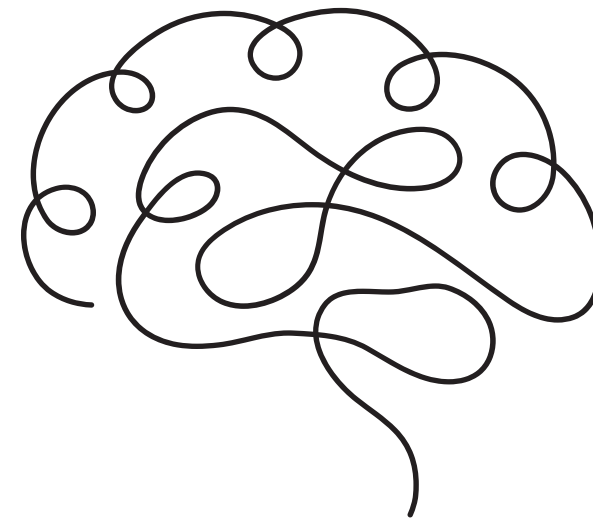


---

**TO PODEJŚCIE, SPOSÓB MYŚLENIA,  
METODYKA ROZWIĄZYWANIA  
PROBLEMÓW, POPARTA GRUNTOWANYM  
POZNANIEM I ZROZUMIENIEM POTRZEB  
UŻYTKOWNIKÓW**



# LOGIKA PROCESU PROJEKTOWEGO



# design thinking

**nie ma** jakiejś **uniwersalnej**, pasującej do **wszystkiego metodologii** wprowadzania nowych pomysłów w życie, ale wiele udanych programów zawiera różne konfiguracje czterech etapów: **inspiracji, syntezy, pomysłów i eksperymentów oraz implementacji**



