

We4Change: Fetele și femeile se conectează pentru schimbarea climatică și de mediu

We4Change Changemakers Eveniment Curriculum
Atelier Design Thinking





Cofinanțat prin
programul Erasmus+
al Uniunii Europene



Girls and Women Connecting
for Environmental Change

Autori:
Stimmuli for Social Change, Grecia
2022



Această lucrare este licențiată sub licența Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. Pentru a vizualiza o copie a acestei licențe, vizitați <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Disclaimer: Acest document este publicat ca parte a proiectului "Girls and Women Connecting for Environmental Change", finanțat în cadrul programului Erasmus Plus al Uniunii Europene. Sprijinul acordat de Comisia Europeană pentru realizarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru orice utilizare care ar putea fi dată informațiilor conținute în aceasta.



Cofinanțat prin
programul Erasmus+
al Uniunii Europene

Conținut

Despre acest modul.....	4
Inovare socială, competențe pentru schimbare și abordarea Design Thinking (partea teoretică).....	6
Activități pentru atelierul <i>Design Thinking</i> (partea practică).....	12
Pasul 1: Empatizați.....	12
Pasul 2: Definiți	14
Pasul 3: Ideea	16
Pasul 4: Prototip.....	19
Pasul 5: Test	22
Sfaturi generale pentru facilitatori	25
Lista de verificare înainte de atelier:.....	26
Glosar.....	27
Bibliografie - referințe.....	29

Despre acest modul

Acest document include un modul de formare - care cuprinde atât o parte teoretică, cât și una practică - care se bazează pe metoda pedagogică a gândirii de design (Design Thinking). Modulul DT face parte din programul de studii WE4Change și, în special, din cel de-al 2-lea atelier de lucru care va avea loc în timpul fiecăruia dintre cele 3 evenimente We4Change Changemaker din 2022.

Grupurile țintă și destinatarii finali ai atelierului: fete și femei tinere din medii defavorizate, cu vârste cuprinse între 15 și 25 de ani.

Rezultatele învățării acestui atelier: scopul general al modulului DT este de a oferi inspirație și îndrumare utilă formatorilor, lucrătorilor de tineret, precum și participanților la atelier pentru a învăța mai bine elementele și aplicarea practică a metodei DT. În special în ceea ce privește participarea, există multiple beneficii pe care fetele și femeile tinere le vor obține prin implicarea lor în activitățile DT (la fiecare eveniment), după cum urmează:

- Urmând etapele specifice ale procesului DT, fetele și tinerele femei își vor spori creativitatea, empatia, spiritul de lucru în echipă, precum și abilitățile de gândire digitală și critică prin intermediul a cinci activități. Ele vor fi invitate să se antreneze în probleme legate de mobilitate, consum durabil și energie curată, în funcție de preferințele și interesul lor.
- Acestea își vor îmbunătăți competențele în crearea de prototipuri sau în formarea unei idei noi, în cadrul unei abordări colaborative.
- Ei vor avea ocazia să reflecteze asupra ideii/soluției lor și să testeze impactul pe care această idee îl are asupra vieții utilizatorilor, într-o atmosferă creativă și ludică.
- vor combina competențele transversale (de exemplu, empatia) cu competențele digitale pentru a găsi o soluție la o problemă comună dificilă a comunității lor, sub coordonarea formatorilor care le vor fi facilitatori și susținători.

În capitolele următoare, urmează o parte teoretică care se referă la inovarea socială și la legătura acesteia cu metoda DT și competențele relevante care sunt promovate de aceasta. De asemenea, se afișează o definiție despre abordarea DT și se vor analiza pe scurt etapele acesteia pe care se vor baza activitățile atelierului. După aceea, sunt afișate activitățile practice, care reprezintă partea cea mai substanțială a acestui modul. În cele din urmă,

sunt prezentate câteva sfaturi pentru facilitatori și un glosar util privind DT, pentru a-i introduce mai ușor pe toți formatorii în "lumea" termenilor și ideilor de design thinking. În afară de toate informațiile și resursele furnizate în acest document, o prezentare PowerPoint separată pentru activitățile practice va însoți acest modul, ca un ghid suplimentar pentru formatori, pe care aceștia îl vor utiliza în timpul atelierului de formare în domeniul gândirii de design, echipându-i în cel mai bun mod posibil pentru a pune în practică în mod eficient metodologia gândirii de design în activitățile practice propuse în cadrul fiecărui eveniment.

Timpul alocat pentru desfășurarea atelierului de DT: aproximativ 2 ore și 30 de minute, incluzând partea de primire și activitățile practice. Atelierul se va desfășura în prima zi a fiecărui eveniment Changemaking.

Deoarece modulul și atelierul respectiv sunt dedicate abordării DT - o abordare centrată pe utilizator pentru a crea inovație și o atitudine de schimbare în grupurile țintă ale oricărui tip de activitate de rezolvare a problemelor - care poate fi aplicată în orice activitate și domeniu tematic, acesta va funcționa ca un instrument versatil și flexibil pentru a permite și a facilita formatorilor, mentorilor și lucrătorilor de tineret să ajute beneficiarii finali ai evenimentelor (fete și tinere) să își atingă potențialul maxim pentru a aduce schimbări sociale pozitive în comunitățile lor locale, abordând împreună provocările contemporane și stimulându-le competențele secolului XXI pe parcursul atelierului.

Inovare socială, competențe pentru schimbare și abordarea Design Thinking (partea teoretică)

Fără îndoială, lumea noastră este afectată în prezent de probleme critice, cum ar fi schimbările climatice, urbanizarea rapidă, penuria de resurse sau creșterea inegalităților. Aceste provocări sunt resimțite la nivel global, național și local. Tinerii și, în special, femeile tinere, care sunt de obicei mai vulnerabile, trebuie să fie împuterniciți cu competențe care să le permită să pună în aplicare soluții inovatoare în viața lor, precum și în cadrul comunităților lor, pentru a aborda astfel de provocări. Inovarea socială (IS) poate juca un rol substanțial pentru a ajuta generația tânără și populația feminină să genereze schimbări pozitive și să dezvolte soluții durabile pentru comunitățile lor.

În ultimele decenii, conceptul de SI a luat amploare și a fost recunoscut pentru natura sa multidisciplinară. Până în prezent, au fost deja elaborate mai multe definiții ale SI. Conform Centrului pentru inovare socială de la Stanford Graduate School of Business, IS este descrisă ca fiind "o soluție nouă la o problemă socială care este mai eficientă, mai eficace, mai sustenabilă sau mai justă decât soluțiile existente și pentru care valoarea creată revine în primul rând societății în ansamblu, mai degrabă decât persoanelor private".¹ O altă definiție a IS, dată de Mulgan (2007), descrie conceptul ca fiind o combinație de "activități și servicii inovatoare care sunt motivate de obiectivul de a răspunde unei nevoi sociale și care sunt dezvoltate și difuzate în principal prin intermediul unor organizații ale căror scopuri principale sunt sociale".²

SI poate lua mai multe forme: poate fi un produs, un proces de producție sau chiar un principiu, o idee, un act legislativ, o mișcare socială, o intervenție sau o combinație a acestora. IS contribuie la un set de competențe colective care sunt importante pentru:

- identificarea oportunităților de creare de valoare socială și colectivă (cum ar fi empatia și gândirea responsabilă și critică).
- crearea de colaborări și dezvoltarea unor relații semnificative (cum ar fi rezolvarea colectivă și creativă a problemelor, acceptarea diversității).

