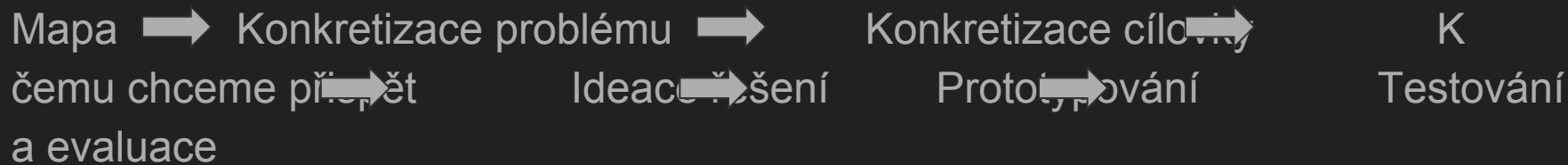


Společnost, technologie a kulturní areál

Od mapování po zvednutou rukavici - 1.den

Odkud a kam jdeme?



Cíle dnešního dne

1. víme, kdo je naše cílovka
2. víme, co tu cílovku štve
3. víme, jak to zapadá do širšího kontextu a kdo jsou zainteresované strany
4. víme, čeho chceme dosáhnout
5. máme to formulované

Role

Jak se jmenuju?
Proč se mi líbí tohle téma?
Co je moje klíčová kompetence?

+

Ve které roli se vidím a proč?

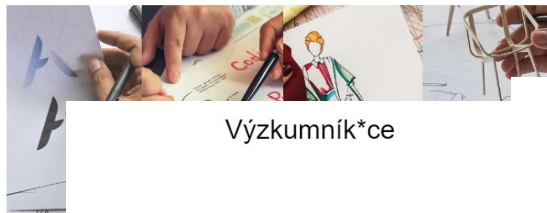
Své klíčové kompetence si dopište
k papírům s rolemi

Tvorba Designérské sebereflexe

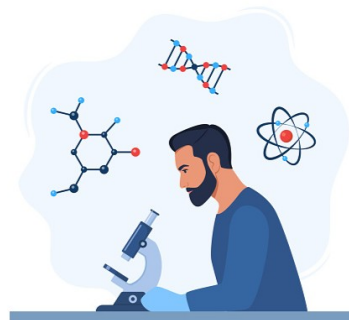
Stavitel*ka



Vizualizátor*ka



Výzkumník*ce



Stratég*ička



Práce s mapami

- cílem je spolutvorba jedné mapy tématu
- každý člen a členka týmu má maximálně 5 minut, během nichž:
 - mluví o své mapě
 - ostatní zapisují na post-ity zjištění
- Každá mapa může být jiná, někdo může více mluvit o lidech, někdo o problémech, organizacích, zákonech, případovkách - do mapy se vleze všechno.

Clustering

- můžete rozhodnout až po sdílení podle toho, co se vám hodí
- jednotlivé mapy je možné i kombinovat (můžou vedle sebe být klidně informace o uživatelkách a dlouhodobé trendy)
- doporučený čas - 40 minut
- ta mapa je hlavně pro vás, abyste se v ní vyznali a dokázali na jejím základě rozhodnout, na co přesně se zaměříte, o čem toho víte dost apod.

Jak dál

- Diskuze nad mapou.
- Jaké jsou preference jednotlivých členek a členů týmu? Jaký problém je dle týmu nejpálčivější a je třeba jej řešit? Kde tam vidíme příležitost pro aplikovatelnost?
- Dot voting o klíčové oblasti
- Potřebujeme ještě něco dozjistit? Podívat se na internet? Zeptat se chatu GPT? - tohle můžete samozřejmě dělat v průběhu celého hackathonu

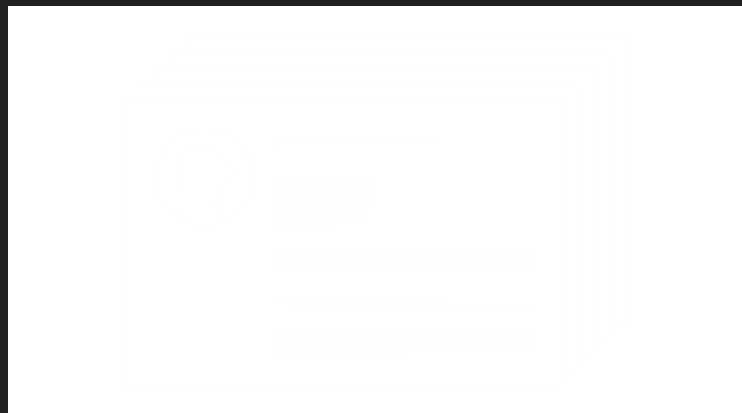
Pojďme si to nasdílet (max. 5 min.) do společné
místnosti ve 12:00!

