

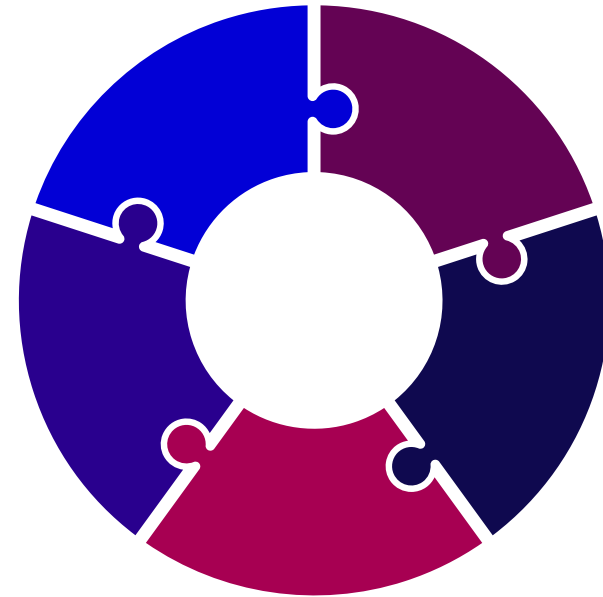
JAK SKUTECZNIE ROZWIĄZYWAĆ PROBLEMY?

Warsztat praktyczny z wykorzystaniem metodologii
Design Thinking

Edyta Kapanowska

Kraków 2026

DESIGN THINKING - WPROWADZENIE DO MYŚLENIA PROJEKTOWEGO



Podejście do tworzenia nowych produktów i usług w oparciu o głębokie zrozumienie problemów i potrzeb użytkowników.