¹ Phills J. A., Deiglmeier K., Dale T., and Miller D. T. (2008). Rediscovering Social Innovation. Stanford Social Innovation Review. Retrieved from:
https://ssir.org/articles/entry/rediscovering_social_innovation

² Mulgan, G. (2007). Social Innovation: What it is, why it matters and how it can be accelerated. Oxford, UK: Said Business School. Retrieved from:
https://www.researchgate.net/publication/277873357_Social_Innovation_What_It_Is_Why_It_Matters_and_How_It_Can_Be_Accelerated

- luarea de măsuri și obținerea de rezultate colective în beneficiul societății (cum ar fi planificarea în colaborare și luarea democratică a deciziilor, eficacitatea colectivă).³

Sub prisma IS, a apărut un alt termen familiar, mai exact Educația pentru inovare socială (SIE), deși se află la început. SIE este definită ca fiind "un proces de învățare colaborativă și colectivă pentru împuternicirea și activarea socio-politică a studenților pentru a conduce schimbări sociale, indiferent de traseele lor profesionale". SIE dezvoltă competențele studenților de a identifica oportunități de creare de valoare socială, precum și de a forma colaborări și de a construi relații sociale pentru o societate mai democratică și mai durabilă.

Principalele principii de proiectare ale SIE sunt: i) studentul în centru; ii) co-crearea și ii) acțiunea socială transformatoare. Toate aceste elemente sunt strâns legate de responsabilizarea și activarea socio-politică a studenților, care se presupune că vor conduce la cultivarea competențelor de inovare socială. În ceea ce privește conceptul de co-creație, acesta este strâns legat de angajamentul, implicarea și participarea studenților, deoarece indică un proces în care studenții devin co-creatori ai experienței lor de învățare pe o nouă bază de rezolvare colectivă a problemelor în vederea abordării problemelor care îi interesează.⁴ Este un proces de interacțiune între generații, de participare egală, de luare reciprocă a deciziilor și de rezolvare a problemelor în colaborare pentru atingerea unui obiectiv comun.⁵, responsabilizarea, în același timp, a elevilor și a tinerilor care învață, făcând ca vocea lor să fie auzită și apreciată.

Gândirea de design (DT) este unul dintre cele mai comune concepte legate atât de co-creație, cât și de inovarea socială și este, de fapt, o metodă de co-creare a soluțiilor de inovare socială. Inițial, a fost aplicată în sectorul de afaceri ca mijloc de creștere a inovării și a competitivității. Cu toate acestea, datorită abordării sale centrate pe om, a fost transferat și aplicat în domeniul IS. În detaliu, gândirea prin proiectare se referă la înțelegerea nevoilor și motivațiilor umane. Este o abordare colaborativă, experimentală și iterativă care necesită lucrul în echipă, în timp ce procesul în sine este, de asemenea, profund uman.

Gândirea de proiectare se referă la înțelegerea nevoilor și motivațiilor umane. Este o abordare colaborativă, experimentală și iterativă care

³ Kalemaki, I. et. al. (2019). Towards a learning framework for social innovation education, 2019 EMES Selected Conference Papers. Retrieved from:

https://www.researchgate.net/publication/337415281_Towards_a_learning_framework_for_social_innovation_education_2019_EMES_Selected_Conference_Papers

⁴ Hart, R. (2008). Stepping Back from "The Ladder": Reflections on a Model of Participatory Work with Children. In A. Reid, B. Jensen, J. Nickel, & V. Simovska, Participation and Learning. Perspectives on Education and the Environment, Health and Sustainability (pp. 19-31). New York: Springer.

⁵ Jones, K. R., & Perkins, D. F. (2005). Determining the quality of youth-adult relationships within community-based youth programs. *Journal of Extension*, 43(5), 1-10.

necesită muncă în echipă și reflecție. Accentul nu se pune doar pe soluții centrate pe om, ci și procesul în sine este, de asemenea, profund uman. Există diverse interpretări date de diferiți teoreticieni și cercetători cu privire la definiția Design Thinking. Potrivit lui Plattner et al. (2011), DT este **“o metodologie centrată pe om care combină sau implică mai multe discipline academice, cum ar fi ingineria, științele sociale și afacerile, pentru a produce produse, servicii, proceduri și soluții inovatoare.”**⁶ O altă definiție descrie DT ca fiind "un proces neliniar, iterativ, pe care echipele îl folosesc pentru a înțelege utilizatorii, pentru a contesta presupunerile, pentru a redefini problemele și pentru a crea soluții inovatoare pentru a crea prototipuri și a le testa".⁷

Cele mai importante beneficii pentru livrarea unui atelier DT :

- Design Thinking poate fi aplicat în toate domeniile și în toate ariile, astfel încât un atelier de Design Thinking poate fi util pentru toată lumea.
- DT îi învață pe oameni cum să rezolve probleme:

“Rezolvarea problemelor este o abilitate cheie pe care toată lumea ar trebui să o stăpânească. Un atelier de Design Thinking predă rezolvarea problemelor în acțiune, oferindu-le participanților un instrument care poate fi aplicat la aproape orice provocare și în orice domeniu examinat”.

- **Promovarea inovației și a muncii în echipă:** Esența însăși a Design Thinking-ului constă în viziunea sa colaborativă și în gândirea "outside the box".

Care sunt caracteristicile unui gânditor de design?

Potrivit lui Brown și Wyatt (2010) , persoana care acționează ca un gânditor de design se caracterizează prin:

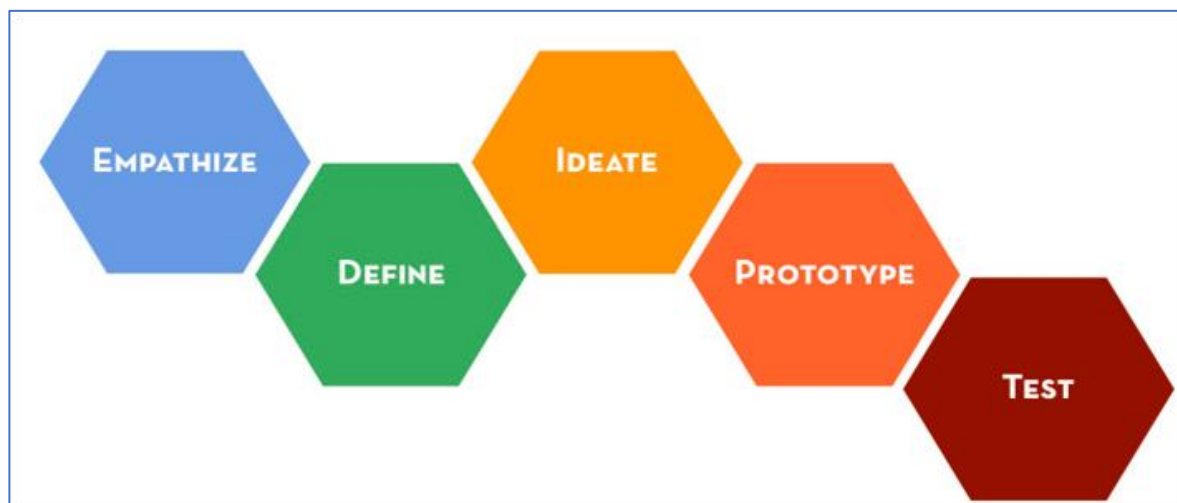
- **Empatie:** Își folosesc cunoștințele pentru a oferi soluții cu o abordare bazată pe "oamenii mai întâi".
- **Gândire integratoare:** Au abilități analitice puternice și examinează toate aspectele unei situații și fiecare scenariu de rezultate posibile.
- **Optimism:** Nu se simt dezamăgiți, chiar dacă s-ar putea confrunta cu provocări și eșecuri.
- **Experimentalism:** Își pun mereu întrebări și explorează limitele cu creativitate.

