

Aplikační seminář

16. 10. 2015

The design process is what puts Design Thinking into action.

It's a structured approach to generating and developing ideas.

The five phases of the design process:

1

DISCOVERY



2

INTERPRETATION



3

IDEATION



4

EXPERIMENTATION



5

EVOLUTION



**I have a
challenge.**

*How do I
approach it?*

**I learned
something.**

*How do I
interpret it?*

**I see an
opportunity.**

*What do
I create?*

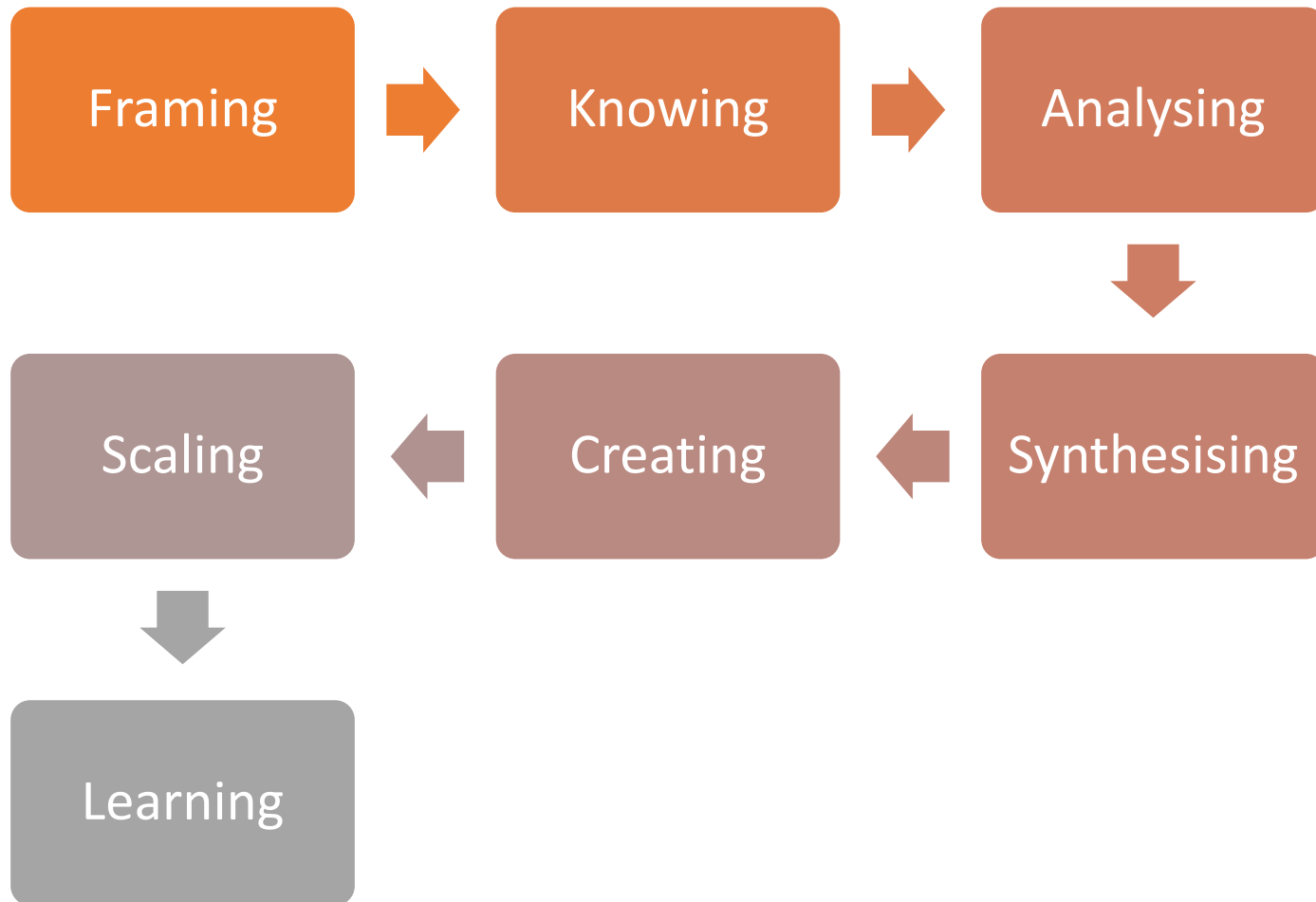
**I have an
idea.**

*How do I
build it?*

**I tried
something.**

*How do I
evolve it?*

Design thinking



Design thinking

Analýza

Syntéza

Racionální

Logická

Deduktivní

Emocionální

Intuitivní

Induktivní

Řešení

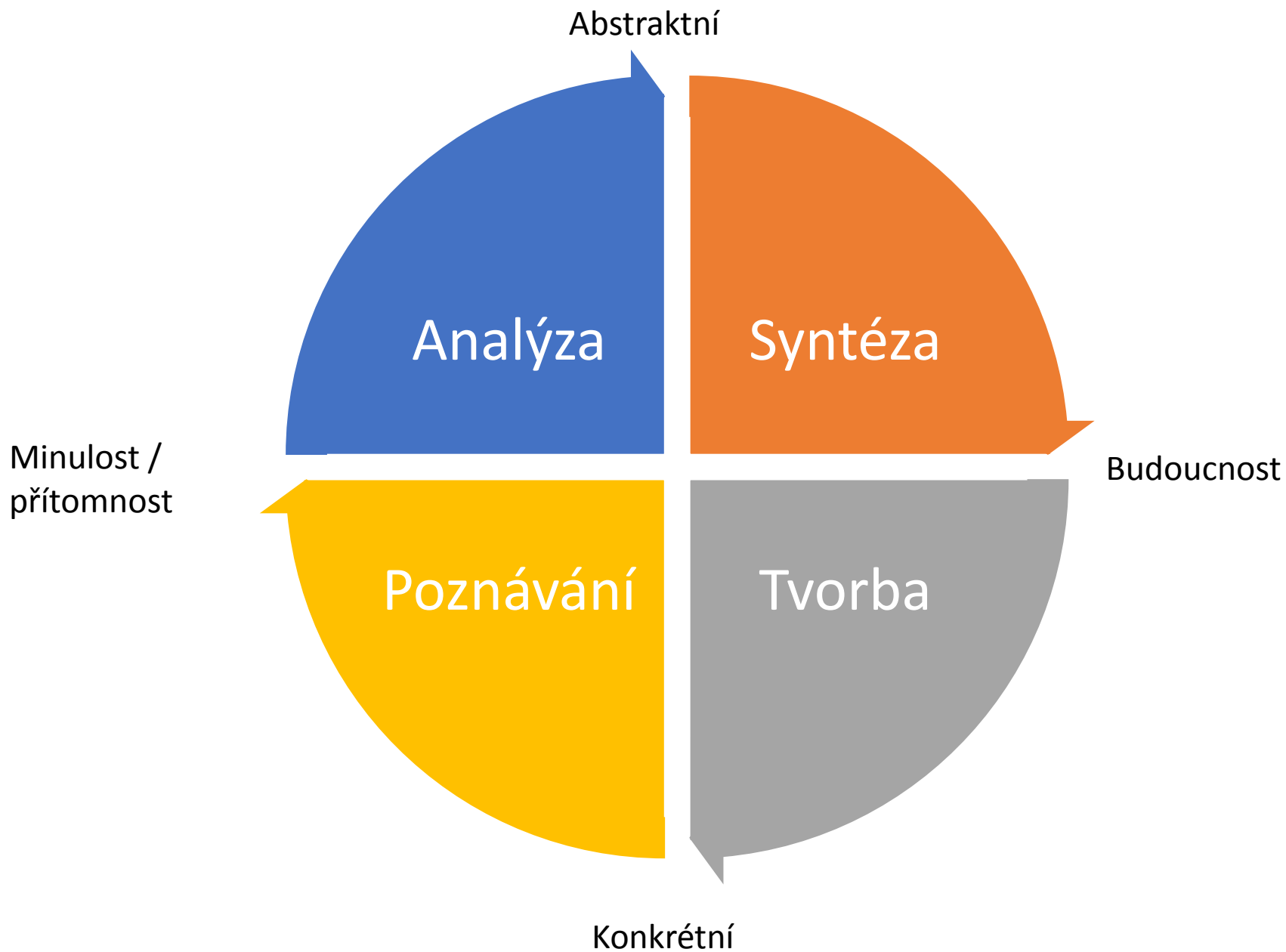
Promyšlení

Disciplinarita

Paradigmata
/ platformy

Rapid
prototyping

Multi-
disciplinarita



„Design thinking can remind public servants to ask the obvious: What’s it like to check in to hospital, call the police or collect the dole?“

Tim Brown, IDEO




4 kréda:

- Dívejte se na vše jako na experiment
- Zpochybňujte status quo (Ptejte se proč?)
- Dejte slovo uživateli (občanovi)
- Buďte konkrétní. Ukazujte. Vizualizujte.

3 mýty o zapojení lidí

1. „Uživatel-diktátor“
2. Vyžaduje to příliš mnoho zdrojů
3. Lidé mají nerealistická očekávání