⇒ **EMPATYZACJA**

⇒ **DEFINIOWANIE PROBLEMU**

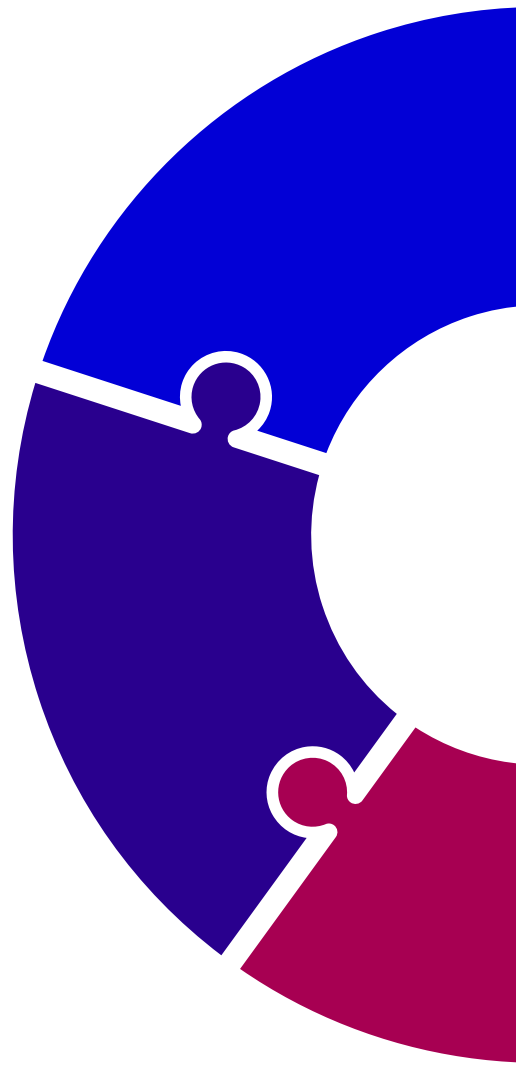
⇒ **GENEROWANIE POMYSŁÓW**

⇒ **BUDOWANIE PROTOTYPÓW**

⇒ **TESTOWANIE**

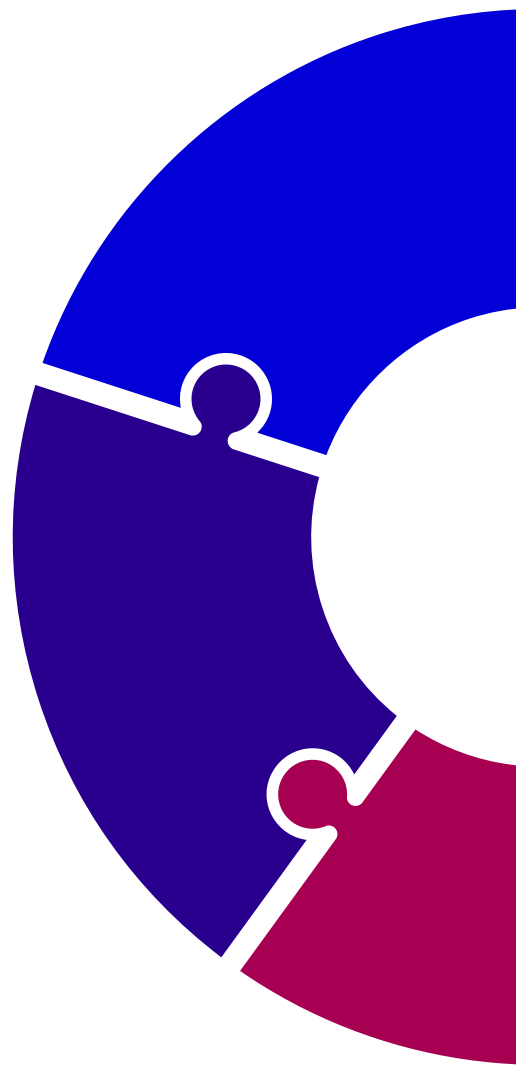
EMPATYZACJA

CELEM ETAPU JEST ZROZUMIENIE POTRZEB, DOŚWIADCZEŃ I PERSPEKTYWY UŻYTKOWNIKA. ZESPÓŁ ZBIERA INFORMACJE POPRZECZ ROZMOWĘ, OBSERWACJĘ LUB ANALIZĘ DOŚWIADCZEŃ, ABY WŁAŚCIWIE ROZPOZNAĆ ISTOTĘ PROBLEMU.



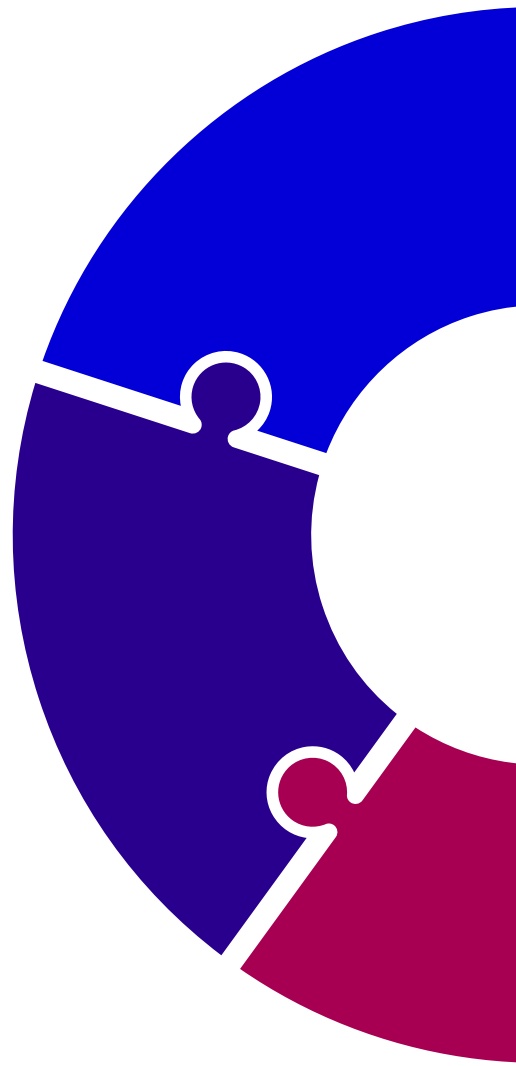
DEFINIOWANIE PROBLEMU

NA PODSTAWIE ZEBRANYCH INFORMACJI NASTĘPUJE PRECYZYJNE SFORMUŁOWANIE PROBLEMU. WAŻNE JEST OKREŚLENIE, DLA KOGO PROJEKTOWANE JEST ROZWIĄZANIE ORAZ JAKIE POTRZEBY POWINNO ONO UWZGLĘDNIĄĆ.



