

SAMSUNG

Together for Tomorrow!
Enabling People

Solve for Tomorrow

Myślenie projektowe w teorii i praktyce czyli sposób na innowacje

Prezentacja do scenariusza lekcji
do przedmiotu Biznes i zarządzanie





**Skąd biorą się
innowacje?**

Doug Dietz i jego innowacja



CC BY SA U.S. Embassy, Manila Philippines,
<https://flic.kr/p/9YeZ3S>



CC BY-NC-SA 3.0 PL, *Myślenie*
projektowe w bibliotekach, IDEO





Źródło:
designthinking.pl

Zaprojektuj coś użytecznego dla:

Grupa 1. - Czerwonego Kapturka

Grupa 2. - Kubusia Puchatka

Grupa 3. - Hrabiego Drakuli

Grupa 4. - Kopciuszka

Grupa 5. - Pana Hilarego z wiersza Juliana

Tuwima



Dowiedz się i odpowiedz:

- Jaka jest wasza postać?
- Jakie ma cechy charakteru?
 - Co robi?
 - Czym się zajmuje?
- Jaki jest jej największy problem?



Stwórz wyzwanie projektowe!

**JAK MOGLIBYŚMY + sprawić żeby/pomóc +
UŻYTKOWNIK + potrzeba/problem?**

Np. Jak moglibyśmy pomóc młodszym dzieciom spędzać przerwy w sposób, który sprzyja odpoczynkowi i wyciszeniu?

Jak moglibyśmy sprawić, żeby dla osób starszych poruszanie się po miejskim targowisku było bezpieczniejsze?

Jak moglibyśmy pomóc uczniom naszej szkoły wybierać bardziej zbilansowane posiłki w szkolnej stołówce?



Generowanie pomysłów czyli burza mózgów:

- liczy się ilość, nie jakość;
- nie krytykujemy i nie oceniamy;
- zapisujemy nawet najdziwniejsze pomysły;
- korzystamy ze skojarzeń i dodajemy pomysły do tych, które się już pojawiły.



Prototyp jest: szybki do wykonania, tani, pozwalający przetestować najważniejsze elementy pomysłu.

Prototypem może być: szkic, plan, model, makieta, scenka, scenariusz.



Podsumowanie:

- **Co było łatwe? Co trudne?**
- **Czy myślenie projektowe może pomagać w tworzeniu innowacyjnych produktów i usług?**
- **Czy jesteście z czegoś szczególnie dumni?**
- **Co chcielibyście poprawić w swoim rozwiązaniu?**