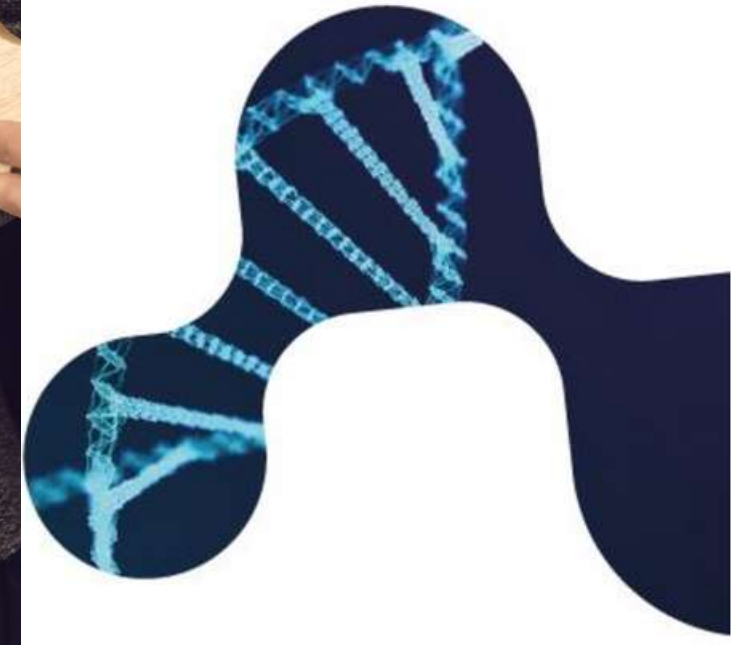
tom kelley, david kelley

# logika projektowa

# implementacja

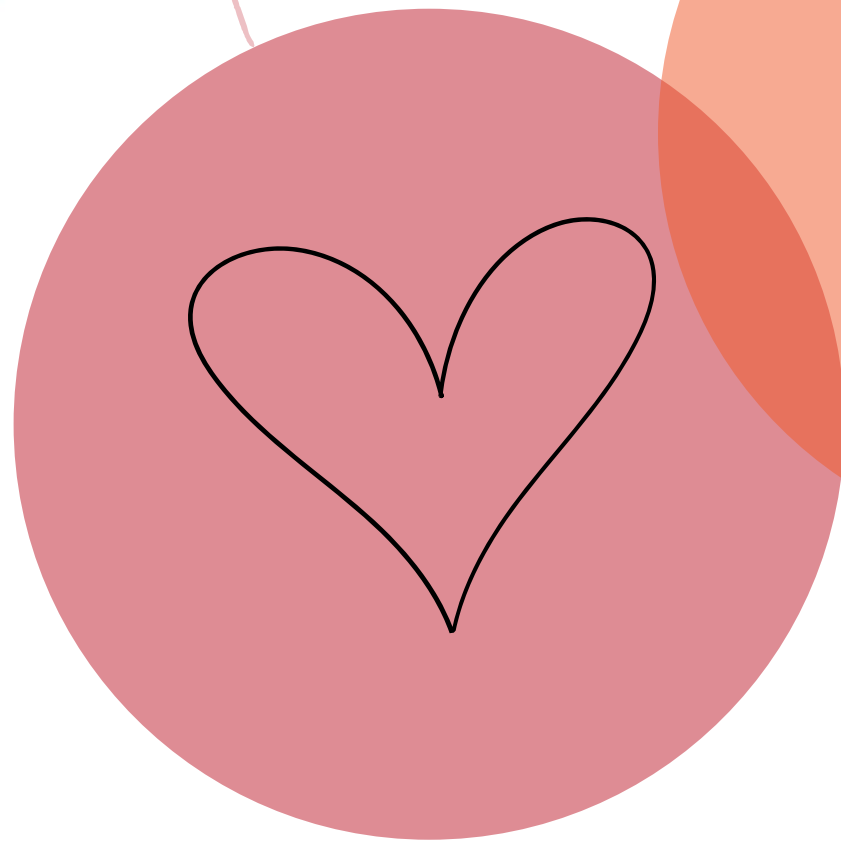
## ideacja

## inspiracja

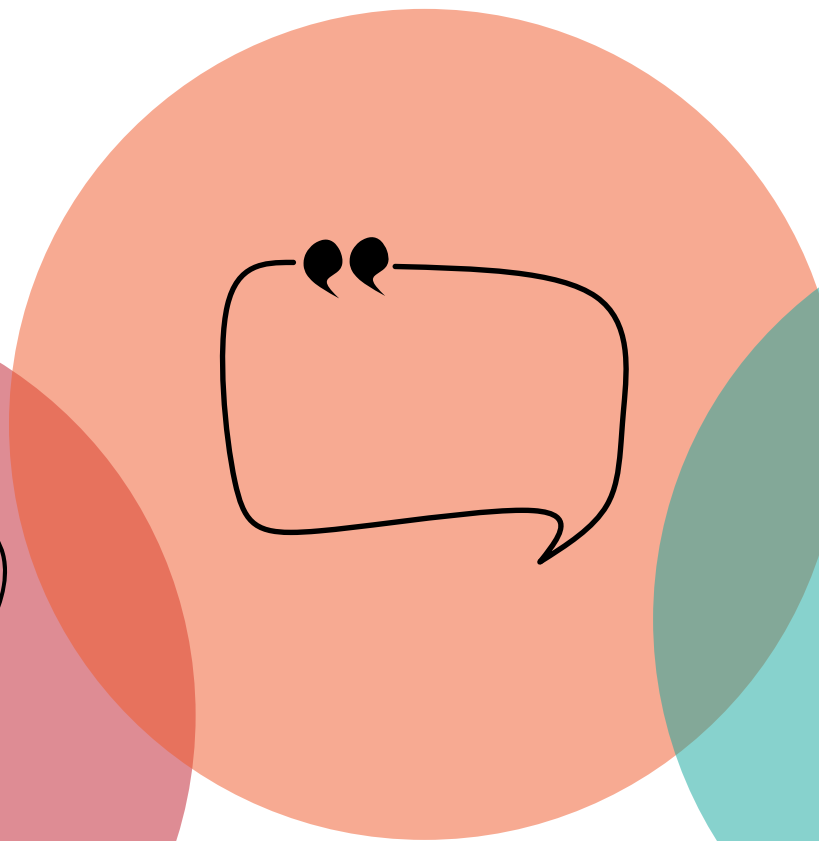


# design thinking

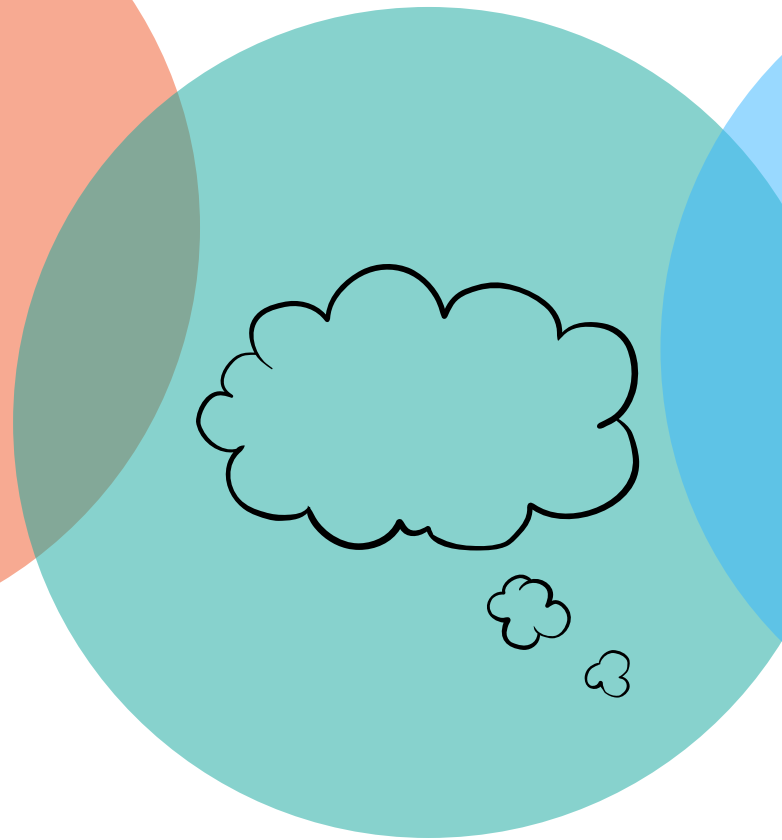
