

FIRST EDITION / TWO THOUSAND FIFTEEN

ELSŐ MAGYAR NYELVŰ KIADÁS

DESIGN THINKING
KÖNYVTÁRAKNAK
GYAKORLÓ
PÉLDATÁR

ESZKÖZTÁR A HASZNÁLÓKÖZPONTÚ
TERVEZÉSHEZ



WWW.DESIGNTHINKINGFORLIBRARIES.COM

Tartalomjegyzék

1. FEJEZET
KIINDULÁS *p. 3*

2. FEJEZET
INSPIRÁCIÓ *p. 15*

3. FEJEZET
IDEÁCIÓ *p. 27*

4. FEJEZET
ITERÁCIÓ *p. 41*

5. FEJEZET
KITERJESZTÉS *p. 52*

1. FEJEZET

Kiindulás

A legjobb tanulás a gyakorlás, ezért az eszköztár mindegyik fejezetéhez módszertani feladatokat is mellékelünk. Az itt következő gyakorlatok segítséget nyújtanak a csapatvezetőknek ahhoz, hogy megfelelő anyagokat tudjanak összeállítani a csapat következő találkozására. Az egyes feladatoknál megadott idő csak körülbelüli érték, ez a megvalósítás során pár perccel eltérhet. Jegyezzük fel, hogy a saját tempónk hogyan viszonyul a megadott értékhez képest, és aszerint tervezzük a találkozókat.

SZÜKSÉGES KELLÉKEK

- A Gyakorló példatár kinyomtatott példányai (személyenként egy)
- Üres papír vagy jegyzettömb
- Toll vagy egyéb írószer
- Öntapadós jegyzettömb (post-it)

1. GYAKORLAT

BEMUTATKOZÁS p. 4

15 perc

2. GYAKORLAT

JÉGTÖRŐ: VIZUÁLIS TELEFON p. 5

15 perc

3. GYAKORLAT

CSAPATSZEREPEK MEGHATÁROZÁSA p. 6

15 perc

4. GYAKORLAT

A SZABÁLYOK ÉS A KÖRÜLMÉNYEK ALAKÍTÁSA p. 9

15 perc

5. GYAKORLAT

BEMELEGÍTŐ GYAKORLAT: TERVEZZÜNK HATÉKONYABB MUNKÁBA JÁRÁST p. 10

50 perc

6. GYAKORLAT

REFLEXIÓ A DESIGN THINKINGRE p. 13

15 perc



1. GYAKORLAT

BEMUTATKOZÁS

15 perc

A design thinking használójaként fontos, hogy a kezdők gondolkodásával közelítsünk a problémához, még akkor is, ha jól ismerjük azt. A kezdőkben él a tudásvágy és a kedv a kísérletezéshez. Szánjunk néhány percet az alábbi kérdések megválaszolására, majd beszéljük meg a válaszainkat a csapattal. Az utolsó kérdésre mindenképpen a kezdők gondolkodásával próbáljunk választ találni.

Hogy hívnak?

Hol dolgozol?

Miért érdekel az eszköztár?

Mit szeretnél megtanulni az eszköztár segítségével?

Mit szeretnél csinálni öt év múlva?

Mesélj el egy sztorit a legutóbbi, először próbált tevékenységedről. Izgalmas volt vagy ijesztő?
Hogyan segített az, hogy kezdő voltál?



2. GYAKORLAT

JÉGTÖRŐ: VIZUÁLIS TELEFON

15 perc

A design thinking folyamatában nagyon fontos a vizualitás. A vizuális gondolkodás segíthet akkor, amikor elakadunk a kulcsmomentumoknál. Ez a „jégtörő” gyakorlat segít megismerni a csapatársakat, miközben gyakorolhatjuk a vizuális interpretációt is.

MEGJEGYZÉS: Ehhez a gyakorlathoz legalább három csapattárs szükséges. Mindenkinél legyen üres papír és toll.

1. LÉPÉS

- A csoportban mindenki írjon le egy mondatot (vicceset vagy komolyat) a papírja tetejére!
- Hajtsák be a papírt, elrejtve a mondatot!
- Adják tovább a papírt a jobbra ülőnek!