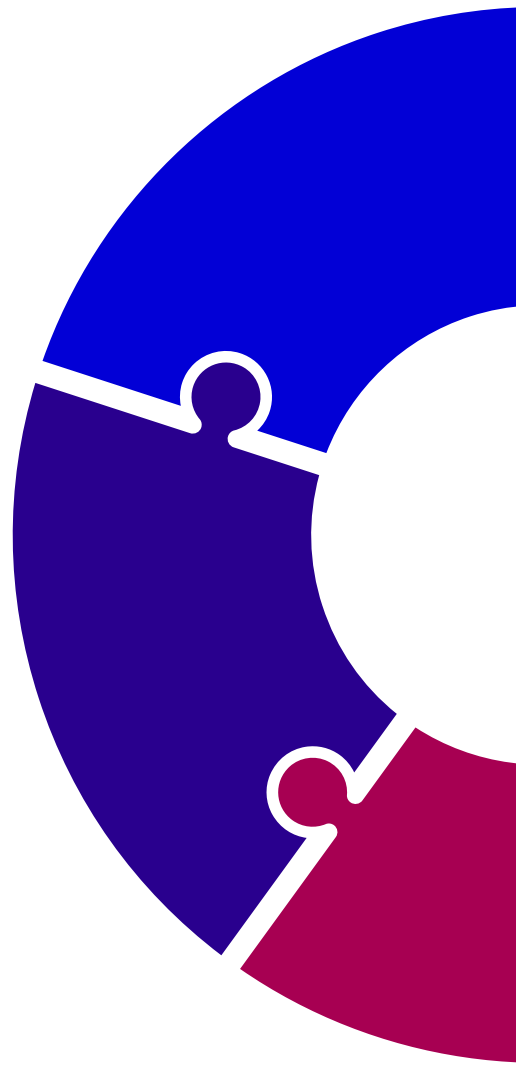
GENEROWANIE POMYSŁÓW

ZESPÓŁ TWORZY RÓŻNORODNE PROPOZYCJE ROZWIĄZAŃ, WYKORZYSTUJĄC KREATYWNE TECHNIKI (NP. BURZĘ MÓZGÓW). NA TYM ETAPIE LICZY SIĘ OTWARTOŚĆ, ILOŚĆ POMYSŁÓW ORAZ POSZUKIWANIE NIESTANDARDOWYCH PODEJŚĆ.