**empatyacja**



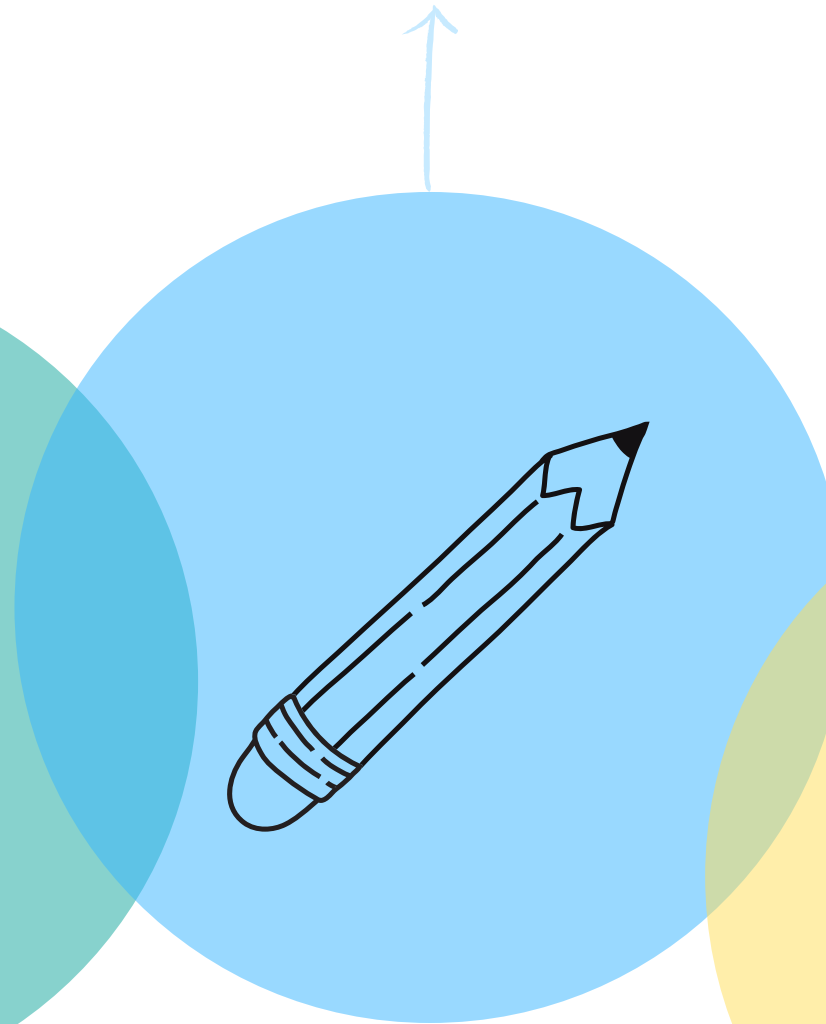
**definiowanie**



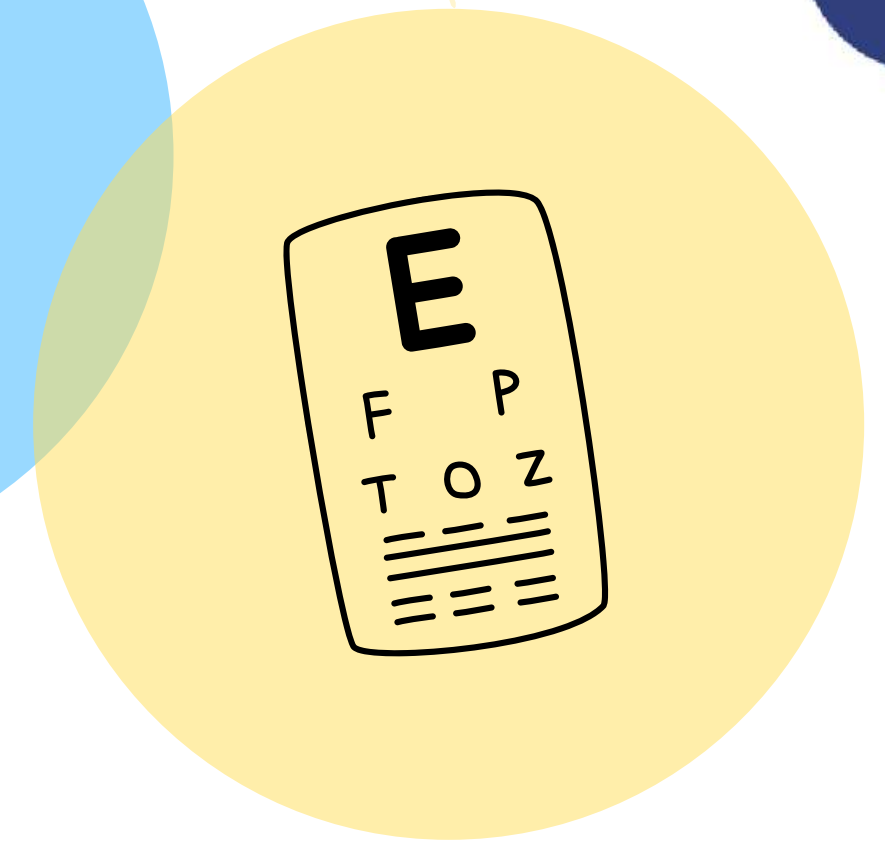
**ideacja**



**prototypowanie**



**testowanie**



# design thinking

jakie problemy rozwiązuje?