2. LÉPÉS

- Hajtsák ki a lapokat úgy, hogy olvashatóvá váljanak a mondatok!
- Rajzoljanak egy képet arról, amit látnak!
- Hajtsák be a papírt úgy, hogy elrejtsek a fenti mondatot, majd még egyszer úgy, hogy a kép se látszódjon!
- Adják tovább a papírt a jobbra ülőnek!

3. LÉPÉS

- Hajtsák ki a kapott papírt úgy, hogy csak a képet lássák (a mondat maradjon rejtve)!
- Írják le a kép alá, hogy mit látnak!
- Hajtsák össze háromszor a papírt úgy, hogy elrejtsek az első mondatot, majd a képet és az új mondatot is!
- Adják tovább jobbra!

4. LÉPÉS

- Hajtsák ki a kapott papírt úgy, hogy csak az új mondatot lássák!
- Rajzoljanak egy képet arról, amit látnak!
- Hajtsák össze négyszer a papírt!
- Adják tovább jobbra!

Ismételjék a folyamatot addig, míg mindenki vissza nem kapja az eredeti papírját. Hajtsák ki és nézzék meg, hogyan változott a történet!



3. GYAKORLAT

CSAPATSZEREPEK MEGHATÁROZÁSA 15 perc

Ez a gyakorlat segíthet meghatározni, hogy a csapat egyes tagjainak mi lesz a feladata a projekt különböző szakaszaiban. Ha valaki felvállal egy bizonyos szerepet, az nem azt jelenti, hogy más csapattag nem segítheti, azonban fontos tisztázni, hogy az adott feladatok kihez tartoznak alapvetően. 1/3. oldal

Az alábbi szerepkártyák segíthetnek a csapatszerepekről szóló párbeszédet elindítani. A csapatnak nem feltétlenül lesz szüksége mindegyik itt felsorolt szerepre, illetve egy ember több szerepet is felvállalhat. Kövessük a következő lépéseket:

1. Minden csapattag kapja meg az összes kivágott szerepkártyát.
2. Mindenki egyénileg olvassa át a kártyákat, majd a saját személyisége, készségei és tehetsége szerint rangsorolja a kártyákat.

3. Üljön össze a csapat és beszélje meg a kártyarendezés eredményét. Ki melyiket rangsorolta előre? Egyesek másképp vélekedhetnek a többiekéről, ami segíthet a megfelelő döntés meghozatalában. Használjuk fel ezt az alkalmat arra, hogy megállapodjunk a csapatszerepekről.

* A különböző szerepekről többet olvashatunk Az innováció tíz arca (The Ten Faces of Innovation) című kiadványban (lásd a Design thinking könyvtáraknak 1. fejezetének irodalomjegyzékét).



A SZERVEZŐ TÍPUS

FELELŐSSÉGEI

A szervező típusú személyiség lehet a csapatvezető vagy a csapat tagja. E személy feladata a csapat ütemterveinek összeállítása és frissítése, aktualizálása, valamint neki kell rendszeresen megbizonyosodnia arról, hogy a csapat a tervezett ütemben halad előre.

TULAJDONSÁGAI

Lételeme a hatékonyság és a feladatok végrehajtása. Imádja koordinálni a projektmunkát és sínen tartani mind a csapatot, mind a projektet. Biztos kézzel képes megszervezni a csapattársak határidőit, így a legjobb személy annak szavatozására, hogy a munka a lehető legjobb ütemben és körülmények között haladjon.

A DOKUMENTÁTOR TÍPUS

FELELŐSSÉGEI

A dokumentátor típusú személyiség feladata a csapat előrehaladásának rögzítése. Neki kell biztosítania, hogy a csapattagok feljegyezzék gondolataikat, fotóznia kell az interjúk során, illetve, ha úgy dönt a csapat, tudósítania kell az összegyűjtött tapasztalatokról. Alapvető fontosságú feladatkör, amely segíti a szervezettebb és eredményesebb munkát.

TULAJDONSÁGAI

Rendkívül szervezett és elkötelezett jegyzetelő. Az általa készített fájlok és jegyzetek mentése logikus; különleges képessége, hogy bármely időtáv szerint elő tud keresni különböző adatokat. Ezen kívül tehetsége van a multimédiás felvételek készítéséhez, mindig keze ügyében van egy kamera, amivel azonnal képet rögzíthet bármilyen inspiráló dologról.