Může to být i rozpracované a “nehotové” (ono to totiž nikdy nebude hotové).

A nezapomeňte si dát pauzu.

Persony - 30 minut

- vyberte, kdo bude vaší cílovkou, pro kterou budete dál navrhovat řešení (u každého tématu může být cílovou skupinou např. knihovník či uživatel, úřednice nebo občanka)
- zpracujte podrobnou personu dle návodu
- můžete využít samotnou [personu](#), nebo třeba [empatickou mapu](#)



Teorie změny

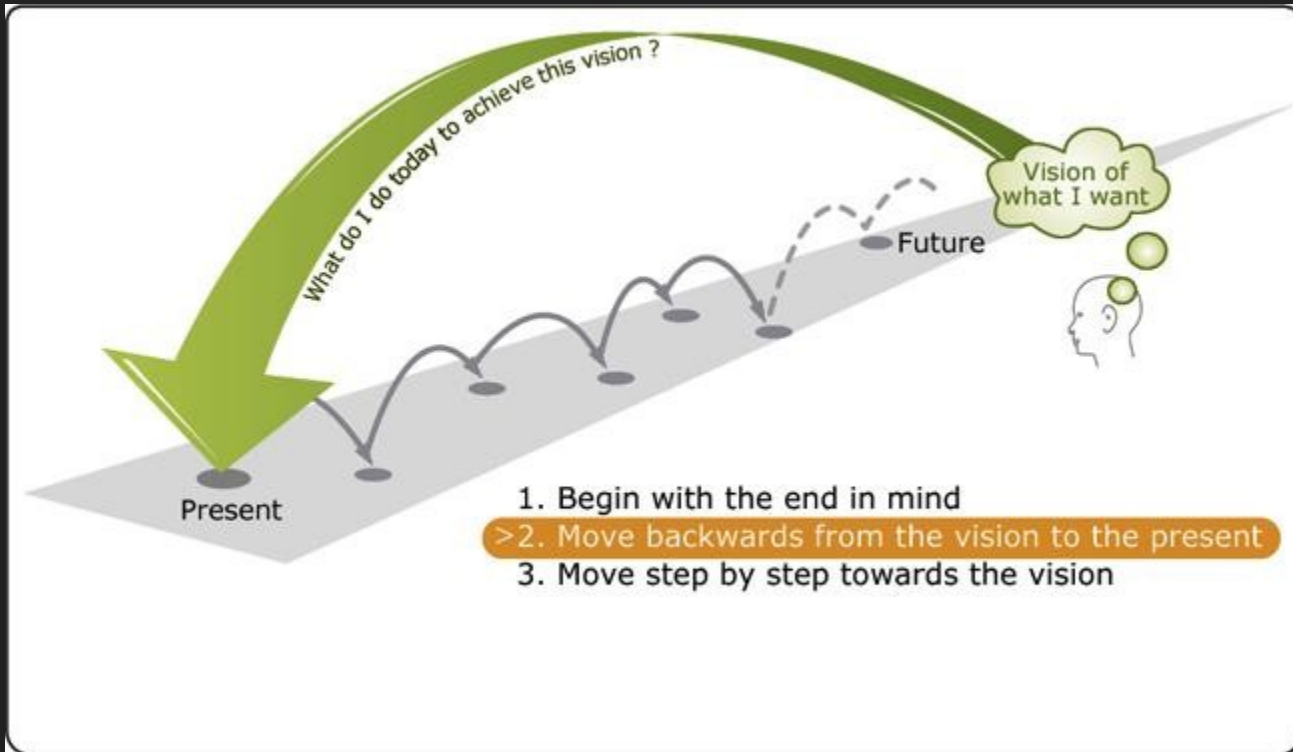
- slouží nám k tomu, abychom věděli, čeho chceme naším řešením dosáhnout, k jaké budoucnosti chceme přispět
- existuje zase více možností, které, stejně jako v případě map, ovlivní, jak budete nad řešením uvažovat
- teorie změny se dají na základě vývoje procesu vždy upravovat
- nemůžete to udělat špatně!