# JAKIE PROBLEMY ROZWIĄDUJE DESIGN THINKING

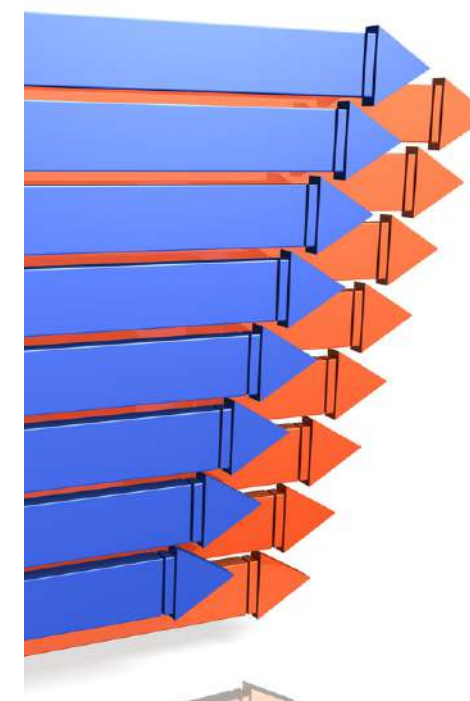
**problemy nieoczywiste**  
"wicked problems"



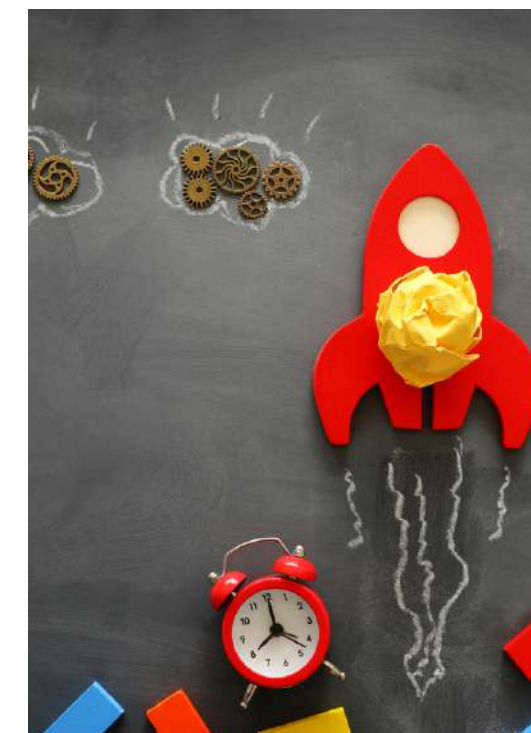
**problemy wymagające zrozumienia potrzeb użytkowników**



**problemy wymagające interdyscyplinarności**

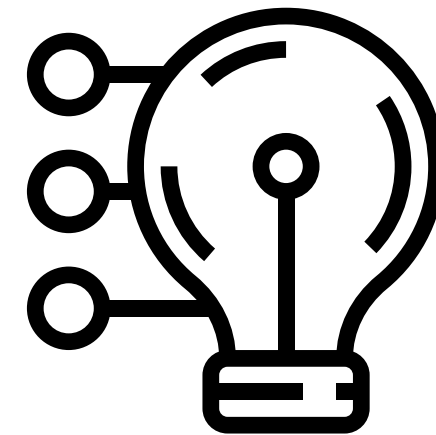


**problemy wymagające innowacyjności**





# CHARAKTERYSTYKA PROCESU PROJEKTOWEGO



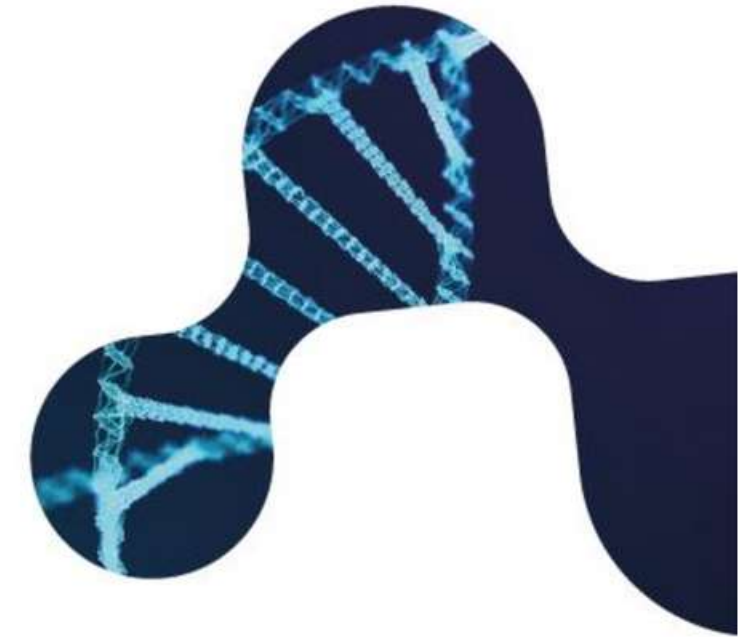


# design thinking

charakterystyka



- **skoncentrowany na człowieku**
- **polegający na współpracy**
- **iteracyjny**
- **rzeczywisty**
- **całościowy**



