

Moderator Design Thinking

Program szkolenia

Dzień 1

Czas	Merytoryka	Metody pracy
9:00 – 9:30	Rozpoczęcie szkolenia: zapoznanie uczestników, kontrakt szkoleniowy	Icebreaker
9:30 – 10:00	Wprowadzenie do DT: historia, proces i jego odmiany, model Double Diamond	Miniwykład, dyskusja
10:00 – 16:00	Doświadczenie procesu Design Thinking: - Empatia; - Problem; - Pomysł; - Prototyp; - Test.	Ćwiczenia: Moodboard, Mapa Empatii, Burza mózgów, Głosowanie kropkami, Matryca RIG, Prototypowanie 2D i 3D, Testowanie na sali szkoleniowej
16:00 – 16:45	Podsumowanie procesu: wady, zalety, efekty, ocena doświadczeń i wnioski na przyszłość	Omówienie trenerskie, dyskusja w grupach i w zespołach
16:45 – 17:00	Zamknięcie pierwszego dnia szkoleniowego, sesja feedbacku	

W trakcie: przerwy kawowe oraz jedna przerwa obiadowa.

Dzień 2

Czas	Merytoryka	Metody pracy
9:00 – 9:15	Rozpoczęcie szkolenia – podsumowanie poprzedniego dnia	
9:15 – 9:45	Tworzenie zespołu Design Thinking: kto i dlaczego powinien brać udział w procesie	Miniwykład, dyskusja, wyciąganie wniosków
9:45 – 14:00	Empatia: - tworzenie person - ćwiczenia na lepsze rozumienie person - techniki do stosowania podczas warsztatów - wywiady	Teczka osoby, Moodboard, Mapa empatii, Analogie, Dzień w ZOO; ćwiczenia w zespołach; scenki; miniwykład
14:00 – 16:45	Problem: - prowadzenie burzy mózgów; - techniki używane w rozwiązywaniu problemów, tworzeniu produktów i usług; - metody podnoszenia energii uczestników; - techniki selekcji.	Miniwykład, prowadzenie burzy mózgów, tworzenie ścieżki klienta, głosowanie kropkami, 5Why, Zdefiniowanie problemu
16:45 – 17:00	Podsumowanie i zamknięcie drugiego dnia szkolenia	

W trakcie: przerwy kawowe oraz jedna przerwa obiadowa.

Dzień 3

Czas	Merytoryka	Metody pracy
9:00 – 9:15	Rozpoczęcie szkolenia – podsumowanie poprzedniego dnia	
9:15 – 12:00	Generowanie pomysłów: - metody podnoszenia kreatywności; - techniki ułatwiające generowanie dużej liczby pomysłów; - techniki selekcji	SCAMPER, odmiany burzy mózgów, wykorzystanie Ścieżki klienta, Macierz RIG, Metoda RZUF
12:00 – 14:00	Prototypowanie i Testy alfa	Tworzenie prototypów pomysłów; prezentacja prototypów pomysłów
14:00 – 16:00	Prototypowanie i testy beta	Poprawianie prototypów i kolejne testy
16:00 – 17:00	Wnioski z przebiegu procesu Design Thinking, zamknięcie trzeciego dnia szkolenia	

W trakcie: przerwy kawowe oraz jedna przerwa obiadowa.

Dzień 4

Czas	Merytoryka	Metody pracy
9:00 – 9:15	Rozpoczęcie szkolenia – podsumowanie poprzedniego dnia	
9:15 – 9:30	Wprowadzenie do zadania grupowego: zaplanowania i przeprowadzenia procesu Design Thinking na konkretny temat	Wprowadzenie trenerów
9:30 – 10:30	Planowanie procesu	Ćwiczenie w zespole
10:30 – 15:30	Realizacja procesu pod okiem trenerów	Ćwiczenie w zespołach
15:30 – 16:30	Omówienie doświadczeń, wyciągnięcie wniosków na przyszłość	Omówienie trenerskie
16:30 – 17:00	Podsumowanie, wręczenie certyfikatów, zamknięcie szkolenia	

W trakcie: przerwy kawowe oraz jedna przerwa obiadowa.