3. GYAKORLAT

CSAPATSZEREPEK MEGHATÁROZÁSA

15 perc

2/3. oldal

AZ ÖSSZEKÖTŐ TÍPUS

FELELŐSSÉGEI

Az összekötő adja a lendületet az inspiráció és az iteráció szakaszaiban és kulcsszereplő az érdekes kutatási témák és interjúalanyok felkutatásában. Ez a szerep hozza össze a csapatot a használókkal, a szakértőkkel és azokkal az elményekkel, amelyekből a csapat sok következtetést (insightot) vonhat le a közösség javára.

TULAJDONSÁGAI

Gyorsan képez asszociációkat az ötletek és az emberek között, és pontosan tudja, hogy a leginspirálóbb elmények egyszerű közösségi beszélgetésekből származnak. A kapcsolatok középpontjában áll és ismer mindenkit, aki a könyvtárban megfordul.

AZ ANTROPOLÓGUS TÍPUS

FELELŐSSÉGEI

Az antropológus él-hal az inspirációs szakaszért, és folyamatosan viszi előre a csapatot azzal, hogy újra és újra megfogalmazza, majd újrafogalmazza a problémát a folyamat során. Ez a személy hajtja előre a csapatot a projektet továbbvivő következtetések (insightok) felkutatásában. Velezületett kíváncsisága okán folyamatosan keresi az alkalmat a csapat inspirálására.

TULAJDONSÁGAI

Gyorsan és velezületett természetességgel kapcsolódik emberi problémákhoz, így az emberek gyakran úgy nyílnak meg előtte, ahogy mások előtt nem. Rendkívül intuitív gondolkodó, aki a könyvtáron belüli és kívüli termékekkel és szolgáltatásokkal interakcióba lépő emberek megfigyeléséből nyer energiát és jókedvet. Gyakran észrevesz olyan dolgokat is, amiket mások nem, legyen bármiről is szó. Végtelen kíváncsisága révén, folyton azt kérdezi: miért?

A TOLMÁCS TÍPUS

FELELŐSSÉGEI

A tolmács szorosan kötődik az antropológushoz; ő az a személy, aki az inspiráció szakaszában segít a megállapítások ötletgeneráló következtetéseké (insightokká) alakításában. A tolmács fordítja le a kutatási adatokat a tervezést alakító kérdésekre és témákra. A tolmács főleg abban segíti a csapatot, hogy egy következtetésből (insightból) ne ugorjon rá rögtön a megoldásra, hanem inkább a kutatás során felmerült mintákra, esetleg ellentmondásokra figyeljen.

TULAJDONSÁGAI

Képes összefüggéseket találni különböző ötletek és emberek között. A félreértelmezhetőség ellenére képes mások által nem látott kapcsolatok felfedezésére a különböző ötletek között, és gyakran gondolkodik metaforákban. Igen nyitott elme, aki imádja a nyitott és intellektuális vizsgáldást.

A GÁTFUTÓ TÍPUS

FELELŐSSÉGEI

A gátfutó a csapat munkáját erősítve távolítja el a csapat útjában álló akadályokat. E szerep kulcsfontosságú az érdekelt felekkel, vezetőkkel való tárgyalás során, illetve a csapat eredményességét gátló bürokrácia felszámolásában. A gátfutó örökös harcot folytat a dizájnprojektre szánt idővel, az erőforrásokkal és a költségvetéssel, gyakran él kreatív megoldásokkal.

TULAJDONSÁGAI

Fáradhatatlan problémamegoldó, aki imád az ismeretlen kihívások vizeire evezni. Számára nem létezik túl kicsi vagy túl nagy falat, mindig a lehetőségeket ragadja meg és nem a korlátok miatt szorong. Optimizmusa a többiekre is átragad és hajtja előre a szervezetet.



3. GYAKORLAT

CSAPATSZEREPEK MEGHATÁROZÁSA

15 perc

3/3. oldal

A MESÉLŐ TÍPUS

FELELŐSSÉGEI

A mesélő megmozgatja a csapat képzelőerejét és segít a kiválasztott dizájnkihívás egyedi, megkülönböztető és általános narratíváinak létrehozásában. A mesélő az érzelmek és az inspiráció segítségével ellenállhatatlan módon képes mesélni a projektről. Ez kritikus szerep a projekt külvilág felé való kommunikálása tekintetében, legyen az élőszó, videó, fénykép vagy bármilyen más médium.

