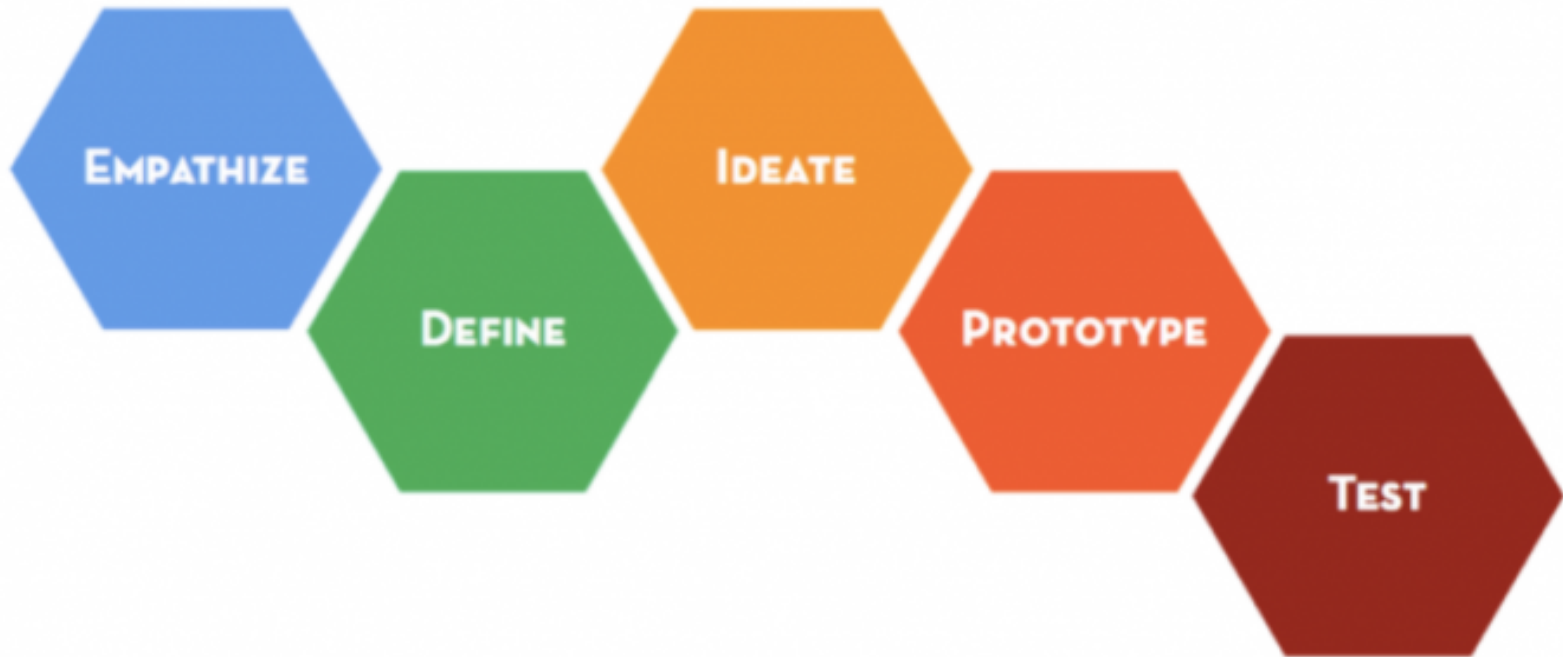


Design Thinking w szkole i pracy

Dariusz Walczak

Czym jest DT



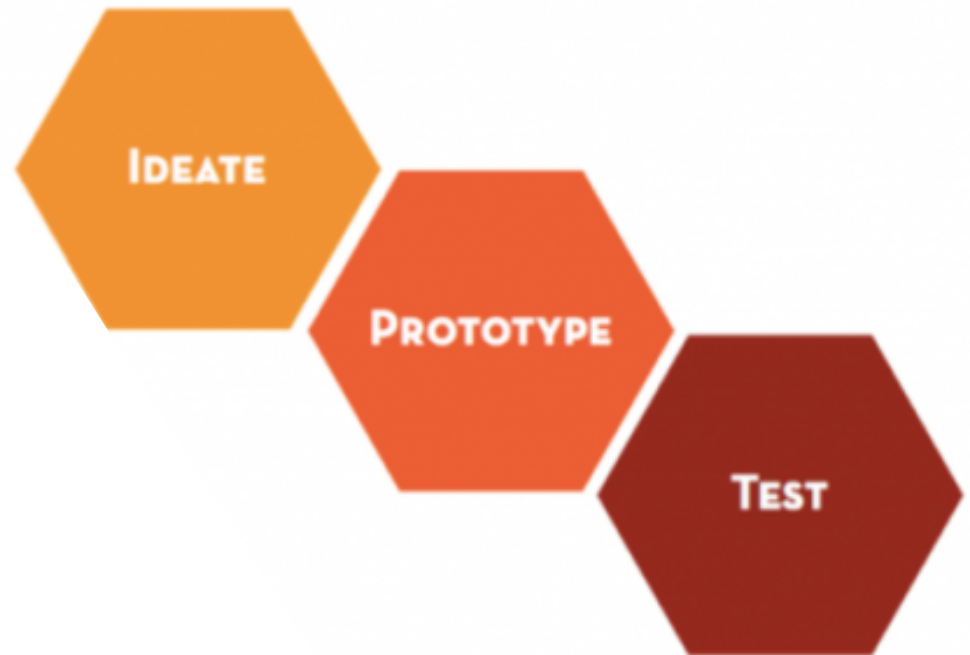
Na czym polega problem

- Zrozumienie:
 - Pomaga rozwiązać problem
 - **Motywuje!**
- Definicja problemu:
 - Pozwala się skoncentrować
 - Jasny cel! (MVP)



Porażka to podstawa nauki

- Porażka wbudowana w proces!
- Prototyp
 - Pomaga zrozumieć
 - Symulować
 - Dyskutować
 - **Nigdy walidować!**
- Test
 - Pomaga zrozumieć
 - Dyskutować
 - **Nie walidować!**



Przykład - studenci



Przykład – produkt



Źródło: <http://d2m-inc.com/portfolio/non-electric-infant-warmer/>

Przykład - oprogramowanie



Źródło: <http://www.ideo.com/work/elmo-calls-iphone-app/>

W praktyce

- Trudno przekazać konkretną wiedzę
- Łatwo/trudno przygotować zajęcia
- Wymaga zaufania – w szkole i w pracy
- Koszty? Serio?
- Ale...

Warto!

- Studenci i pracownicy są zmotywowani!
- Pracujesz bo to ma sens
 - zaliczenie/pensja to dodatek
- Rozwija i wzbogaca człowieka

Design Thinking – jak zacząć

- Warsztaty
- Stanford d.school:
 - <http://dschool.stanford.edu/use-our-methods/>
- Jak nauczyć innych:
 - <http://www.designthinkingforeducators.com/>

?

HELLO@DARIUSZWALCZAK.COM

 pl.linkedin.com/in/dwalczak/