# DESIGN THINKING

JAK ZAPROJEKTOWAĆ PROCES PROJEKTOWY





# **EMPATYZACJA,**

**czyli dlaczego warto słuchać, obserwować i być otwartym?**

# EMPATYZACJA

to **dogłębne zrozumienie** istoty **problemu** oraz poszukiwanie **inspiracji** do jego **rozwiązania**

**problem staje się motywacją do poszukiwania rozwiązania**

**dla kogo projektujemy?** (wskazanie grupy docelowej)

**na czym polega problem?** (identyfikacja problemu)

# pytanie zero

to **pytanie**, które stanowi **punkt wyjścia** do poszukiwania rozwiązań

**jak mógłbym?**

**jak moglibyśmy?**

**rozwiązać problem**



w odpowiedzi na "pytanie zero" pomagają

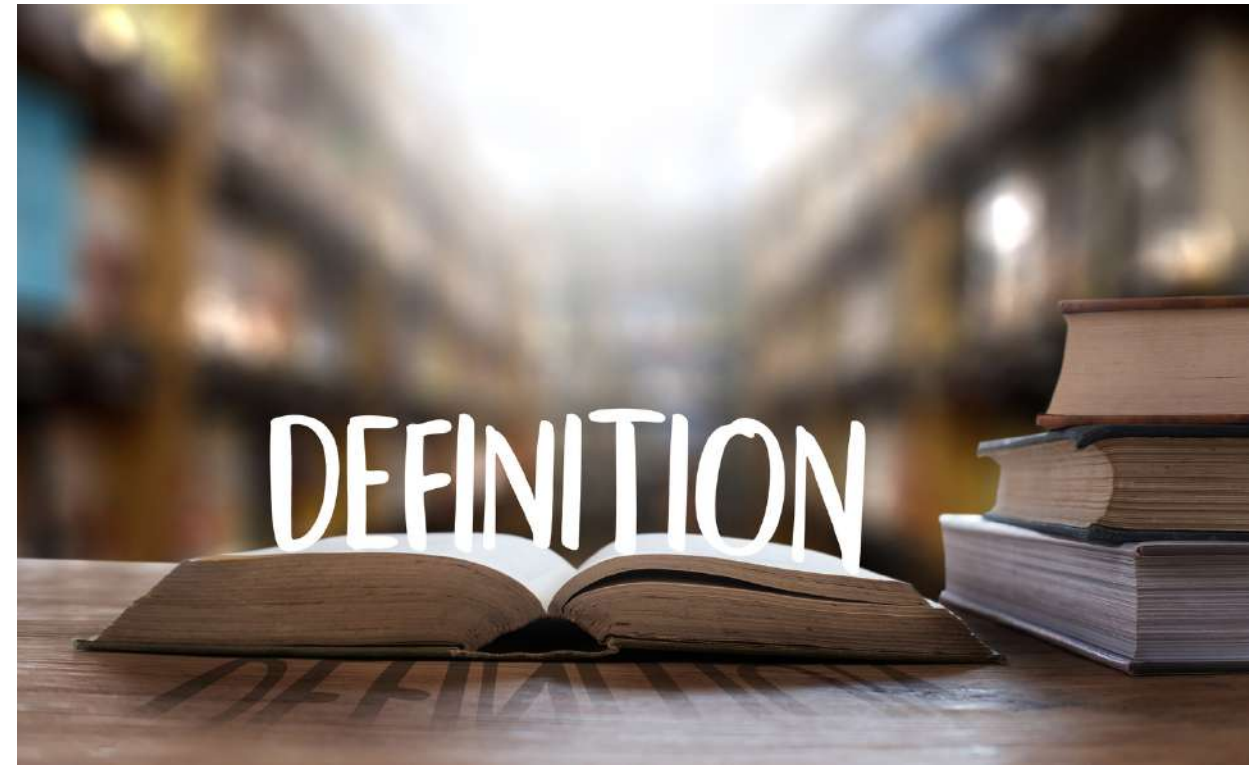
**badania** czyli, jak badać potrzeby użytkowników?)