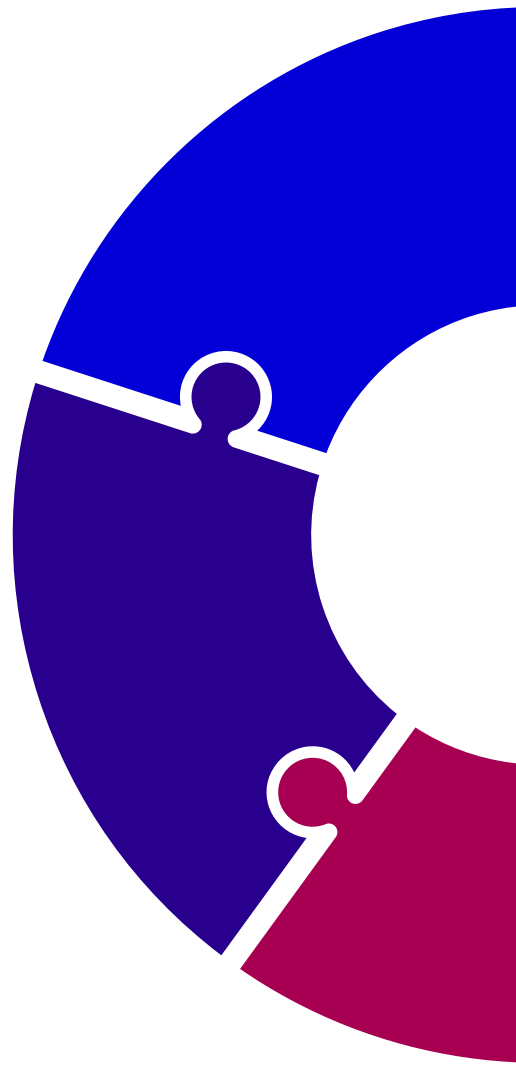
BUDOWANIE PROTOTYPÓW

WYBRANE POMYSŁY PRZYJMUJĄ KONKRETNĄ FORMĘ, NP. SZKICU, SCHEMATU, MAKIETY LUB MODELU. PROTOTYP MA UMOŻLIWIĆ SZYBKIE SPRAWDZENIE KONCEPCJI I LEPSZE ZROZUMIENIE SPOSOBU DZIAŁANIA ROZWIĄZANIA.



TESTOWANIE

PROTOTYP JEST SPRAWDZANY I OCENIANY PRZEZ UŻYTKOWNIKÓW LUB INNYCH UCZESTNIKÓW. UZYSKANE INFORMACJE ZWROTNE POZWALAJĄ UDOSKONALIĆ ROZWIĄZANIE LUB ZMODYFIKOWAĆ SPOSÓB DEFINIOWANIA PROBLEMU.



DESIGN THINKING MA **CHARAKTER ITERACYJNY.**

MOŻLIWY JEST POWRÓT DO WCZEŚNIEJSZYCH ETAPÓW W CELU DOPRACOWANIA
ROZWIĄZANIA.

PRACA W GRUPACH

1. PODZIAŁ NA GRUPY
2. WYBÓR PROBLEMU, Z JAKIM STYKAJĄ SIĘ STUDENCI
3. WEJDŹCIE W JEGO BUTY. ZADAJCIE SOBIE PYTANIA: JAK WYGLĄDA DZIEŃ TEJ OSOBY? CO LUBI, CO JĄ CIESZY? CO JĄ DENERWUJE, FRUSTRUJE? Z CZYM MA NAJWIĘKSZE TRUDNOŚCI?
4. MAPOWANIE EMPATII (KARTA PRACY)