⁶ Plattner et al. (2011). Design Thinking; Understand – Improve – Apply. Heidelberg: Springer-Verlag Berlin Heidelberg. doi:10.1007/978-3-642-13757-0. Available at: <https://www.springer.com/gp/book/9783642137563>

⁷ International Design Foundation. (2021). Design Thinking. Retrieved from: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking>

- **Colaborarea:** o altă caracteristică semnificativă a unui gânditor în domeniul designului, care este considerat a avea capacitatea și dispoziția de a colabora între discipline.

Atelierul DT al evenimentelor WE4Change Changemaker se va baza pe scheletul metodologic dezvoltat de departamentul de Design al Universității Stanford.⁸ care propune cinci faze pentru implementarea unui proces de DT: **Empatizarea, definirea, iterația, prototiparea și testarea.** Aceste etape sunt prezentate în imaginea următoare:



Cele cinci faze DT afișate în imaginea de mai sus pot fi explicate în continuare, după cum urmează:

- **Empatizați:** Empatia este piatra de temelie a metodei design thinking. Inspirată din metodele etnografice calitative tradiționale, faza de empatie implică, de obicei, interviuri, observații, precum și imersiunea în domeniul și în mediul social analizat. Scopul empatiei este de a identifica nevoile individuale asociate cu orice provocare și de a descoperi perspective care să ghideze procesul de proiectare. După interviurile și observațiile inițiale, echipa de proiect selectează în mod intenționat un anumit grup țintă de utilizatori pe care să îl investigheze mai în profunzime. Pasul Empatizați este pasul pe care fetele și tinerele participante la evenimentele Changemakers îl vor întreprinde mai întâi pentru a înțelege oamenii, în contextul provocării lor de proiectare. Este efortul lor de a înțelege modul în care utilizatorul-agent examinat face lucrurile și de ce, nevoile lor fizice și emoționale neîmplinite, modul în care gândesc, interpretează și dau

⁸ d.school. (2010). An Introduction to Design Thinking: PROCESS GUIDE. Retrieved from: <https://web.stanford.edu/~mshanks/MichaelShanks/files/509554.pdf>

sens lumii lor, ceea ce este semnificativ pentru ei și care sunt provocările cu care se confruntă în cadrul subiectului examinat.

- **'Define:** Faza "Definire" urmează empatiei și se concentrează pe sintetizarea constatărilor pentru a identifica și articula o abordare a provocării. Această sinteză este o oportunitate pentru echipe de a arunca o nouă lumină asupra unei provocări complexe. După ce au dobândit empatie față de persoana pentru care proiectează, această etapă constă în a da sens informațiilor ample pe care le-au adunat. Cu alte cuvinte, scopul acestei etape este de a crea o declarație de problemă semnificativă și acționabilă - aceasta este ceea ce se numește de obicei "punct de vedere" (POV). POV-ul fetelor și al tinerelor femei este expresia clară a problemei pe care se vor strădui să o abordeze. În esență, această etapă poate fi înțeleasă ca o sinteză a activității de empatie a participantelor, precum și ca un efort de sintetizare a constatărilor lor dispersate în perspective puternice.
- **Ideație:** Etapa "Ideație" este modalitatea din cadrul procesului de proiectare prin care participanții se concentrează pe generarea de idei. Din punct de vedere mental, aceasta reprezintă un proces de "extindere" în ceea ce privește generarea de concepte și rezultate. Ideation oferă atât "combustibilul", cât și "materialul sursă" pentru construirea prototipurilor și descoperirea de soluții inovatoare care vor fi valorificate de către utilizatorul gânditorului de design. Această etapă reprezintă tranziția de la identificarea problemelor la crearea de soluții pentru utilizatorii gânditorului de design. Idealizarea este șansa fetelor și a tinerelor de a combina înțelegerea pe care o au despre problema și persoanele pentru care proiectează cu imaginația lor pentru a genera concepte de soluții. La începutul unui proiect de design, ideția are ca scop promovarea unei game cât mai largi de idei din care să poată selecta, nu doar găsirea unei singure soluții "cele mai bune". Determinarea celei mai bune soluții este, de obicei, descoperită mai târziu, prin testarea utilizatorilor și prin feedback.
- **"Faza de "prototip"** este generarea iterativă de artefacte menite să răspundă la întrebări care îi apropie pe participanți de soluția finală. În timpul etapelor inițiale, participanții care utilizează procesul DT ar trebui să creeze prototipuri de rezoluție redusă, care sunt rapid și ieftin de realizat, dar care pot obține feedback util din partea utilizatorilor și a colegilor. În etapele ulterioare, atât prototipul lor, cât și domeniul tematic examinat pot fi mai bine rafinate. Un prototip poate fi orice cu care un utilizator poate interacționa - fie că este vorba

de un perete de post-it-uri, de un gadget pe care l-ați asamblat, de o activitate de joc de rol sau chiar de un storyboard.

- **Test:** Faza de testare este cea în care participanții solicită feedback din partea utilizatorilor cu privire la prototipurile pe care le-au creat. Solicitarea de feedback le oferă participanților o altă oportunitate de a câștiga empatie pentru persoanele pentru care proiectează. Testarea este o altă oportunitate de a ne înțelege utilizatorul, dar, spre deosebire de "modul nostru inițial de empatie", participantul a făcut acum probabil mai multe încadrări ale problemei și poate că a creat prototipuri pentru a le testa. Cele mai importante motive pentru faza de testare sunt următoarele
 - **Pentru a rafina prototipurile și soluțiile:** Testarea se referă la următoarele iterații ale prototipurilor. Uneori, acest lucru înseamnă revenirea la faza de desen.
 - **Pentru a afla mai multe despre utilizator:** Testarea este o altă oportunitate de a crea empatie prin observare și implicare - adesea oferă informații neașteptate.
 - **Pentru a vă rafina punctul de vedere:** Uneori, testarea dovedește că nu numai că participanții nu au nimerit soluția corectă, dar nu au reușit nici să încadreze corect problema

Activități pentru atelierul *Design Thinking* (partea practică)

Activitățile propuse sunt împărțite în cinci faze: Empatizare, Definiere, Iterare, Prototip și Testare. Chiar dacă fazele nu sunt neapărat liniare, iar un anumit grad de iterație este cel puțin încurajat, etapele acestui atelier sunt prezentate și analizate într-un mod secvențial din motive de simplitate.

Durata totală a activităților practice: 125 de minute (25 de minute pentru fiecare activitate/etapă DT).

