# Warsztat design thinking - konsultacje Miejskie place zabaw ...

Zastanowimy się wspólnie nad tym jakie działania warto podjąć,  żeby miejskie place zabaw były zawsze czyste, bezpieczne, zadbane i aby przyjemnie spędzało się na nich czas zarówno dzieciom, jak i ich opiekunom.

**Zapraszamy do udziału w warsztacie kreatywnym Design thinking**

**28 września 2021 r., godz. 17.00**

**CKK Jordanki**

(zespół sal konferencyjnych ABC - wejście z tyłu budynku)

Warsztat poprowadzi:

- **Mateusz Łapiński**, certyfikowany trener i projektant design thinking

**Jeżeli chcesz wziąć udział w warsztacie:**

1)  **zgłoś chęć udziału pocztą elektroniczną**, na adres: konsultacje@um.torun.pl [1]

w zgłoszeniu należy podać:

- imię i nazwisko,
- adres e-mail.

**Zgłoszenia przyjmujemy do 24 września 2021 r., do godz. 15.00**

**W warsztacie może wziąć udział 15 osób; decyduje kolejność zgłoszeń!**

**Uwaga!**

**Zasady bezpieczeństwa: uczestnicy spotkania zobowiązani są do zasłaniania ust i nosa. Mają również obowiązek zachowania 1,5 m odległości od innych osób.**

Jeśli nie możesz uczestniczyć w spotkaniu**, prześlij swoje uwagi na adres: konsultacje@um.torun.pl** [2]

**Opinie zbieramy do 30 września 2021 r.**

>> **tutaj** informacje nt. konsultacji "Miejskie place zabaw - standardy funkcjonowania i zaangazowanie mieszkańców

*Konsultacje prowadzi Wydział Komunikacji Społecznej i Informacji*

## Na czym polega metoda  Design Thinking?

**WCZUJ SIĘ I TWÓRZ, czyli metoda design thinking w praktyce**

*Cogito ergo sum* mawiał Kartezjusz. Skoro to właśnie myślenie determinuje nasze istnienie, to wniosek jest dość prosty. MYŚLENIE JEST WAŻNE. Wydaje Ci się, że możesz odetchnąć teraz z ulgą i spocząć na laurach, bo co jak co, ale myśleć to Ty przecież potrafisz. A może właśnie zastanawiasz się jak jest z Twoją efektywnością? Szczególnie gdy na horyzoncie pojawia się kolejny pożar do ugaszenia, przeszkoda do obejścia, innowacyjny pomysł, na który trzeba wpaść.

Nie martw się, ratunek jest blisko, a na imię mu *Design Thinking.*

**BRZMI ZACHĘCAJĄCO, A CO TO TAKIEGO?**

Ujmując rzecz najprościej, *design thinking,* czyli *myślenie projektowe* jest **metodą rozwiązywania problemów w sposób twórczy**. Opiera się na określonym schemacie postępowania- pięciu etapach, których celem jest kreacja nieoczywistych i użytecznych rozwiązań.

**DLACZEGO TO TAKIE FAJNE?l**

Istotną zaletą myślenia projektowego jest jego **uniwersalność**. Z powodzeniem może być wykorzystywane zarówno przez wielkie korporacje, jak i małe organizacje, firmy, czy start-upy. Wykorzystuje analitykę i dedukcję, nie rezygnując przy tym z podejścia kreatywnego i używania intuicji. Gwarantuje kompleksowe spojrzenie na problem dzięki interdyscyplinarnej współpracy specjalistów z różnych dziedzin. Jest ponadto **myśleniem optymistyczny**m, bo zakłada, że można pokonać wszelkie ograniczenia.

**WSZYSTKO JASNE, ALE JAK PRZEZ TO PRZEJŚĆ?**

**ETAP I – EMPATIA**

Aby stworzyć rozwiązanie, które usatysfakcjonuje jego beneficjenta, musimy najpierw wiedzieć kim jest. Nie wystarczy jednak być mniej więcej zorientowanym co do potencjalnej grupy docelowej. Chodzi o **dogłębne poznanie odbiorcy**, jego celów i motywacji, wejście w jego buty i spojrzenie na świat z jego perspektywy. W jaki sposób? Pomocne będą mapy empatii, wywiady i obserwacje, ankiety i analizy środowiska.

**ETAP II – DEFINIOWANIE PROBLEMU**

Kluczowym elementem poszukiwania rozwiązań dla dobrze zdefiniowanej grupy odbiorców jest odpowiedź na pytanie- co konkretnie stanowi problem? Właściwa analiza danych pozyskanych w I etapie pozwala wyznaczenie odpowiedniego **kierunku dalszego postępowania**. Pomocna w zdefiniowaniu właściwego problemu może okazać się metoda *5x dlaczego*, która opiera się na stawianiu kolejnych pytań „dlaczego?” po uzyskaniu odpowiedzi (skojarzenia z dzieciństwem bardzo na miejscu!) i tym samym cechuje się pożądaną wnikliwością.

**ETAP III – GENEROWANIE POMYSŁÓW**

Dotarliśmy do najbardziej ekscytującej części procesu. **To tutaj rodzą się pomysły**. Celem tego etapu jest zaproponowanie jak największej ich ilości. Jednym z narzędzi ich generowania jest **burza mózgów**. Rady? Nie bój się szalonych propozycji, nie oceniaj i nie krytykuj innych, bądź otwarty, nie przyzwyczajaj się do swojego pomysłu, nie skupiaj się na ograniczeniach i koniecznie utrwalaj efekty wspólnej pracy.

**ETAP IV – PROTOTYPOWANIE**

Musisz wyjść poza kartkę z opisem i stworzyć model oddający jej treść. Chodzi o stworzenie fizycznego prototypu, **tchnięcia życia w pomysł**, który do tej pory stanowił pewnego rodzaju abstrakcję. Użyj, styropianu, kartonu, plasteliny, czegokolwiek, co pozwoli dosłownie dotknąć idei, ocenić jej jakość i wprowadzić ulepszenia.

**ETAP V- TESTOWANIE**

Ostatni i niezwykle istotny krok to przetestowanie wypracowanego rozwiązania w środowisku, w którym będzie wdrażane. Pozwala na **skorygowanie wszystkich niedociągnięć modelu** i pozyskanie gwarancji, że sprawdzi się właśnie tam, gdzie ma być używany. W procesie powinni wziąć udział odbiorcy. Słuchaj opinii wszystkich i weź je pod uwagę, pamiętając, że **empatia jest fundamentem całego procesu design thinking**.

**Źródło:** https://creativeflow.pl/wczuj-sie-i-tworz-czyli-metoda-design-thinking-w... **[3]**

**Odnośniki:**
[1] mailto:konsultacje@um.torun.pl
[2] mailto:konsultacje@um.toprun.pl
[3] https://creativeflow.pl/wczuj-sie-i-tworz-czyli-metoda-design-thinking-w-praktyce/