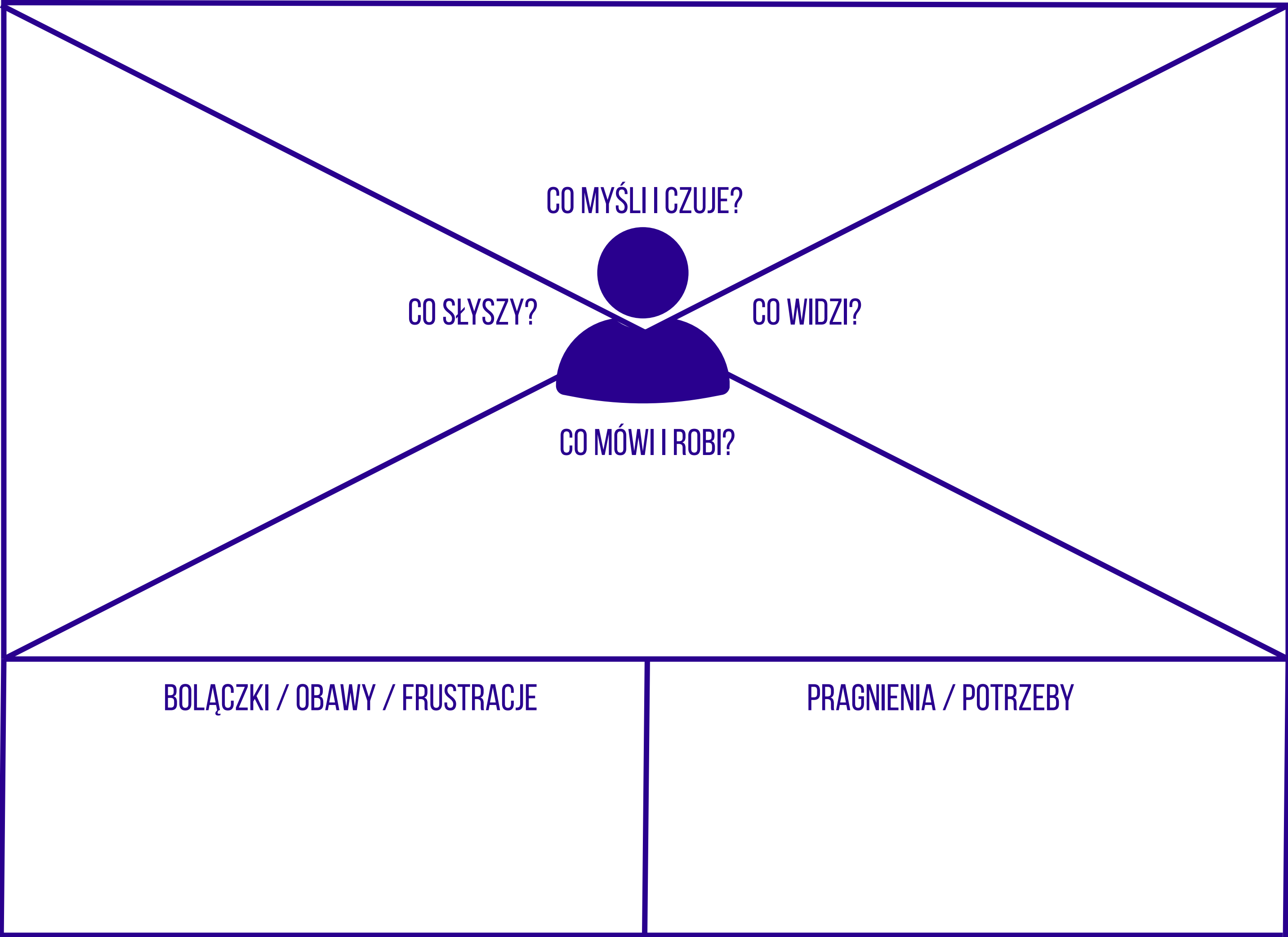
EMPATYZACJA

CO UŻYTKOWNIK:

- MYŚLI I CZUJE?
- SŁYSZY?
- WIDZI?
- MÓWI I ROBI?

JAKIE SĄ JEGO BOLĄCZKI / OBAWY?

JAKIE SĄ JEGO POTRZEBY /
PRAGNIENIA?



DEFINIOWANIE PROBLEMU

JAK MOŻEMY POMÓC STUDENTOM,
ABY?

GENEROWANIE POMYSŁÓW

BURZA MÓZGÓW

- MINIMUM 15 POMYSŁÓW
- BRAK KRYTYKI
- LICZY SIĘ ILOŚĆ
- MOŻNA ROZWIJAĆ POMYSŁY INNYCH

BUDOWANIE PROTOTYPÓW

W GRUPACH TWORZYMY PROTOTYPY,
CZYLI WSTĘPNE WERSJE ROZWIĄZANIA
PROBLEMU.

NP.

- SZKIC APLIKACJI
- SCHEMAT DZIAŁANIA USŁUGI
- MAKIETA
- PLAKAT KONCEPCJI
- LUB INNE

PREZENTACJA I FEEDBACK

ZAPREZENTUJCIE SWOJE POMYSŁY

- JAKI PROBLEM?
- JAKIE ROZWIĄZANIE JEST ODPOWIEDZIĄ NA TEN PROBLEM?

FEEDBACK

- CO JEST MOCNĄ STRONĄ TEGO ROZWIĄZANIA?
- CO MOŻNA ULEPSZYĆ?

REFLEKSJA KOŃCOWA

- KTÓRY ETAP BYŁ
NAJTRUDNIEJSZY?
- CZY ROZWIĄZANIE ZMieniŁO SiĘ
W TRAKCIE PRACY?
- CO BYŁO NAJBARDZIEJ
WARTOŚCIOWE?
- GDZIE MOŻNA WYKORZYSTAĆ
TAKI SPOSÓB MYŚLENIA?

DZIĘKUJĘ