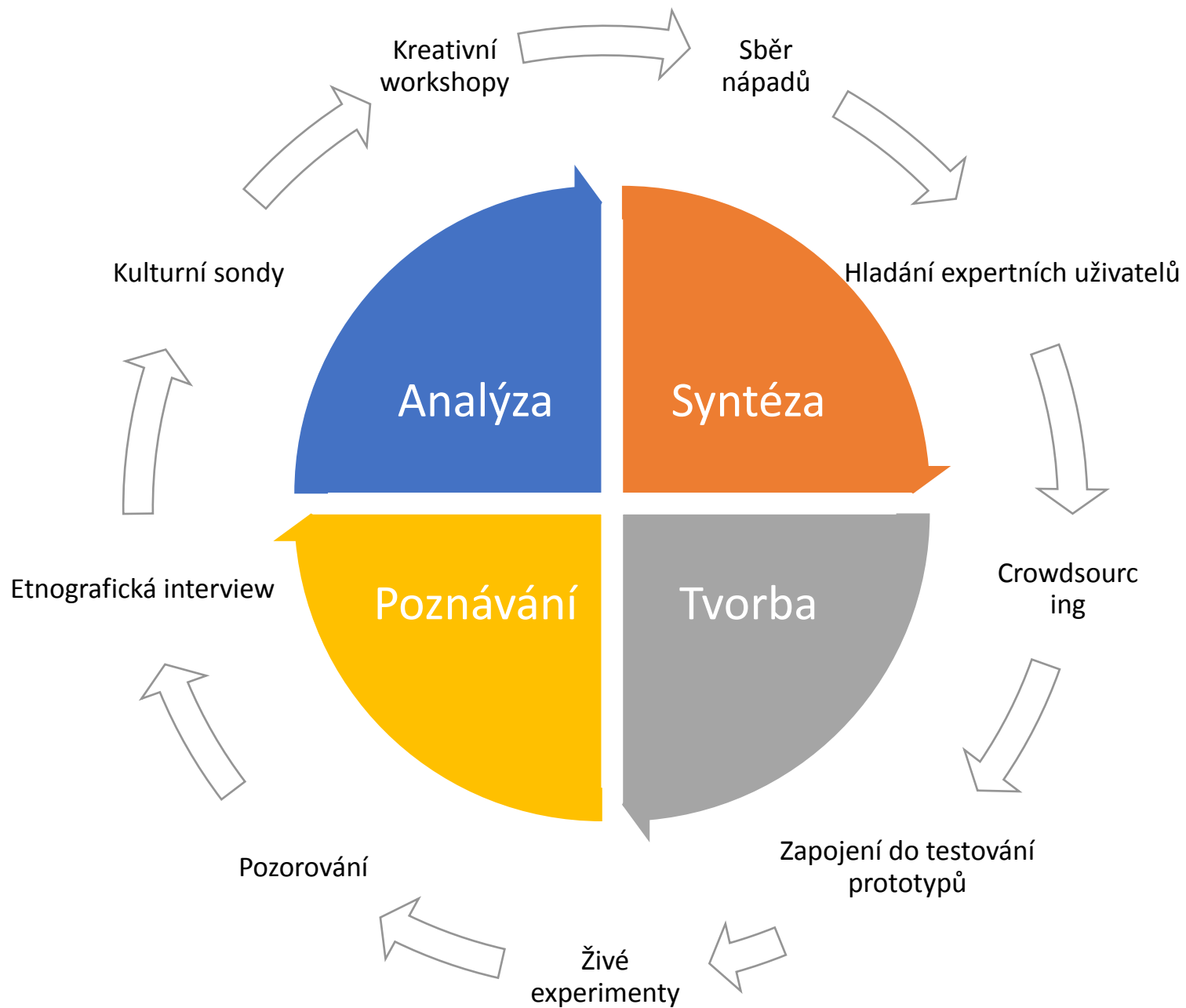


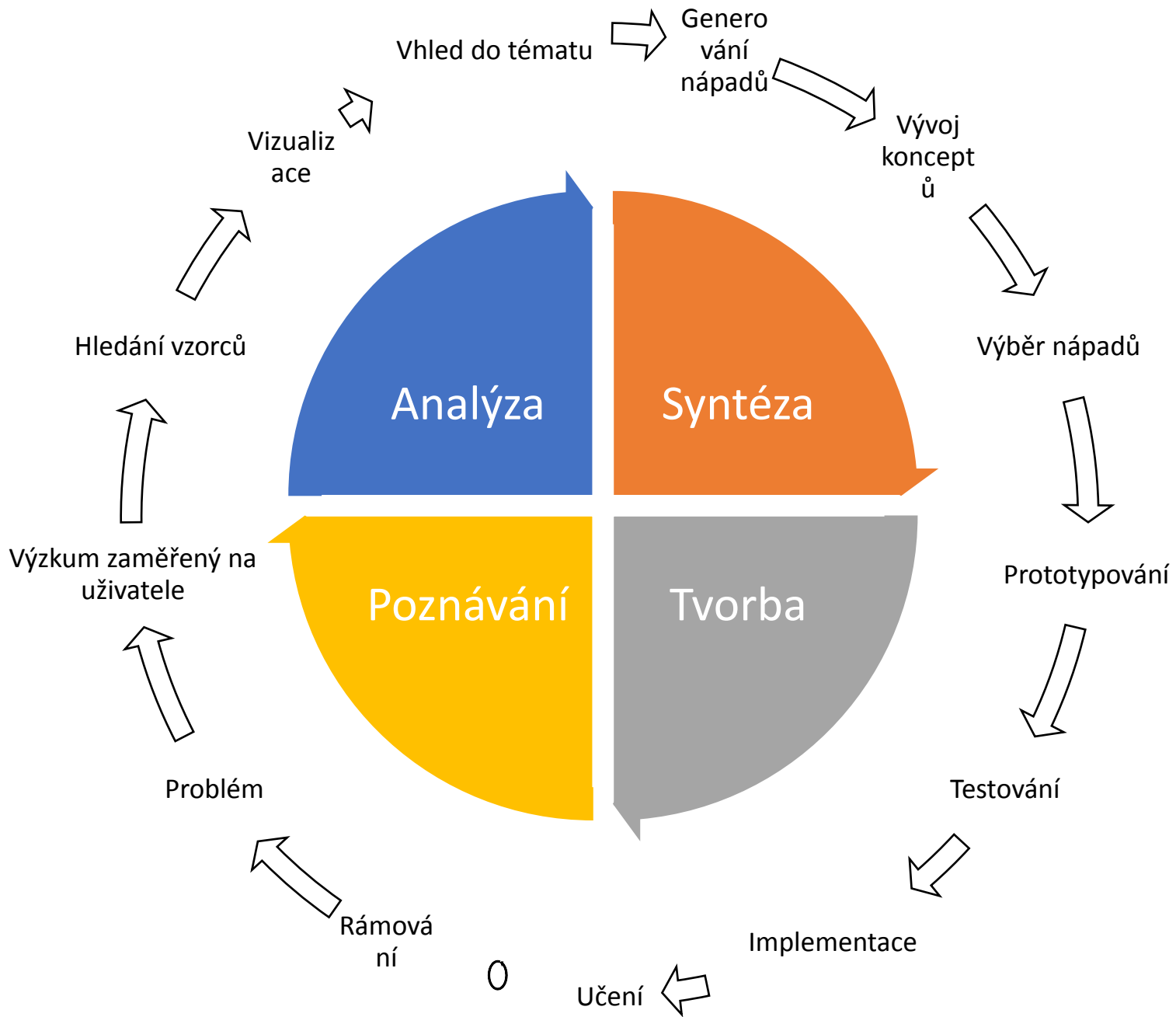


40 % lidí tvrdí, že
kupuje přednostně
bio zeleninu

15 % lidí ji opravdu
má v nákupním
košíku

40 % vs. 15 %







Výkon vs. zážitek

A man from the chest up, smiling, wearing a light grey zip-up jacket over a white collared shirt and a striped tie. He is holding a large red paper heart with both hands in front of his chest. The background is a plain, light grey wall.

Logika vs. empatie



Grafy vs. příběhy

CÍL:

řešení,
které
vyhovuje
potřebám
uživatelé



ALL
I NEED
~~IS LOVE~~

COFFEE ♡



2 druhy výzkumu

Výzkum od stolu

- Co všechno o cílové skupině víme?
- Co můžeme snadno zjistit? (Co už objevili jiní?)
- Co už funguje?
- Jaké jsou případné možné zdroje, partneři, podobné projekty, inspirace
- „Stakeholder mapping“, analýza konkurence



Bavte se s lidmi!

Empirický výzkum

- **Formativní výzkum**

- Kdo jsou cíloví uživatelé?
- Jak žijí? Co ovlivňuje jejich chování, postoje? Jaké řeší problémy?

- **Generativní výzkum**

- Jaké jsou možnosti řešení problémů?

- **Evaluační výzkum**

- Je řešení použitelné?