Pasul 1: Empatizați

Titlul activității: Înțelegerea utilizatorilor și a nevoilor lor	
Obiective și rezultate ale învățării	<p>În prima etapă, cea de spargere a gheții, a atelierului de Design Thinking, scopul este de a ajuta participanții să înțeleagă nevoile utilizatorilor și perspectivele personale în contextul provocării lor de proiectare. Participanții ar trebui să devină capabili să empatizeze cu utilizatorii lor și să le înțeleagă nevoile emoționale și fizice.</p> <p>Rețineți că aceste nevoi vor fi în mod natural diferite în cele trei domenii tematice: energie curată, orașe inteligente/mobilitate și consum durabil. De exemplu, în cazul mobilității inteligente, participanții pot detecta că, în cazul unei comunități rurale, soluția de utilizare în comun a mașinilor ar putea funcționa mai bine datorită legăturilor comunitare preexistente și a nivelurilor ridicate de încredere între utilizatori, în timp ce într-un context urban aceeași soluție nu s-ar putea aplica. Prin urmare, cunoașterea în profunzime a lumii utilizatorilor este esențială pentru a concepe ulterior soluții adecvate. În altă ordine de idei, participanții care sunt capabili să empatizeze cu contextul cultural al utilizatorilor din comunitățile lor vor putea găsi soluții pentru obiceiuri alimentare durabile care să se potrivească tradiției acestor comunități. Acestea sunt exemple orientative care demonstrează cât de important este să ne punem în locul utilizatorilor.</p> <p>O altă aspirație este ca formatorii și participanții la atelier să înceapă să construiască un sentiment de apartenență la comunitate și să iasă din zona lor de confort la finalul Etapei 1.</p>

<p>Pregătiri și materiale: de ce aveți nevoie?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Division Împărțirea participanților în grupuri mici • Hârtii și pixuri pentru colectarea ideilor prin brainstorming • conexiune la internet pentru a efectua cercetări online
<p>Timp recomandat</p>	<p>25 de minute</p>
<p>Instrucțiuni practice</p>	<p>Participanții vor fi mai întâi împărțiți în grupuri mici de aproximativ 5 persoane fiecare. Scopul este de a organiza mici sesiuni de brainstorming sau săli de dezbateri (se poate potrivi și în cazul unui atelier virtual) între participanți, în timpul cărora aceștia vor fi rugați să discute între ei și să reflecteze asupra nevoilor comunității lor.</p> <p>Pentru a exersa virtutea empatiei, se recomandă crearea de grupuri cu participanți cu profiluri cât mai diferite, pentru a le permite acestora să intre în contact cu persoane diferite și să le înțeleagă perspectivele. În timpul discuțiilor inițiale, participanții pot nota pe hârtie caracteristicile și nevoile comunităților lor care le diferențiază.</p> <p>Având în vedere că activitățile de lucru pe teren, cum ar fi interviurile directe sau observațiile, care reprezintă cel mai frecvent element al etapei de empatie, nu pot fi realizate în cadrul unei sesiuni de atelier, participanții pot utiliza sursele de internet ca modalitate alternativă de a colecta informații despre nevoile comunităților lor. Acest lucru ar presupune examinarea și colectarea de informații de pe platformele de socializare sau de pe site-uri locale.</p>
<p>Sfaturi și recomandări</p>	<p>Ca un sfat general pentru etapa "Empatizați", participanții trebuie să se simtă confortabil pentru a se exprima. Câteva sfaturi necesare pentru a realiza acest lucru:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Încurajați implicarea tuturor participanților: În timpul rundelor de discuții, formatorul ar trebui să faciliteze discuția pentru a permite tuturor participanților să aibă o voce egală. • Obligați participanții să își privească și să își asculte cu atenție colegii: Să ne punem în locul celuilalt este esența empatiei. Cereți fetelor și tinerelor să respecte



	<p>opinia colegilor din grup și încurajați-le să continue cu întrebări dacă ceva nu este clar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rugați participantele să profite de sursele online pentru a observa utilizatorii și perspectivele acestora: acest lucru se poate face prin observarea comentariilor și a declarațiilor personale în forumurile online/platforme de social media sau prin colectarea de informații din articolele de pe internet. • Colectați și vizualizați toate informațiile: La finalul sesiunii, rugați participanții să pună laolaltă toate informațiile obținute în urma activităților de empatizare pentru a crea o imagine de ansamblu asupra opiniilor, nevoilor și preocupărilor comunităților lor. Acest lucru va ajuta la stabilirea de conexiuni între informațiile colectate și va permite trecerea la etapa 2. Pentru a vizualiza informațiile, participanții pot folosi fie hârtie și creioane, fie, în cazul atelierului virtual, platforma Jamboard sau platforma colaborativă de tablă albă miro.
--	--

Pasul 2: Definiți

Titlu: Descoperiți în mod colectiv adevărata problemă	
<p>Obiective și rezultate ale învățării</p>	<p>Obiectivul etapei "Definire", care urmează empatiei, implică, în principiu, sintetizarea constatărilor pentru a identifica și articula o abordare a provocării.</p> <p>Rezultatul învățării: ajutarea fetelor și a femeilor tinere să treacă la următoarele etape: 1) să dezvolte o înțelegere a tipului de persoană pentru care vor proiecta - UTILIZATORUL lor; 2) să sintetizeze și să selecteze un set limitat de NEVOI pe care consideră că este important să le îndeplinească; 3) să exprime CONȘTIINȚELE pe care le-au dezvoltat prin sinteza informațiilor pe care le-au adunat în cadrul etapei "Empatie".</p> <p>Acest exercițiu poate fi aplicat în toate domeniile tematice selectate. De exemplu, atunci când examinează în mod colectiv nevoile părților interesate din comunitatea lor locală cu privire la tranziția către energia curată sau la consumul durabil, participanții ar trebui să fie capabili să</p>

	<p>colecteze diferitele perspective ale părților interesate, să le înțeleagă, să le sintetizeze și să le îmbine pentru a produce o provocare unică și holistică care trebuie abordată.</p> <p>Ideea principală pentru această etapă este de a articula un punct de vedere, prin combinarea celor trei elemente sugerate mai sus: utilizator, nevoie și perspectivă. Restrângerea și explicarea sensului informațiilor colectate prin intermediul fazei de empatie reprezintă obiectivul principal aici.</p>
<p>Pregătiri și materiale: de ce aveți nevoie?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Găsiți un spațiu fără prea mult zgomot pentru ca participanții să se poată concentra fără întreruperi externe. • În continuare, formatorul poate păstra aceleași grupuri (din faza anterioară), deoarece va fi mai logic ca membrii aceleiași echipe să proceseze, să cartografieze, să discute, să clasifice, să reflecte și să dea sens în mod colectiv datelor acumulate în faza anterioară. • Materiale utile pentru această etapă: Hârtii A4 (pentru a lua notițe și a colecta toate informațiile acumulate în etapa de empatie), o tablă albă cu notițe autocolante, markere, post-it-uri. În cazul unui atelier virtual, se poate utiliza aceeași platformă la îndemână, cum ar fi Jamboard.
<p>Timp recomandat</p>	<p>25 de minute</p>
<p>Instrucțiuni practice</p>	<p>Un instrument util pentru a trece mai departe cu definirea problemei este "declarația POV", care servește la reformularea unei provocări într-o declarație care poate fi pusă în practică. În cuvinte simple, aceasta include cele trei elemente care sunt afișate în rândurile anterioare: utilizator, nevoi și perspectivă.</p> <p>Activitatea: participanții vor fi rugați să se gândească și să scrie într-o carte albă sau într-un panou virtual gândurile și perspectivele lor cu privire la următoarele aspecte:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Utilizator: Pentru cine proiectați? 2) Nevoie: De ce are nevoie acest utilizator?