TULAJDONSÁGAI

Tudja jól, hogy a kommunikáció legjobb módja a jó sztorimeselés. Képes több ötletet és koncepciót történet formájában előadni úgy, hogy az felkeltse mások érdeklődését. Az emberek hozzá fordulnak, ha az ötleteiket igazán autentikus és empatikus formában kívánják kifejezni.



4. GYAKORLAT

A SZABÁLYOK ÉS A KÖRÜLMÉNYEK ALAKÍTÁSA *15 perc*

Ezt a beszélgetést a csoportvezetőnek kell irányítania. A csoporttagokkal közösen beszéljük meg a szabályokkal és a körülményekkel kapcsolatos irányelveket, gondoljuk végig, hogy mik lehetnek a problémák, és térképezzük fel a lehetséges megoldásokat.

IDŐIGÉNY

A gyakorlatsorok minden fejezetnél nagyjából két-három órát vesznek igénybe. Minden megbeszélés előtt szükséges továbbá egy-két órányi előzetes felkészülés, s a megbeszélésekre fordított időn túl számolnunk kell a kutatásra és kísérletezésekre fordítandó idővel is.

ÜTEMEZÉS

Jelöljük meg egy naptárban a találkozók rendszeres időpontját. Jelöljük be azokat a dátumokat is, amikor a tagok várhatóan nem érnek rá, s ezek figyelembevételével tervezzünk.

HELYSZÍN

Legyen saját helyünk a megbeszélésekre a projekt teljes ideje alatt. Gondoljuk át, tudunk-e esetleg workshopokat tartani valakinek az otthonában, az iskolában, az irodában vagy a templomban.

IRÁNYÍTÁS

A megbeszéléseken a csoportvezető vezeti a beszélgetést, továbbá segíti a különböző tevékenységeket. Ő a felelős a szükséges kellékek rendelkezésre állásáért is.

ALAPSZABÁLYOK

Javasoljuk, hogy a csapat fogadjon el néhány alapszabályt az értekezletek ügyrendjére vonatkozóan.

Íme néhány ennek kapcsán felmerülő kérdés:

- Hogyan alakítsuk a megbeszéléseket és használjuk a teret a kölcsönös bizalom és tisztelet légkörének kialakítása érdekében?
- Hogyan kommunikáljuk a véleményeket (pozitívát és negatívát egyaránt), hogy mind az egyén, mind a csoport számára a lehető legtöbbet hozzuk ki belőle?
- Vannak még olyan szabályok, amelyek még gördülékenyebbé tennék a megbeszéléseket?

KELLÉKEK

Minden csapattag nyomtassa ki a Gyakorló példatárat és hozza magával az értekezletekre.

A csapat vezetője felelős azért, hogy a csapattal közösen biztosítsa a következőket:

- Toll, ceruzák, kiemelő filc, üres papír.
- Post-it jegyzettömbök, ha van; ha nincs, akkor feldarabolt selejtpapír és ragasztószalag a falra rögzítéshez.

Az ideáció szakasza alatt rendszeresen találkoznia kell a csapatnak, és a prototípusalkotáshoz szükséges kellékeket is hozniuk kell az értekezletekre. Erről részletesebben később lesz szó.

DOKUMENTÁLÁS

Fontos, hogy fotókat készítsünk a folyamatról: a post-ites felületekről, a tanulmányutakról, a megfigyelések jegyzeteiről és magunkról is! Ezek a látványelemek feldobják a történetünket, miközben nagyobb közönséggel oszthatjuk meg az előrehaladásunkat és a sikereinket. A szerzők remélik, hogy minél többen megosztják velük is a történeteiket, hogy azáltal is tovább bővíthessék, tökéletesíthessék ezt a Gyakorló példatárat!

ÍRJUK LE A CSAPATUNK NEVÉT

A csapat válasszon nevet magának. A név lehet vicces is, de mindenképpen olyan legyen, ami egyértelműen kifejezi a csapatot vagy a kihívást.



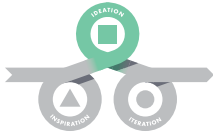
5. GYAKORLAT

BEMELEGÍTŐ GYAKORLAT

50 perc

TERVEZZÜNK HATÉKONYABB MUNKÁBA JÁRÁST folytatás...