Druhy výzkumů



Formativní výzkum



Generativní výzkum

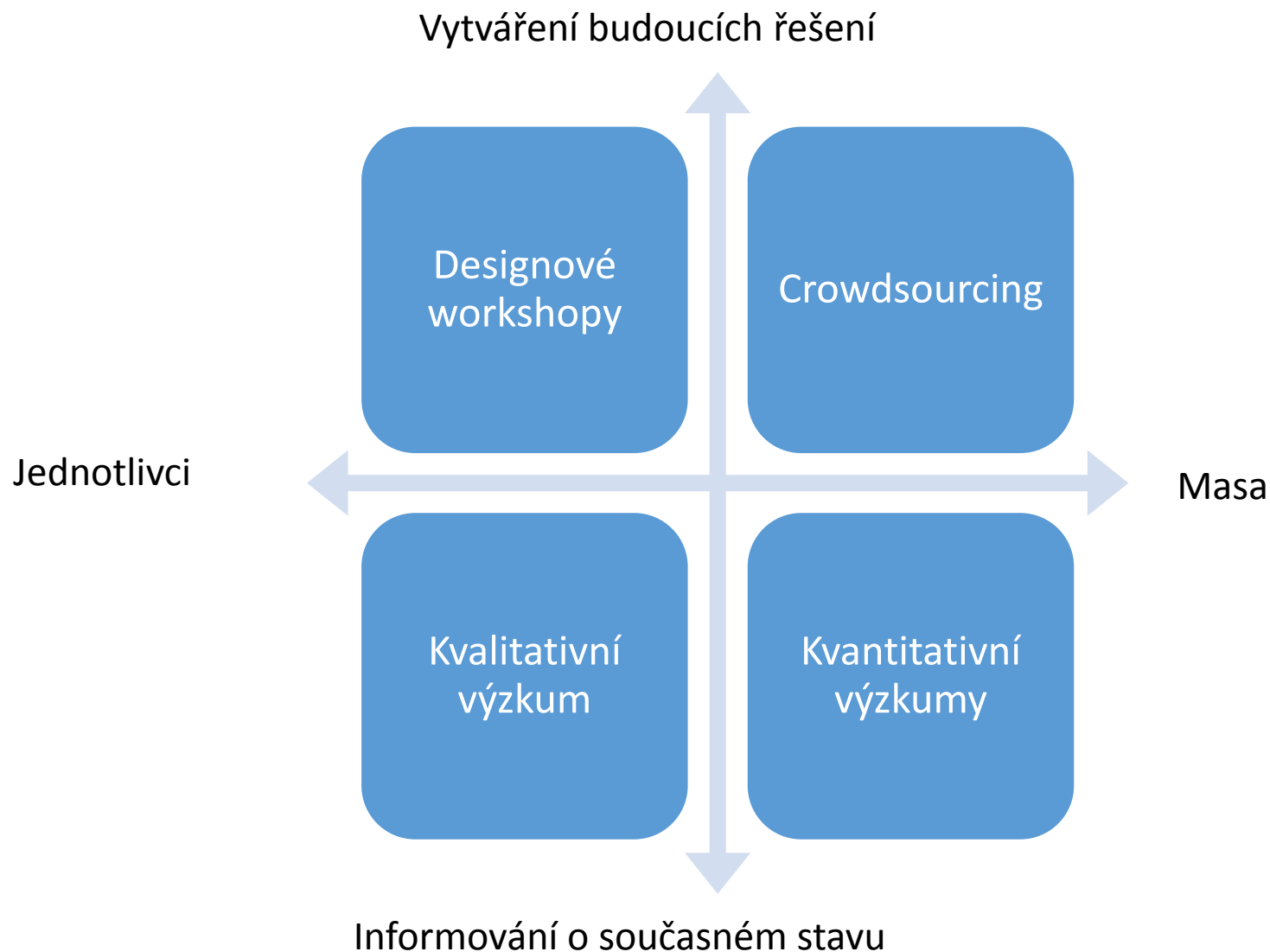


Evaluační výzkum

Druhy výzkumů

- **Formativní výzkum**
- **Generativní výzkum**
 - Kreativní workshopy, World Café, Ne-konference
 - Prototypování
 - Card sorting
- **Evaluační výzkum**
 - Uživatelské testování
 - Evaluační dotazníky
 - Wizard of Ozz

Typologie zapojení uživatele



KISK APLS canvas

Co víme o cílové skupině	Jaký problém řeší	Jaký máme předpoklad o řešení?	Metoda ověření	Výsledek

Výstupy – 6. 11.

Zpráva o tom, kde jsme teď:

- Persony?
 - Jaký problém řešíme?
 - Jaké výzkumy proběhly?
 - Jaké budou další kroky?
-
- Rozsah: na vás
 - Počet hodin a role/práce každého člena týmu