	<p>3) Insight: Ce v-a surprins la acest utilizator? Ce ați observat și nimeni altcineva nu observă?</p> <p>Participanții vor avea la dispoziție aproximativ 10 minute pentru a-și scrie și exprima ideile. Apoi, va urma o altă sesiune de brainstorming de 15 minute în care ideile principale vor fi discutate și reunite într-o singură declarație de problemă.</p> <p>Notă: Formatorul îi poate ajuta pe toți participanții și, în principal, pe cei mai neexperimentați, să dezvolte și să se gândească la nevoile emoționale reale ale utilizatorilor lor. Acest lucru înseamnă că nu este necesar de acum înainte să se treacă la soluții adecvate, ci mai ales să se înțeleagă esența problemei.</p>
Sfaturi și recomandări	<ul style="list-style-type: none">● Acordați atenție expresiei individuale: Unii participanți pot fi timizi în a-și exprima ideile în cadrul discuțiilor de grup. Încurajați-i să își noteze liber ideile pe hârtie și apoi să le discute în colectiv.● Reamintiți-le participanților să fie specifici: Ideile abstracte pot fi utile, dar în această etapă, participanților trebuie să li se reamintească faptul că enunțul problemei trebuie să fie direcționat (De exemplu: în loc să vorbească în general despre mobilitatea inteligentă, participanții trebuie să vină cu o problemă particulară, cum ar fi faptul că în comunitatea de investigație oamenii își folosesc în mod excesiv mașinile private din motive de mobilitate, deoarece cred că acest lucru este legat de statutul social).

Pasul 3: Ideea

Titlu: **E timpul pentru generarea de idei!**

<p>Obiective și rezultate ale învățării</p>	<p>Scopul etapei Ideation este de a încuraja și de a sprijini fetele și tinerele participante să înceapă să se gândească la modul în care pot rezolva problema pe care au cercetat-o și definit-o.</p> <p>În principiu, etapa de ideare este momentul în care membrii echipei încep să se concentreze pe generarea de soluții creative. Obiectivul aici este cantitatea și diversitatea ideilor, nu rămânerea la o soluție teoretic "cea mai bună".</p> <p>Amintire importantă: Toate etapele procesului de design thinking ar trebui să fie combinate de creativitate și de lucrul în echipă, astfel încât explorarea opțiunilor și generarea unei mari varietăți de idei este esențială pentru a ajunge la o soluție cu adevărat creativă.</p> <p>Exemplu orientativ dintr-un domeniu tematic: atunci când participanții fac brainstorming pentru a găsi soluții privind modalități de mobilitate mai ecologice, nu ar trebui să se impună restricții în ceea ce privește fantezia lor. Atât mintea inconștientă, cât și cea conștientă ar trebui să fie activate pentru a alimenta imaginația necesară pentru a sugera soluții. Soluțiile care pot părea exagerate, cum ar fi plantarea masivă de copaci pe acoperișurile abandonate ale clădirilor sau instalarea de senzori pentru iluminatul automat al străzilor pe timpul nopții pentru a economisi energie, ar trebui să fie îmbrățișate. Evaluarea acestor idei pe baza fezabilității, adecvării și rentabilității lor va veni mai târziu.</p>
<p>Pregătiri și materiale: de ce aveți nevoie?</p>	<p>Materiale: este nevoie în primul rând de o tablă mare. Dimensiunea totală a planșei este esențială pentru a adăuga și afișa cât mai multe idei. Ideile vor fi scrise direct pe tablă cu un pix sau afișate în notițe autocolante (post-it-uri).</p> <p>*În cazul în care atelierul se desfășoară virtual, o platformă precum Jamboard, Miro sau Mural poate fi utilizată cu ușurință ca alternativă la tablă.</p> <p>Este recomandabil ca participanții să fie păstrați în aceleași grupuri, astfel încât să se asigure continuitatea cu etapele anterioare, iar aceștia pot, de asemenea, să formeze un ciclu pentru ca fiecare să aibă o voce egală.</p>

	Pentru faza de evaluare a ideilor sugerate, este necesar un simplu stilou pentru a nota pe tablă rezultatele.
Timp recomandat	25 minute
Instrucțiuni practice	<p>La început, formatorul le va cere participanților să înceapă un brainstorming și să propună fiecare câte idei creative le vin în minte. Întregul proces ar trebui să dureze aproximativ 10'. Aceasta este faza de creativitate, în care participanții trebuie să se simtă neconstrânși și să se exprime liber. Formatorul ar trebui să noteze toate ideile pe tablă, permițându-le participanților să se inspire simultan din ideile colegilor lor, încercând în același timp să gândească propriile idei.</p> <p>După finalizarea brainstormingului, participanții vor evalua fiecare idee în funcție de următoarele criterii: (i) fezabilitatea ideii, (ii) rentabilitatea ideii și (iii) cât de rațională este ideea, (iv) originalitatea ideii. Aceasta este etapa în care ideile sunt atent reconsiderate în mod colectiv. Pentru fiecare idee, participanții pot atribui puncte pentru fiecare criteriu, printr-un proces de vot deschis: 1 dacă ideea obține un punctaj foarte slab pentru acel criteriu și 5 dacă obține un punctaj foarte bun. Această metodă va facilita procesul și va produce rezultate cantitative clare, arătând care idee (sau idei) ar trebui să devină soluții prototipate (15 minute).</p>
Sfaturi și recomandări	<ul style="list-style-type: none"> ● Folosiți sonde pentru a încuraja participanții. Puteți începe brainstormingul cu o întrebare în format. O întrebare tipică este: "Cum am putea să...?". Acest lucru restrânge focalizarea brainstormingului. Folosiți munca dvs. din faza de definire pentru a crea întrebări "Cum am putea să...?". ● Încurajați ideile neconvenționale. O idee a unei fete poate părea ciudată sau neobișnuită, dar când colegii ei încep să se bazeze pe ea, ideea poate deveni genială.



	<ul style="list-style-type: none"> ● Vizualizați ideile. În afară de a nota ideea în notițe autocolante, încercați să faceți schițe simple pe tablă sau rugați participanții să facă acest lucru.
--	---

Pasul 4: Prototip

Titlu: Momentul prototipului soluției!	
Obiective și rezultate ale învățării	<p>Obiectivul central al fazei de prototip este de a începe crearea de proiecte și prototipuri de joasă rezoluție ale soluției (soluțiilor) selectate care au fost ideate și votate în etapa anterioară. Rezultatul este de a da substanță soluțiilor propuse printr-un proces creativ în care fetele și tinerele folosesc materiale simple pentru a întruchipa ideile. Un prototip nu este nimic mai mult decât un artefact care servește drept schiță în miniatură a soluției.</p> <p>Această etapă este mai solicitantă în ceea ce privește pregătirea și materialele. Participanților nu li se cere doar să facă un brainstorming teoretic și să producă idei, ci trebuie să folosească, de fapt, cu mâinile lor materiale tangibile pentru a crea un proiect de produs al ideii. Artefactul îi ajută pe participanți să reflecteze din nou asupra ideii sugerate în etapa 3 (ideație) printr-un proces iterativ și să ajusteze unele elemente ale ideilor lor (dacă este necesar). Prototiparea înseamnă crearea rapidă și, prin urmare, fără costuri, a unor reprezentări de soluții, de obicei cu scopul de a transmite ideile utilizatorilor și de a obține feedback reciproc.</p> <p>Exemplul 1 - mobilitate inteligentă: Să luăm cazul ideii pentru soluții de descoperire în tematica mobilității inteligente. În timpul etapei 3, participanții au decis să proiecteze biciclete electronice și să instaleze o stație dedicată pentru încărcarea și depozitarea bicicletelor în apropierea stației centrale de autobuz din centrul orașului. Înainte de a se angaja efectiv în crearea unei astfel de stații, care este un proiect costisitor, participanții vor crea un prototip de rezoluție redusă al acestei stații, pentru a-l arăta colegilor lor și a discuta mai departe despre fezabilitatea ideii.</p>

