



PROGRAM SZKOLENIA

Temat szkolenia: Innowacyjność, Design Thinking, Out of the box.

CELE SZKOLENIA

Cel edukacyjny – realizacja usługi wspiera uczenie się

Usługa „Innowacyjność, design thinking, out of the box” przygotowuje do projektowania innowacyjnych produktów i rozwiązań, generowania kreatywnych pomysłów, nieszablonowego myślenia oraz wdrażania wypracowanych rozwiązań na rynek.

Poziom wiedzy

1. Uczestnicy będą znali zasady myślenia nieszablonowego, out of the box.
2. Uczestnicy będą umieli charakteryzować poszczególne etapy procesu design thinking.
3. Uczestnicy będą znali definicję, założenia i techniki myślenia lateralnego.

Poziom umiejętności

1. Uczestnicy będą potrafili empatyzować i diagnozować potrzeby person, dla których projektowane są rozwiązania.
2. Uczestnicy będą potrafili inicjować konieczność wprowadzania nowych rozwiązań, gdy aktualne przestają przynosić efekty.
3. Uczestnicy będą potrafili definiować wyzwania projektowe zgodne z zasadami design thinking.
4. Uczestnicy będą potrafili wykorzystywać techniki myślenia lateralnego do projektowania innowacyjnych rozwiązań
5. Uczestnicy będą potrafili identyfikować potrzeby odbiorców innowacyjnych rozwiązań.
6. Uczestnicy będą potrafili generować wiele rozwiązań dla danego problemu / wyzwania projektowego.
7. Uczestnicy nabędą umiejętność testowania wygenerowanych rozwiązań, będą potrafili je modyfikować i udoskonalać.

Poziom kompetencji społecznych (postaw)

1. Uczestnicy będą afirmować pozytywny stosunek do myślenia lateralnego / myślenia w kategoriach out of the box.
2. Uczestnicy będą uwzględniać potrzeby interesariuszy w procesie generowania innowacyjnych rozwiązań.
3. Uczestnicy będą proponować niestandardowe rozwiązania.
4. Uczestnicy będą przekonywać innych do ulepszania i wprowadzania nowych, innowacyjnych rozwiązań
5. Uczestnicy będą stosowali założenia i kroki procesu design thinking z uwzględnieniem ich iteracyjności.





Poziom narzędzi

1. Uczestnicy zdobędą umiejętności tworzenia persony.
2. Uczestnicy będą potrafili diagnozować potrzeby użytkowników, dla których projektowane są rozwiązania.
3. Uczestnicy będą w stanie konstruować tzw. drabinę problemu.
4. Uczestnicy będą w stanie konstruować moodboardy.
5. Uczestnicy będą potrafili budować prototypy rozwiązań.

Metody pracy z grupą w szkoleniu:

- Praca w grupach
- Praca indywidualna
- Burza mózgów
- Mini wykład
- Analiza case - study





SCENARIUSZ SZKOLENIA Z HARMONOGRAMEM

DZIEŃ 1

Czas	Zakres merytoryczny	Cele z modułu/ ćwiczenia/ wnioski	Nazwa i Opis ćwiczenia	Metody/ Narzędzia
09:00- 10:30	1. Wprowadzenie do szkolenia. • Przedstawienie trenera i uczestników. • Prezentacja kluczowych zagadnień, które będą omawiane podczas szkolenia. • Agenda i cele szkolenia. 2. Założenia Design Thinking. • Geneza powstania metodologii Design Thinking. • Najważniejsze zasady procesu DT. • Pięć etapów procesu DT. • Iteracyjność procesu DT.	case study, dyskusje, analizy doświadczeń, business case		
10:30- 10:45	Przerwa kawowa			
10:45- 12:15	3. Empatia w procesie DT. • Z jakiego powodu warto poznać użytkownika? • Problemy i motywacje, które warunkują ludzkie wybory i zachowania. • Mapa empatii • Wywiady etnograficzne • Obserwacje użytkowników • <i>Hit the street</i>	ćwiczenia grupowe, symulacje, case study, dyskusje, analizy doświadczeń, business case		
12:15- 12:45	Przerwa obiadowa			