Klasická teorie změny

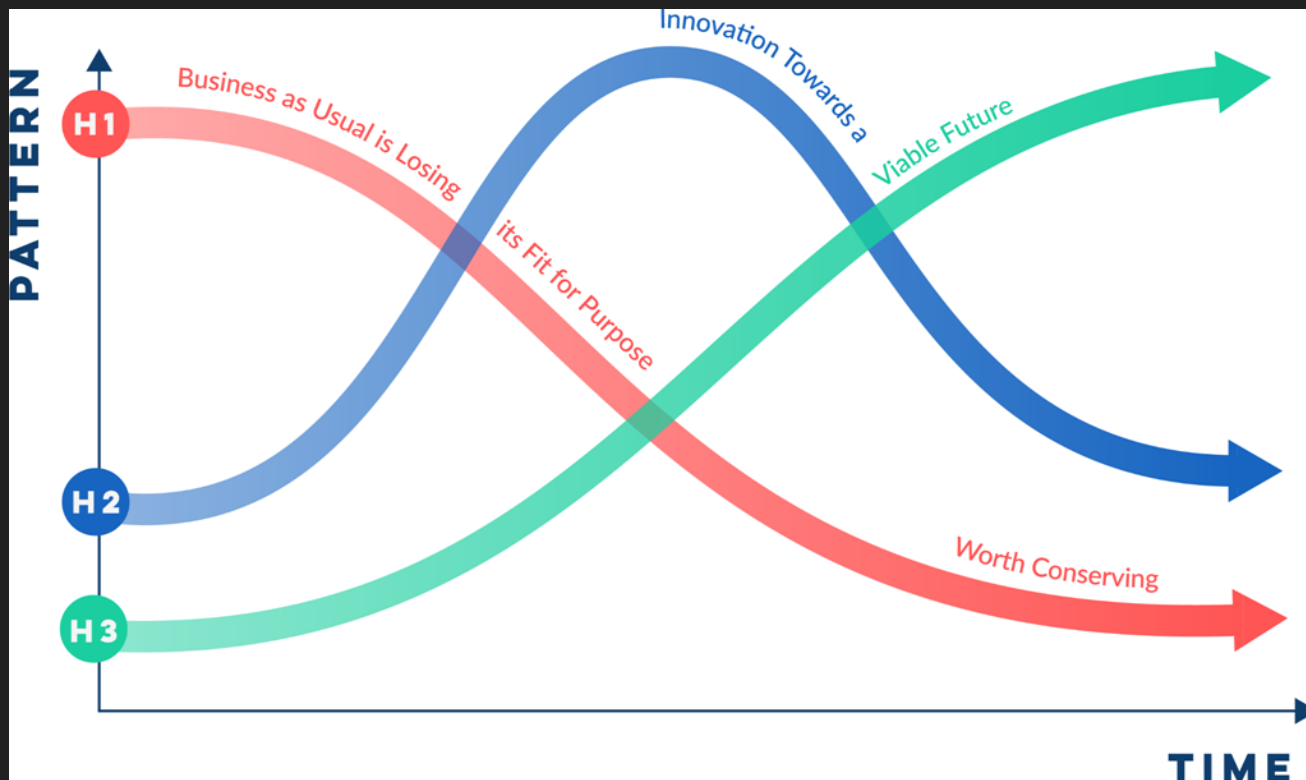
Theory of Change



Backcasting



Tři horizonty



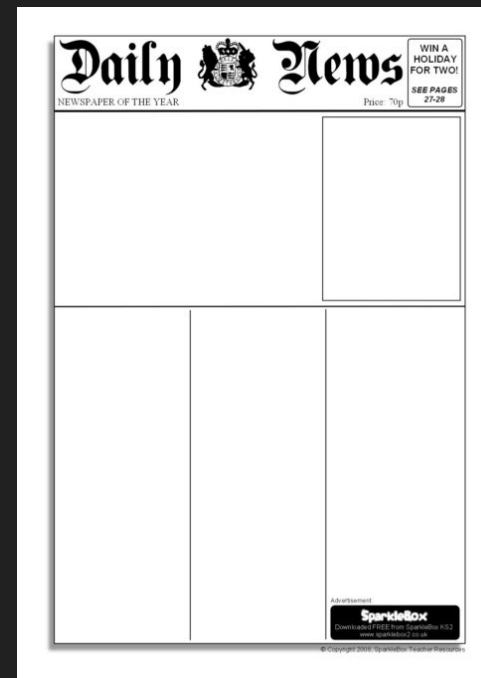
Co bychom chtěli my pro naše účely



Vaše
intervence
/řešení



K čemu chceme přispět



Designová výzva

- měli byste vědět, na jaký problém se zaměřujete, kdo je vaše cílovka, případně jaké technologie, prostředky a zdroje vaše cílovka používá
- formulujte je do designové výzvy:

Jak bychom mohli (naší cílovce symbolizované personou) pomoci řešit (problém, s nímž se potýká), a to pomocí (takových a takových) prostředků?

- cílem tohoto kroku jednoduše je, abychom pak mohli ideovat

Pojďme se potkat v 15:15 a říct si, kde jsme
(max. 5 min.)!

Pro dnešek konec!

Víme?

1. víme, kdo je naše cílovka (persona)
2. víme, co tu cílovku štve (mapa, persona)
3. víme, jak to zapadá do širšího kontextu a kdo jsou zainteresované strany (mapa)
4. víme, čeho chceme dosáhnout (teorie změny)
5. máme to formulované (designová výzva)