	<p>Exemplul 2 - consumul durabil: Să presupunem că fetele și femeile au avut ca idee, în etapa 3, crearea unui duș inteligent în legătură cu domeniul tematic al consumului durabil. Dușul se oprește automat dacă stați mai mult de 5 minute sub duș. De asemenea, o persoană poate face duș doar o dată la 24 de ore. Astfel, se economisește apa și, de asemenea, energia necesară pentru a încălzi apa. Pornind de la acest lucru, participanții ar trebui să încerce să schițeze dușul sau chiar să încerce să dezvolte o machetă simplă cu orice materiale disponibile.</p>
<p>Pregătiri și materiale: de ce aveți nevoie?</p>	<p>În etapa de prototip, pregătirea corespunzătoare, precum și punerea la dispoziția participanților a materialelor de bază pentru artefact (sau o schiță) sunt de o importanță majoră. Cu toate acestea, procesul din cadrul acestui atelier (având în vedere perioada de timp propusă) poate fi păstrat simplu și va fi avut în vedere să fie în prealabil prietenos cu bugetul.</p> <p>În cazul atelierului fizic, se sugerează următoarele materiale: Carton/carton, foarfecă, markere, benzi adezive, plastilină, cărămizi lego, lipici, hârtii de construcție colorate, pixuri, masă(e) mare(e) și orice altceva considerat necesar pentru desfășurarea etapei.</p> <p>În cazul atelierului online, se sugerează următoarele materiale: Programul PowerPoint, Mural, Programul Microsoft paint.</p>
<p>Timp recomandat</p>	<p>25 minute</p>
<p>Instrucțiuni practice</p>	<p>Având în vedere complexitatea etapei de prototip (în comparație cu celelalte două prime etape), este foarte recomandat ca procesul să fie cât mai simplu posibil.</p> <p>În primul rând, participanții vor fi împărțiți în două sau trei grupuri (în funcție de numărul de participanți la atelier). Fiecare grup va fi responsabil să creeze un prototip al celor mai populare idei care au fost selectate în Etapa 3. Se estimează că un număr maxim de două sau trei prototipuri reprezintă cazul optim din cauza limitei de timp.</p>



	<p>Fiecare grup va avea la dispoziție maximum 25 de minute pentru a proiecta și crea prototipul său. În cazul unei întâlniri fizice, fiecare grup va lucra pe propria masă, iar grupurile ar trebui să fie distanțate unele de altele pentru o mai bună concentrare. În cazul unei reuniuni virtuale, participanții pot fi împărțiți în săli de discuții (de exemplu, în zoom) și pot lucra pe o platformă de colaborare virtuală. În timpul creării prototipurilor, formatorul va monitoriza grupurile și va face intervenții când și unde este nevoie.</p> <p>Notă: Dacă alegerea creării unui model sau a unui artefact pare a fi prea complexă sau provocatoare, având în vedere calendarul specific care este dat pentru această fază, există alternative utile și la fel de inteligente de obținere a rezultatului așteptat în locul creării unui model:</p> <p>1) Creați o diagramă vizuală (prin intermediul unei tablouri virtuale!): Participanții pot cartografia structura, rețeaua, călătoria sau procesul ideii lor și pot încerca diferite versiuni.</p> <p>2) Creați o machetă: Construiți machete ale instrumentelor digitale și ale site-urilor web cu simple schițe de ecrane pe hârtie. Lipiți macheta pe hârtie pe un ecran real de calculator sau de telefon mobil atunci când faceți o demonstrație.</p> <p>3) Creați un storyboard: i) Vizualizați treptat experiența completă a ideii dvs. printr-o serie de imagini, schițe, desene animate sau chiar doar blocuri de text; ii) Folosiți post-it-uri sau foi de hârtie individuale pentru a crea storyboard-ul, astfel încât să puteți rearanja ordinea acestora.</p>
<p>Sfaturi și recomandări</p>	<ul style="list-style-type: none">● This Reamintiți participanților că prototipul trebuie să rezolve problema utilizatorului. Aceasta înseamnă că, atunci când se proiectează un prototip, acesta nu trebuie să fie neapărat atractiv sau inteligent, ci mai degrabă practic pentru utilizator.● Asigurați-vă că toată lumea contribuie. Atunci când se lucrează în grupuri, este posibil ca unii participanți să domine asupra altora în utilizarea materialelor. Monitorizați în mod constant modul în



	<p>care funcționează grupurile și asigurați-vă că membrii grupului participă în mod egal.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sfătuiți cu amabilitate participanții că prototiparea nu înseamnă "a face bine din prima": cele mai bune prototipuri se schimbă semnificativ în timp. Din acest motiv, îndemnați-i cu cel mai bun mod posibil să se provoace pe ei înșiși să vină cu cel puțin două versiuni diferite ale ideii lor pentru a testa mai multe aspecte ale soluțiilor posibile.
--	--

Pasul 5: Test

Titlu: Faza de testare: o altă șansă de a înțelege utilizatorul!	
<p>Obiective și rezultate ale învățării</p>	<p>Faza de testare constă în solicitarea de feedback cu privire la prototipurile pe care participanții le-au creat. Există o altă șansă de a înțelege utilizatorul, dar, spre deosebire de modul inițial de empatie, în această fază, cel care gândește proiectarea a experimentat deja momente de încadrare și de reflecție cu privire la problema examinată.</p> <p>Cele mai importante trei obiective ale fazei de Testare sunt: (i) perfecționarea prototipurilor și a soluțiilor, (ii) aflarea mai multor informații despre utilizatorul lor, (iii) rafinarea punctului de vedere. regulă de bază: etapa finală a gândirii de proiectare nu este neapărat ultimul lucru pe care îl vor face designerii. Nu uitați: gândirea de design este un proces iterativ, în care se așteaptă ca designerii să treacă printr-o serie de schimbări, modificări și rafinamente. Din acest motiv, nu este neobișnuit ca faza de testare să "repornească" unele alte procese de design thinking, deoarece ideile nou descoperite pot declanșa soluții potențiale suplimentare care necesită o abordare complet nouă⁹. Aceasta înseamnă că rezultatele fazei de testare pot dezvălui noi informații despre utilizatorii doriți, ceea ce, la rândul lor, poate duce la o altă sesiune de brainstorming pentru fazele anterioare (de exemplu, etapa Idee) sau la</p>

⁹ Springboard. (2021). What Are the 5 Stages of Design Thinking? Retrieved from: <https://www.springboard.com/library/ui-ux-design/design-thinking-stages/#design-thinking-stage-5-test>