12:45-14:15	4. Definiowanie potrzeb użytkowników. - Rozróżnianie potrzeb od rozwiązań - Redefiniowanie problemu - Re-farming 5xWhy	ćwiczenia grupowe i indywidualne, dyskusje, analizy doświadczeń,		
14:15-14:30	Przerwa kawowa			
14:30-16:00	5. Generowanie pomysłów. - Brainstorming - Metody twórczego poszukiwania rozwiązań - Sposoby uruchamiania prawej półkuli mózgowej - Metoda Walta Disneya	ćwiczenia grupowe, symulacje, case study, scenki treningowe, symulacje		
DZIEŃ 2				
Czas	Zakres merytoryczny	Cele z modułu/ćwiczenia/wnioski	Nazwa i Opis ćwiczenia	Metody/ Narzędzia
09:00-10:30	6. Myślenie lateralne. Założenia out of the box. - Definicja myślenia lateralnego wg Edwarda de Bono. - Myślenie wertykalne i lateralne. - Założenia myślenia poza schematami. - Jak uruchamiać myślenie out of the box?	symulacje, scenki treningowe, ćwiczenia grupowe i indywidualne, analizy doświadczeń,		
10:30-10:45	Przerwa kawowa			





10:45-12:15	7. Myślenie lateralne. Założenia out of the box. - Metoda 6. Kapeluszy wg Edwarda de Bono 8. Budowanie prototypów. - Co to jest prototyp? - Prototypy fizyczne oraz niefizyczne. - Metody prototypizowania idei niematerialnych. - Cykl Deminga (PDCA) - Plan – planowanie - Analiza skutków działania i braku działania - Sposób pomiaru sukcesu - Plan wdrożenia zmiany - Zaangażowanie innych zainteresowanych - Do - działanie - Przeprowadzenie pilotażu - Wdrożenie - Check – sprawdzanie - Sprawdzanie rezultatu pilotażu - Analiza skuteczności - Act – wdrożenie - Implementacja pożądaných efektów - Storyboard	symulacje, case study, ćwiczenia grupowe i indywidualne, analizy doświadczeń, business case		
12:15-12:45	Przerwa obiadowa			
12:45-14:15	9. Testowanie rozwiązań. - Testowanie w środowisku użytkownika - Wykorzystanie feedbacku - Implementacja	ćwiczenia grupowe i indywidualne, dyskusje,		



14:15-14:30	Przerwa kawowa			
14:30-16:00	10. Kreowanie kultury innowacyjności. - Sposoby promowania kultury innowacyjności. - Wrogowie kultury innowacji. - Zachęcanie członków organizacji do komunikowania swoich pomysłów. - Propagowanie kultury innowacji – wypracowanie sposobów zmiany bieżącej kultury organizacyjnej.	case study, ćwiczenia grupowe i indywidualne, dyskusje, business case		
	11. Podsumowanie szkolenia oraz ewaluacja.			

Efekty uczenia się na poziomie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych (postaw)

- Charakteryzuje zasady myślenia nieszablonowego, out of the box.
- Identyfikuje poszczególne etapy procesu design thinking.
- Charakteryzuje techniki myślenia lateralnego.
- Empatyzuje i diagnozuje potrzeby person, dla których projektuje rozwiązania.
- Inicjuje konieczność wprowadzania nowych rozwiązań, gdy aktualne przestają przynosić efekty.
- Definiuje wyzwania projektowe zgodne z zasadami design thinking.
- Wykorzystuje techniki myślenia lateralnego do projektowania innowacyjnych rozwiązań.
- Identyfikuje potrzeby odbiorców innowacyjnych rozwiązań.
- Generuje wiele rozwiązań dla danego problemu / wyzwania projektowego.
- Potrafi testować wygenerowane rozwiązania, potrafi je modyfikować i udoskonalać.
- Afirmuje pozytywny stosunek do myślenia lateralnego / myślenia w kategoriach out of the box.
- Uwzględnia potrzeby interesariuszy w procesie generowania innowacyjnych rozwiązań.
- Proponuje niestandardowe rozwiązania.
- Przekonuje innych do ulepszania i wprowadzania nowych, innowacyjnych rozwiązań.
- Stosuje założenia i kroki procesu design thinking z uwzględnieniem ich iteracyjności.





Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Informacje dodatkowe – metody szkoleniowe:

Szkolenie realizowane metodami interaktywnymi i aktywizującymi tj. symulacje, case study, scenki treningowe, ćwiczenia grupowe i indywidualne, gry i filmy szkoleniowe, dyskusje, analizy doświadczeń uczestników, dzięki czemu zdobędą wiedzę oraz rozwiną umiejętności, postawy i zachowania.



Projekt: „Future Skills - szkolenia dla dorosłych w erze cyfrowej”
realizowany w ramach Programu Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego

Akademia WIT w Warszawie
Certes Sp. z o.o.
Polska Izba Opakowań

📍 Newelska 6, 01-447 Warszawa
📍 Hafciarska 11, 04-704 Warszawa
📍 ul. Konstancińska 11, 02-942 Warszawa

☎ 22 3486 570

✉ skills@wit.edu.pl