obserwacje

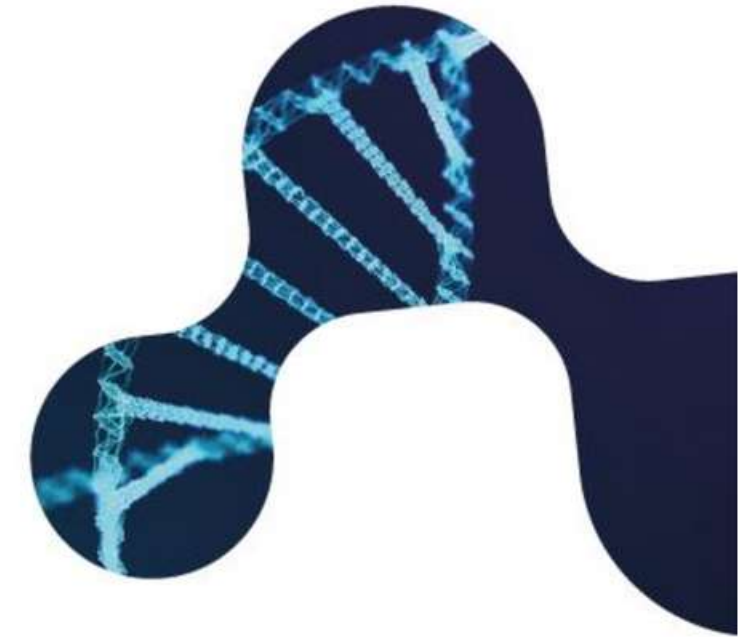
wywiady  
z użytkownikami

wywiady  
z ekspertami

desk research



**DEFINIOWANIE,**  
czyli znajdź powód, żeby rozwiązać problem



# definiowanie



**"jeśli nie wiesz, dokąd  
zmierzasz, to nieważne,  
jaką obierzesz drogę"**

bernard roth



# definiowanie to **zawężanie problemu**

to **analiza i synteza** informacji zebranych podczas etapu empatyzacji

**analiza** (poszukiwanie i wybór informacji znaczących)

**synteza** (uspójnienie informacji, zrozumienie sensu)

*"dane to tylko dane, a **fakty nigdy nie mówią same za siebie**"*  
tim brown

# definiowanie

celem tego etapu jest **ustalenie schematu i reguł dalszych działań**

## co trzeba zrobić?

**określić potrzeby  
użytkownika**  
(wskazać cele i wartości)

**doprecyzować  
problem**

**sformułować  
wyzwanie  
projektowe**

*"po zapoznaniu się z problemem i wszystkimi jego szczegółami oraz niuansami, (...) możemy dokładnie **zdefiniować wyzwanie i powód, dla którego należy się z nim zmierzyć**"*

beverly rudkin ingle



efektem definiowania powinno być  
**wyzwanie projektowe**

**jak mogę pomóc (komu?)**

**rozwiązać problem (z czym?)**

**by osiągnąć (cel, korzyść, wartość)**





# IDEACJA,

czyli żeby rozwiązać problem, warto uwolnić potencjał  
kreatywny

# ideacja

ideacja to etap, podczas którego **spostrzeżenia** zgromadzone w poprzednich etapach **przekładane są na pomysły**

etap ideacji to czas **generowania rozwiązań**, faza **uwalniania potencjału kreatywnego**

*"ludzie muszą **wierzyć**, że w ich **mocy** (lub przynajmniej w mocy ich zespołu) jest **tworzenie nowych pomysłów**, które odpowiadzą na niezaspokojone potrzeby człowieka i wywrą na niego pozytywny wpływ"*

tim brown

# ideacja

**celem** ideacji jest wygenerowanie **jak największej liczby pomysłów** odnoszących się do wcześniej zdefiniowanego problemu

generowanie pomysłów (tworzenie wyborów)

wybór pomysłów (dokonywanie wyborów)

"kreatywność to proces **generowania** oryginalnych **pomysłów, które mają wartość**"  
ken robinson

# ideacja

na etapie ideacji wykorzystuje się rozmaite **techniki i narzędzia kreatywne**

najbardziej popularną techniką generowania pomysłów jest

**burza mózgów**

technika twórczego poszukiwania rozwiązań, która polega na **spontanycznym generowaniu pomysłów**

*"burza mózgów jest techniką generowania rozwiązań, która stanowi podstawę wszystkich pozostałych metod twórczego myślenia"*

aneta chybicka



# **PROTOTYPOWANIE,** czyli dotknij swój pomysł



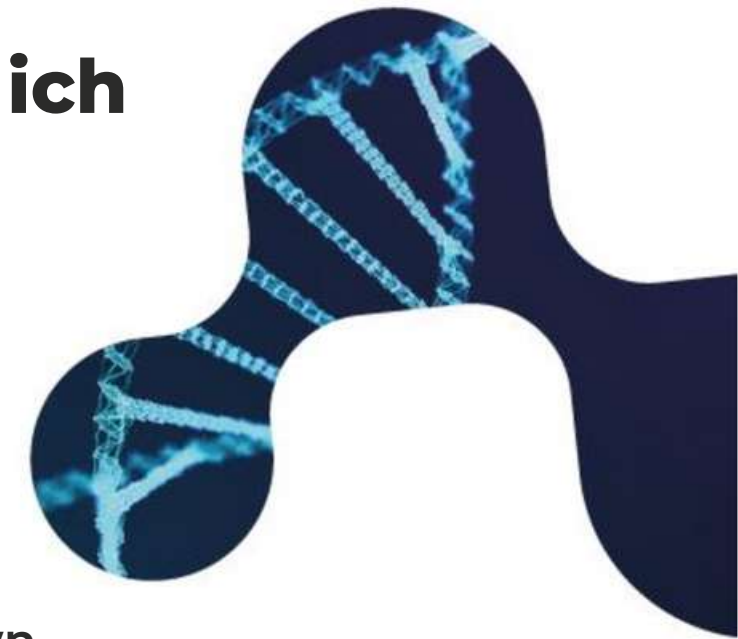
# prototypowanie

to metoda **przekształcania pomysłu w działające rozwiązanie**

prototypowanie to **nadawanie fizycznej formy** pomysłom przed ich wdrożeniem

"logiczna **seria prototypów** pozwala kolejno **rozwiązywać** niewielkie, lecz dotkliwe **problemy**"