	<p>dezvoltarea de noi prototipuri (de exemplu, etapa Prototip)¹⁰.</p> <p>Cu alte cuvinte, faza de testare constă în examinarea critică a prototipurilor dezvoltate în faza anterioară și în perfecționarea acestora. De exemplu, să luăm exemplul anterior al dușului care se oprește automat dacă stați mai mult de 5 minute sub duș. În teorie, acesta ar putea fi un exemplu strălucit de consum durabil. Cu toate acestea, în urma unei reflecții critice, pot fi dezvăluite lacune: de exemplu, dușul poate fi nepractic sau utilizatorii pot trăi într-o comunitate care nu poate susține această soluție din punct de vedere energetic. Ca atare, participanții ar trebui să caute un alt prototip alternativ (revenind la faza de prototip sau de ideare).</p>
<p>Pregătiri și materiale: de ce aveți nevoie?</p>	<p>Se recomandă ca această etapă să fie cât mai simplă posibil. Materialele cele mai importante și necesare care ar trebui utilizate pentru reflectarea prototipurilor sunt:</p> <ul style="list-style-type: none"> - pixuri, creioane și caiete pentru a nota gândurile. - Bilete colorate de tip post-it <p>După reflecție, participanții se pot întoarce la o fază anterioară și pot folosi aceleași materiale care corespund acelei faze.</p>
<p>Timp recomandat</p>	<p>25 minute</p>
<p>Instrucțiuni practice</p>	<p>Procesul se va derula după cum urmează:</p> <p>Formatorul va cere grupurilor să își prezinte reciproc prototipurile și să ofere feedback critic ca și cum ar fi utilizatorii (într-un scenariu ipotetic). În esență, participanții dintr-un grup vor prelua rolul de gânditori de design, iar cel de-al doilea grup va acționa ca grup țintă/utilizatori ai soluției problemei. Echipa de proiectanți va face o scurtă prezentare a prototipurilor pe care le-a pregătit în etapa anterioară (5 minute).</p> <p>În urma prezentării, echipa de utilizatori se va gândi la ideea (ideile) propusă (propuse) și va oferi feedback fie</p>

¹⁰ Interaction Design Foundation. (2021). 5 Stages in the Design Thinking Process. Retrieved from: <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>



	<p>pentru prototip, fie pentru alte aspecte referitoare la etapele anterioare (5 minute). După ce grupul de prezentare primește feedback-ul, acesta poate dedica aproximativ 15 minute pentru a reflecta asupra lor și pentru a rafina cât mai multe sugestii din ceea ce a colectat ca feedback.</p>				
<p>Sfaturi și recomandări</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Permiteți utilizatorilor să interpreteze singuri prototipul. Clarificați grupului de proiectanți că nu este necesar să explice totul atunci când își prezintă prototipul, pentru a nu influența utilizatorii. Cel mai important lucru după prezentarea prototipului este să urmăriți cum îl percep utilizatorii și apoi să ascultați ce spun aceștia despre el. • Organizarea modului de acordare a feedback-ului: Pentru a ajuta cel de-al doilea grup (care acționează în calitate de utilizatori) să își dea feedback-ul într-un mod clar, se poate folosi o matrice simplă, așa cum este prezentată în imaginea de mai jos ¹¹: <div data-bbox="598 1227 1182 1473" style="text-align: center;"> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="width: 50%; height: 100px; vertical-align: top;">What worked?</td> <td style="width: 50%; height: 100px; vertical-align: top;">What could be improved?</td> </tr> <tr> <td style="width: 50%; height: 100px; vertical-align: top;">Questions</td> <td style="width: 50%; height: 100px; vertical-align: top;">Ideas</td> </tr> </table> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Reamintiți participanților cât de valoros este feedback-ul: Constrângerile de timp prevăd că, din moment ce testarea și primirea feedback-ului se va întâmpla o singură dată, procesul trebuie făcut cu înțelepciune¹². Oferirea de feedback ar trebui să fie privită ca o activitate critică și nu plictisitoare. 	What worked?	What could be improved?	Questions	Ideas
What worked?	What could be improved?				
Questions	Ideas				

¹¹ Stevens, E. (2021). How To Run an Awesome Design Thinking Workshop. Retrieved from: <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/design-thinking-workshop/>

¹² Workshopper. (2021). Design Thinking Phase 5 - How to Test Effectively. Retrieved from: <https://www.workshopper.com/post/design-thinking-phase-5-how-to-test-effectively>

Sfaturi generale pentru facilitatori

- **Amintiți-vă că procesul de Design Thinking este iterativ.**

Iterarea este un element fundamental al unui proces de proiectare eficient. Iterați atât prin parcurgerea procesului de mai multe ori, cât și prin iterația în cadrul unei etape - de exemplu, prin crearea mai multor prototipuri sau prin încercarea de variații ale unor subiecte de brainstorming cu mai multe grupuri. În general, pe măsură ce parcurgeți mai multe cicluri prin procesul de proiectare, domeniul de aplicare se restrânge și treceți de la lucrul la conceptul general la detaliile nuanțate, dar procesul sprijină în continuare această dezvoltare.

Pentru simplitate, procesul este articulat aici ca o progresie liniară, dar provocările de proiectare pot fi abordate prin utilizarea modurilor de proiectare în diferite ordine; în plus, există un număr nelimitat de cadre de proiectare cu care se poate lucra. Procesul prezentat aici este o sugestie de cadru; în cele din urmă, vă veți însuși procesul și îl veți adapta la stilul și munca dumneavoastră. Perfecționați-vă propriul proces care funcționează pentru dumneavoastră. Cel mai important, pe măsură ce continuați să practicați inovarea, vă însușiți o mentalitate de proiectare care să pătrundă în modul în care lucrați, indiferent de procesul pe care îl utilizați.

- **Pregătiți-vă și aveți un plan, urmărind acest modul și prezentarea Power Point.**

Acest ghid sugerează o structură de bază pentru un atelier de responsabilizare socială și profesională. Cu toate acestea, deoarece interacțiunea cu participanții este un proces dinamic, este posibil ca facilitatorii să fie nevoiți să redefinească unele proceduri sau să adauge mai multe etape pentru un proces de responsabilizare de succes. Ca urmare, este necesar să vă pregătiți, creând alternative pentru lucrurile care ar putea merge prost sau care nu se potrivesc participanților. De asemenea, puteți cere ajutor, invitând un expert ca vorbitor la atelier, iar acesta poate fi încurajator și cu adevărat util în cazul întrebărilor pe care participanții le pot avea și la care facilitatorii nu vor putea răspunde cu certitudine.

- **Creați o atmosferă primitoare**

Unul dintre cele mai importante puncte ale unui atelier de responsabilizare este mediul în care se desfășoară și sentimentele pe care le creează participanților. Astfel, este esențial să creați o atmosferă pozitivă încă din

primele minute ale atelierului și să o mențineți pe parcursul întregului atelier. Fă-i pe toți să se simtă confortabil și bineveniți creați o atitudine pozitivă pentru fiecare problemă care poate apărea, cum ar fi participanții care au venit cu întârziere sau participanții care sunt foarte timizi să vorbească în fața unui public. Încurajați-i pe toți, acordați-le timp și aveți întotdeauna o abordare prietenoasă. Numai în acest fel, fiecare participant se va simți confortabil și va avea încredere în întregul proces, astfel încât să se exprime liber și să obțină cele mai mari beneficii posibile de pe urma atelierului.

Lista de verificare înainte de atelier ¹³:

1. **Înscrieți provocarea și stabiliți obiectivul (obiectivele) atelierului pe o foaie de hârtie** (dacă doriți să aveți propriile notițe)
2. **Găsiți o locație potrivită** (ar fi total potrivit dacă ați găsi un loc liniștit, fără zgomot și alte întreruperi)
3. **Planificați agenda** (inclusiv intervalele de timp pentru fiecare activitate)
4. **Adunați toate materialele necesare:** O parte a atelierului, în principal etapa 4 (Prototip), este dedicată construirii de prototipuri de fidelitate redusă, pentru care veți avea nevoie de o bună selecție de materiale simple, dar utile. O listă de materiale de zi cu zi și ușor de gestionat, cu care toată lumea este familiarizată, sunt următoarele: - hârtie albă pentru copiat, hârtie de construcție colorată, bandă adezivă, markere, post-it-uri, câteva caiete, o tablă albă pentru a-i ajuta pe participanți să își adune sau să își noteze ideile.