2/3. oldal



AZ IGÉNYEK INTERPRETÁCIÓJA: 5 PERC

Öt perc alatt olvassuk át az interjú során készített jegyzetünket.
Válaszoljunk a következő kérdésekre:

MI A PARTNERÜNK MUNKÁBA JÁRÁSÁNAK HÁROM EGYEDI ASPEKTUSA?

MI AZ A HÁROM SZÜKSÉGLET, AMELLYEL PARTNERÜNK MINDEN REGGEL SZEMBESÜL?

BRAINSTORMING: 10 PERC

Itt a lehetőség, hogy kitaláljunk néhány új megoldást, amelyek megfelelhetnek partnerünk szükségleteinek. Vele együtt dolgozva vázoljunk fel négy-hat radikálisan új módszert munkába járásának javítására. Mi a partnerünk ötleteire koncentráljunk, ő pedig a miénkre, de végig működjünk együtt és próbáljunk olyan ötletekkel is előállni, amelyek mindkettőnk reggeli munkába járását javíthatnák. Nem kell tökéletességre törekedni, gyorsan rajzoljuk le az ötleteket és örökítsük meg őket. Ha ehhez több papír kell, használjunk bátran többet!



5. GYAKORLAT

BEMELEGÍTŐ GYAKORLAT

50 perc

TERVEZZÜNK HATÉKONYABB MUNKÁBA JÁRÁST folytatás...

3/3. oldal



PROTOTÍPUS: 10 PERC

Rendben, itt az idő, hogy kézzelfoghatóvá alakítsuk a dolgokat! A vizualizált vagy fizikailag megfogható tárgyak segíthetnek hatékonyabban elképzelni a megoldásokban rejlő lehetőségeket és buktatókat. Arról nem is beszélve, hogy így másoknak is könnyebb azokat bemutatni! A prototípusunk lehet egy modell vagy egy részletesebb rajz. Fogjunk ollót, papírt, ragasztószalagot és kiemelő filcet (vagy bármit, ami a kezünk ügyébe kerül) és vizualizáljuk az ötletet!

VISSZACSATOLÁS: 5 PERC

A kedvenc ötleteket osszuk meg más csapatokkal. Jegyezzük fel a visszajelzéseiket. Ne próbáljuk „eladni” az ötleteket, egyszerűen csak magyarázzuk el és derítsük ki, valójában mit gondolnak róla. Mi kelti fel az érdeklődésüket? Hogyan változtatnának vagy fejlesztenének rajtuk?



6. GYAKORLAT

REFLEXIÓ A DESIGN THINKINGRE

15 perc

Gratulálunk a bemelegítő design thinking gyakorlat megoldásához! Általában az ideáció és az iteráció szakasza fog ismétlődni, melyek folyamán a visszajelzések révén alakítjuk tovább az ötletünket. Mivel az idő érték, szánjunk arra néhány percet, hogy összegezzük, mit tanultunk a design thinking folyamatáról.

REFLEXIÓ

Öt perc alatt mindenki írja le személyes reflexióját a következő kérdések kapcsán:

- Mit tanultunk a prototípuskészítés tapasztalataiból e rövid tervezési feladat alkalmával?
- Voltak-e meglepő, segítő, akadályozó vagy éppenséggel aha-élmények a folyamat során? Az „aha” lehet valamilyen kulcspillanat, új perspektíva a témával kapcsolatban, emlékezetes megjegyzés vagy kérdés, meglepő dolog, kihívás vagy a workshop során hirtelen támadt ötlet.
- A design thinking folyamat mely részei lehetnek különösen hasznosak a könyvtárat érintő kihívások kapcsán?

MEGOSZTÁS

Az alábbi kérdéseket közösen válaszoljuk meg:

- Osszuk meg a prototípust a csoporttal. Van még esetleg egyéb ötlet az eredeti visszajelzések alapján történő további finomításra?
- Osszuk meg és beszéljük át az aha-élményeket a csoportban. A hirtelen támadt ötletek hasonlóak vagy eltérők voltak?

1. FEJEZET

AMIT MÁR ELSAJÁTÍTOTTUNK

Ellenőrző

lista

GRATULÁLUNK A DESIGN THINKING MÓDSZERTAN ELSAJÁTÍTÁSÁNAK ÚTJÁN MEGTETT ELSŐ LÉPÉSHEZ!