tim brown



# **metody** prototypowania

**szkicowanie**

**rysowanie na serwetkach**

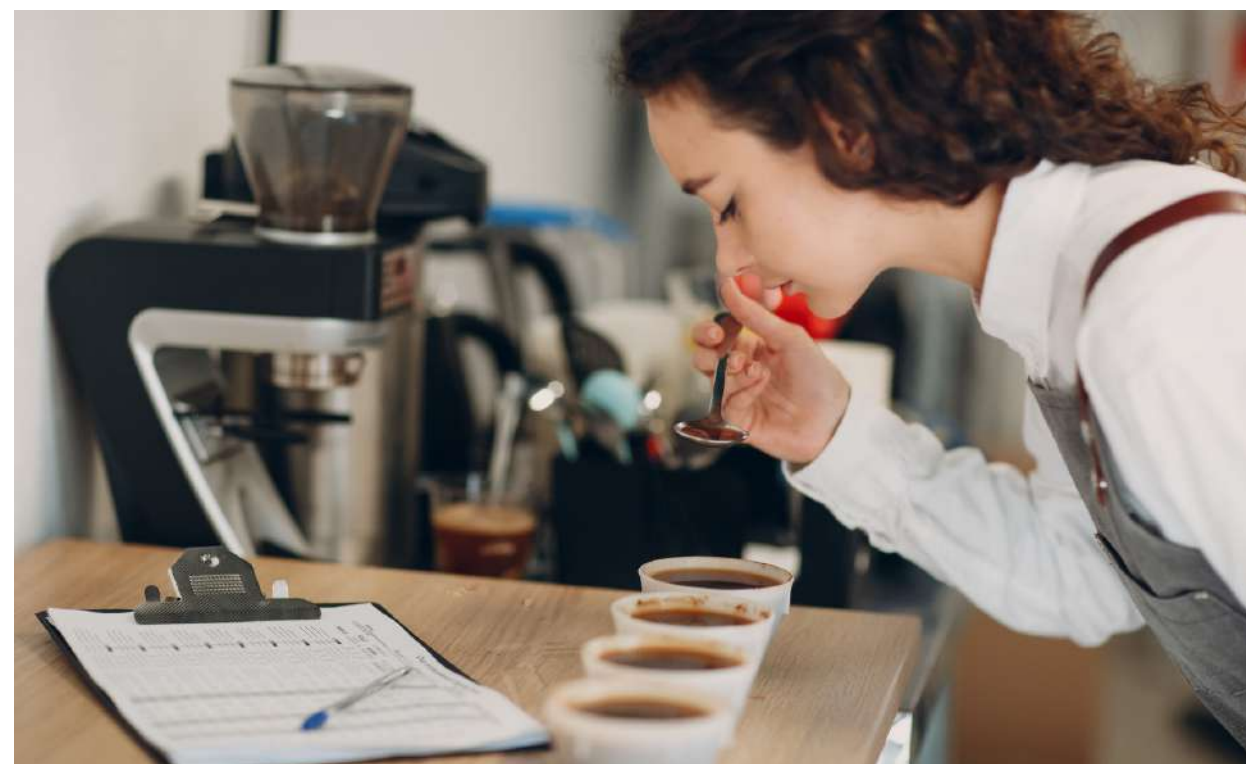
**mockup** (prototyp aplikacji, interfejsu, etc.)

**prototyp przestrzenny**

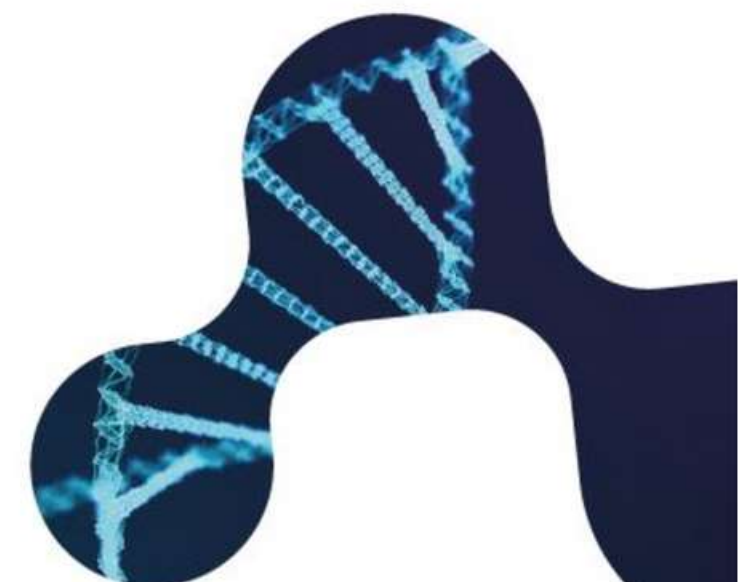
**ścieżka klienta**

**scenka**

**sztuczna inteligencja**



**TESTOWANIE,**  
**czyli dlaczego błędy są inwestycją, i jak się o tym  
przekonać?**



# testowanie

to **konfrontowanie** prototypu rozwiązania z jego **potencjalnymi użytkownikami**

istotą testowania jest przekonanie, że **nawet najlepsze pomysły nie posiadają wartości, dopóki nie zostaną sprawdzone**

*"współczesne złożone pomysły wymagają **wypuszczenia prototypów na wolność** i sprawdzenia, **jak sobie radzą w świecie realnym** i jak się do niego dostosowują"*

tim brown

# testowanie

to weryfikacja **3** hipotez (pytań)

**wykonalności**

czy to da się  
zrobić?