¹³Stevens, E. (2021). How To Run an Awesome Design Thinking Workshop. Available here: <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/design-thinking-workshop/>

Glosar

- **Gândire de design:** Gândirea de design este un proces neliniar, iterativ, pe care echipele îl folosesc pentru a înțelege utilizatorii, pentru a contesta presupunerile, pentru a redefini problemele și pentru a crea soluții inovatoare pentru prototipuri și teste.¹⁴
- **A doua definiție a gândirii de design:** Design Thinking este o metodologie care ajută la rezolvarea problemelor complexe prin soluții tangibile care pot avea un impact asupra vieții altor persoane. Aceasta poate ajuta la generarea de inovație și poate contribui la crearea unui viitor mai bun și mai durabil.
- **Empatie:** Este abilitatea de a înțelege oamenii și de a vedea lumea prin ochii oamenilor, de a te pune în locul lor și de a simți ceea ce simt ei.¹⁵
- **Define:** Este sinteza informațiilor pe care le-ați adunat pentru a determina o declarație de problemă sau un punct de vedere semnificativ și acționabil.¹⁶
- **Ideate:** Conform Nielsen Norman Group, idearea este definită ca fiind "procesul de generare a unui set larg de idei pe un anumit subiect, fără a încerca să le judece sau să le evalueze". În faza de ideare a procesului de Design Thinking, participanții care acționează ca designeri explorează și vin cu cât mai multe idei posibile.¹⁷
- **Prototip:** Prototiparea este un proces experimental prin care echipele de design implementează idei în forme tangibile, de la hârtie la digital.¹⁸ **Definiție ulterioară:** un prototip este un artefact fizic sau digital care poate fi construit cu materiale de diferite tipuri. Acesta ajută proiectanții în general să facă o soluție tangibilă pentru a o testa și a obține feedback.
- **Test:** Testarea utilizatorilor face parte dintr-un proces de proiectare centrată pe utilizator, care permite participantului să câștige empatie pentru persoanele pentru care proiectează, testând prototipul direct cu acestea și înțelegând ce simt în legătură cu acesta.¹⁹
- **Facilitator** (care este formatorul): Este o persoană care îi ghidează pe elevi/participanți în timpul activităților bazate pe proiect. Facilitatorul are rolul de a supraveghea activitățile și de a-i ajuta pe toți

¹⁴ Interaction Design Foundation. (2021). Design Thinking. Retrieved from: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking>

¹⁵ QED42. How Empathy Works in Design Thinking. Retrieved from: <https://www.qed42.com/blog/how-empathy-works-in-design-thinking>

¹⁶ Stephanie Baseman. Design Thinking Process. Retrieved from: <https://www.stephaniebaseman.com/design-thinking-process>

¹⁷ Career Foundry. (2021). What Is Ideation in Design Thinking? An Ideation Techniques Guide. Retrieved from: <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/what-is-ideation-in-design-thinking/>

¹⁸ Interaction Design Foundation. (2021). Prototyping. Retrieved from: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/prototyping>

¹⁹ Yukti. (2020). User Testing | A Beginners Guide to Stage 5 of Design Thinking Process. Retrieved from: <https://www.yukti.io/stage-5-in-design-thinking-test-stage/>

participanții să progreseze în procesul creativ cu o abordare maieutică.

Bibliografie - referințe

Brown, T.& Wyatt., J. (2010). Design Thinking for Social Innovation. Stanford Social Innovation Review. Retrieved from: https://myweb.uiowa.edu/dlgould/plugin/documents/Design_Thinking_for_Social_Innovation.pdf

Career Foundry. (2021). What Is Ideation in Design Thinking? An Ideation Techniques Guide. Retrieved from: <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/what-is-ideation-in-design-thinking/>

d.school. (2010). An Introduction to Design Thinking: PROCESS GUIDE. Retrieved from: <https://web.stanford.edu/~mshanks/MichaelShanks/files/509554.pdf>

Hart, R. (2008). Stepping Back from “The Ladder”: Reflections on a Model of Participatory Work with Children. In A. Reid, B. Jensen, J. Nickel, & V. Simovska, Participation and Learning. Perspectives on Education and the Environment, Health and Sustainability (pp. 19-31). New York: Springer.

IDEO. (2013). Design Thinking for Educators. https://f.hubspotusercontent30.net/hubfs/6474038/Design%20for%20Learning/IDEO_DTEdu_v2_toolkit+workbook.pdf

Interaction Design Foundation. (2021). 5 Stages in the Design Thinking Process. Retrieved from: <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>

Interaction Design Foundation. (2021). Design Thinking. Retrieved from: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking>

Interaction Design Foundation. (2021). Prototyping. Retrieved from: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/prototyping>

Jones, K. R., & Perkins, D. F. (2005). Determining the quality of youth-adult relationships within community-based youth programs. Journal of Extension, 43(5), 1-10.

Kalemaki, I. et. al. (2019). Towards a learning framework for social innovation education, 2019 EMES Selected Conference Papers. Retrieved from: https://www.researchgate.net/publication/337415281_Towards_a_learning_framework_for_social_innovation_education_2019_EMES_Selected_Conference_Papers

Mulgan, G. (2007). Social Innovation: What it is, why it matters and how it can be accelerated. Oxford, UK: Said Business School. Retrieved from: https://www.researchgate.net/publication/277873357_Social_Innovation_What_It_Is_Why_It_Matters_and_How_It_Can_Be_Accelerated

Phills J. A., Deiglmeier K., Dale T., and Miller D. T. (2008). Rediscovering Social Innovation. Stanford Social Innovation Review. Retrieved from: https://ssir.org/articles/entry/rediscovering_social_innovation

Plattner et al. (2011). Design Thinking; Understand – Improve – Apply. Heidelberg: Springer-Verlag Berlin Heidelberg. doi:10.1007/978-3-642-13757-0. Available at: <https://www.springer.com/gp/book/9783642137563>

Plattner, H. (2010). An introduction to design thinking: PROCESS GUIDE. Institute of Design at Stanford. Retrieved from: <https://web.stanford.edu/~mshanks/MichaelShanks/files/509554.pdf>

QED42. How Empathy Works in Design Thinking. Retrieved from: <https://www.qed42.com/blog/how-empathy-works-in-design-thinking>

Springboard. (2021). What Are the 5 Stages of Design Thinking? Retrieved from: <https://www.springboard.com/library/ui-ux-design/design-thinking-stages/#design-thinking-stage-5-test>

Stephanie Baseman. Design Thinking Process. Retrieved from: <https://www.stephaniebaseman.com/design-thinking-process>

Stevens, E. (2021). How To Run an Awesome Design Thinking Workshop. Retrieved from: <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/design-thinking-workshop/>

Workshopper. (2021). Design Thinking Phase 5 - How to Test Effectively. Retrieved from: <https://www.workshopper.com/post/design-thinking-phase-5-how-to-test-effectively>

Yukti. (2020). User Testing | A Beginners Guide to Stage 5 of Design Thinking Process. Retrieved from: <https://www.yukti.io/stage-5-in-design-thinking-test-stage/>