

# Pokyny pro individuální design sprint Kulturního areálu.

Přečtěte si brožuru solidárních projektů Domu zahraniční spolupráce. Tematické okruhy vám pomohou lépe ohraničit vaše uvažování nad dalším postupem v rámci procesu.

Celý proces dokumentujte například do Mira nebo Jamboardu, protože jej budete na závěr prezentovat a za prezentaci budete také hodnoceni. Prezentace proběhne v **úterý 19.**

**prosince od 13:00.** Pokud vám tento termín nevyhovuje, napište mi co nejdříve.

V průběhu celého procesu si můžete domluvit individuální konzultaci s Romanem Sellnerem Novotným (pište v Teamsech). Ta může být vhodná například v případě, kdy si nejste jisti, kdo je vaše cílová skupina, jak nastavit testování, ale i při samotné formulaci problému.

Předpokládaná doba celého procesu je zhruba dva dny včetně testování, ale tempo je na vás. Projekt dělá každý **individuálně**.

Pokud byste v různých fázích chtěli použít i jiné metody (například místo person empatickou mapu nebo místo Crazy 8's jinou ideační metodu), inspirujte se na webu [100metod](#).

## Formulace problému ve formě designérské výzvy

Pracujte s mapou, kterou jste vytvořili. Na jejím základě identifikujte:

- Konkrétní problém. Problém musí ležet mezi naprostou abstrakcí (klimatické změny, chudoba apod.) a přílišnou konkrétností (absence laviček na konkrétním náměstí - zde byste totiž již navrhovali řešení).
- Cílovou skupinu, která je z vašeho pohledu nejvíce dotčená v rámci daného problému a vytvořte k ní [personu](#). Inspirujte se na internetu, jak persona vypadá a zpracujte ji. Zahrňte demografické údaje, vzdělání, rodinné stavy, ale i potřeby, bariéry či názory. Pokud vám tyto informace chybí, dohledejte je na internetu.

Na konci si stanovte [designovou výzvu](#) ve formě: *Jak bychom mohli (naší cílové skupině/personě) pomoci s řešením (problému) prostřednictvím (technologí, zažitých postupů, mediálních kanálů, užívaných nástrojů)?* Designová výzva musí být stanovena tak, aby na ni šla navázat ideace možných řešení.

## Ideace a Prototypování

Ve chvíli, kdy máte stanovenou výzvu, udělejte si ideační metodu [Crazy 8's](#). Můžete k tomu využít klidně umělou inteligenci.

Prioritizujte řešení na škále proveditelnosti a relevance podle vašeho vlastního nejlepšího vědomí a svědomí.



Řešení nadesignujte, zkuste vytvořit high-fidelity prototyp, využijte umělou inteligenci, figmu, co potřebujete. Prototypem může být návrh služby, aplikace, fyzický model, landing page, blueprint. Klíčové je, aby prototyp jasně adresoval vaši designovou výzvu. Inspirovat se můžete na portálu [100metod](#).

## Testování a evaluace

V rámci testování máte dvě varianty:

1. [Testujte](#) se samotnou cílovou skupinou. Připravte si scénář testování, oslovte zástupce cílovky a provedte s nimi testování, na jehož základě můžete prototyp upravit. Tato varianta je preferovaná.
2. Použijte [tarot](#), který můžete ale použít i v případě uživatelského testování. Vyberte si dvě karty adekvátní formě a zaměření vašeho prototypu a položte si dané otázky. Na jejich základě prototyp upravte.

## Prezentace a hodnocení

Připravte si pětiminutovou prezentaci, v níž shrnete celý váš postup. Identifikujte, proč jste se rozhodli právě pro tuto cílovku, toto zaměření problému, tento prototyp, co jste se dozvěděli o/od cílové skupiny.