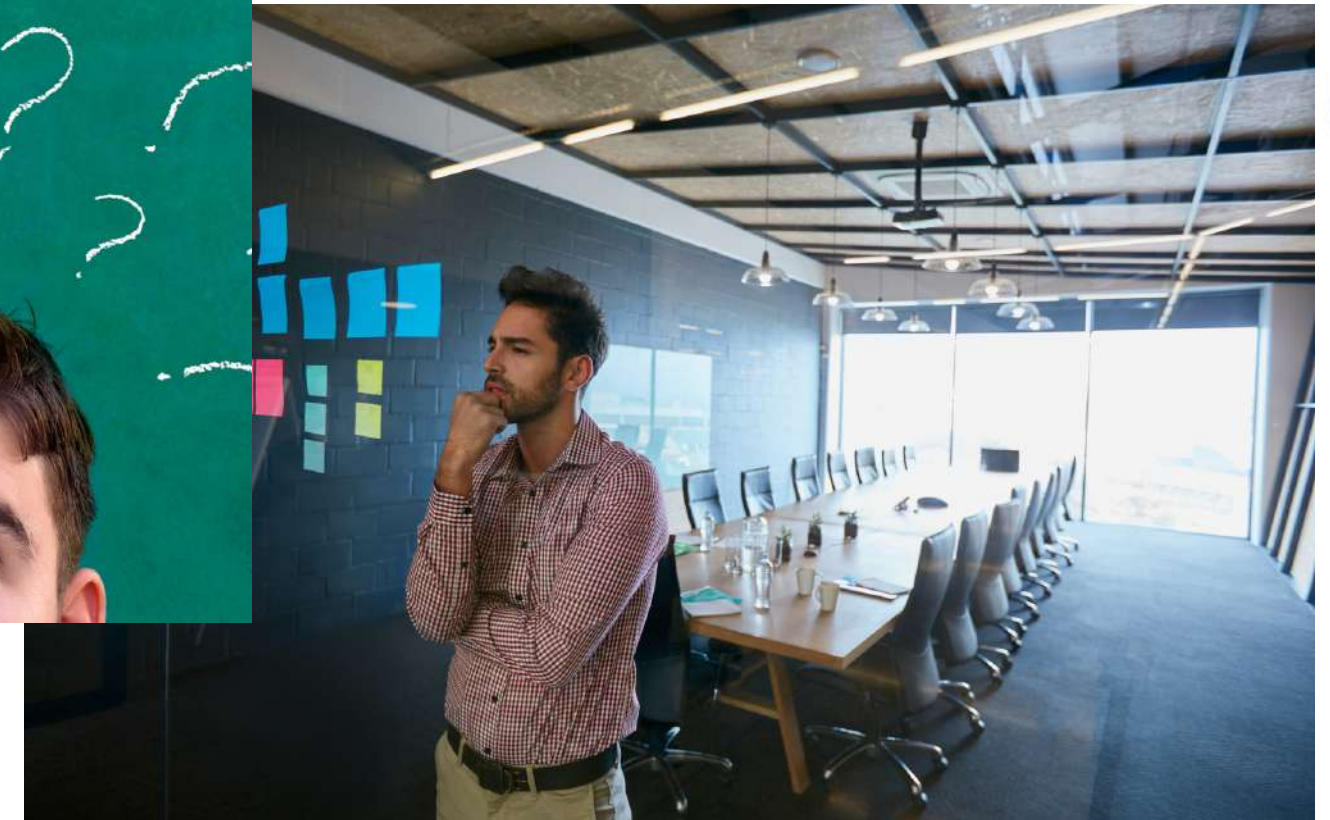
**opłacalności**

czy powinno się  
to zrobić?

**atrakcyjności**

czy będzie  
zainteresowanie?

# gdzie można wykorzystać design thinking?



# Gdzie wykorzystać design thinking?

- Tworzenie nowych **produktów i usług**,
- **Udoskonalanie** istniejących produktów i usług,
- Rozwiązywanie **problemów biznesowych**,
- Projektowanie **doświadczeń użytkownika**,
- Organizacja i **zarządzanie projektami**,
- Rozwijanie **strategii marketingowej**,
- Rozwijanie **programów edukacyjnych**,
- Tworzenie **innowacji społecznych**,
- Projektowanie **rozwoju osobistego**,
- Badanie i rozwijanie **projektów artystycznych**,





# DZIĘKUJĘ

PIOTR WASYLUK

WASYLUKPROJEKTOWANIEKREATYWNE.PL

wasylukprojektowaniekreatywne@gmail.com