Reméljük, hogy ebben a fejezetben sikerült érzékeltetnünk, hogy a design thinking miként segít a könyvtárban a mindennapos kihívások leküzdésében, és Ön alig várja már, hogy a következő fejezetekben még jobban elmélyülhessen a folyamat rejtelmeiben!

Minden fejezet végén ellenőrző lista összegzi a módszertan egyes szakaszainak lépéseit és feladatait. E lista bátran használható annak ellenőrzésére, hogy a csapatunk készen áll-e belevágni a következő szakaszba.

A következőkön vagyunk már túl:

- A tervezői csapat megalakítása
- A vezetőség és egyéb érdekelt felek értesítése arról, hogy megkezdődött a design thinking módszertan elsajátítása
- Vizuális gondolkodás gyakorlása az ún. jégtörő feladattal
- Csapat szerepek meghatározása
- Alapszabályok, körülmények és ütemezés megtárgyalása a csapattal
- Bemelegítés: Tervezzünk hatékonyabb munkába járást gyakorlat
- Csapatmunkában értékeljük a design thinking módszert

2. FEJEZET

Inspiráció

SZÜKSÉGES KELLÉKEK

- A Gyakorló példatár kinyomtatott példányai (személyenként egy)
- Üres papír vagy jegyzetömb
- Toll, vagy egyéb írószer
- Post-it vagy valami hasonló
- Fényképezőgép

1. GYAKORLAT

A DIZÁJN KIHÍVÁS KIVÁLASZTÁSA p. 16

2 óra

2. GYAKORLAT

A KUTATÁSI MÓDSZEREK FELDERÍTÉSE p. 20

1-2 óra

3. GYAKORLAT

A SZÉLSŐSÉGGUTATÁS GYAKORLÁSA p. 21

15 perc

4. GYAKORLAT

AZ ANALÓGIAKUTATÁS GYAKORLÁSA p. 22

15 perc

5. GYAKORLAT

A KUTATÁS MEGTERVEZÉSE ÉS LEFOLYTATÁSA p. 23

A csapat határozza meg, több napon át is tarthat

6. GYAKORLAT

A KUTATÁS DOKUMENTÁLÁSA p. 25

15 perc minden egyes interjút
vagy megfigyelést követően



1. GYAKORLAT

A DIZÁJNKIHÍVÁS KIVÁLASZTÁSA

2 óra

Mielőtt kiválasztanánk a megoldandó kihívást, vizsgáljunk meg 2-3 másikat is, hogy megtaláljuk a megfelelőt.

1/4. oldal



1. PROJEKTHELETŐSÉG

Kik alkotják a használói csoportot?

Milyen – általunk feltehetően megoldható – problémával néznek szembe?

Van lehetőség többféle megoldás feltárására?

Megvalósítható 5-6 hetes határidővel?

PONTOZZUK MINDEGYIK DIZÁJNKIHÍVÁST, MAJD ADJUK ÖSSZE AZ EREDMÉNYEKET

A legmagasabb pontszám segíthet a legjobb projekt kiválasztásában.

	KEVÉSBÉ				NAGYON
Ösztönösen mennyire tartjuk izgalmasnak ezt a dizájnkihívást?	1	2	3	4	5
Mennyire erős hatást gyakorolhat a közösségre ennek a tervezési kihívásnak a megvalósulása?	1	2	3	4	5
Mennyire reális ennek a kihívásnak a megvalósítása a következő 5-6 hétben?	1	2	3	4	5

ÖSSZPONTSZÁM=



1. GYAKORLAT

A DIZÁJNKIHÍVÁS KIVÁLASZTÁSA

2 óra

Mielőtt kiválasztanánk a megoldandó kihívást, vizsgáljunk meg 2-3 másikat is, hogy megtaláljuk a megfelelőt.

2/4. oldal

2. PROJEKTHELETŐSÉG

Kik alkotják a használói csoportot?

Milyen – általunk feltehetően megoldható – problémával néznek szembe?

Van lehetőség többféle megoldás feltárására?

Megvalósítható 5-6 hetes határidővel?

PONTOZZUK MINDEGYIK DIZÁJNKIHÍVÁST, MAJD ADJUK ÖSSZE AZ EREDMÉNYEKET

A legmagasabb pontszám segíthet a legjobb projekt kiválasztásában.

	KEVÉSBÉ				NAGYON
Ösztönösen mennyire tartjuk izgalmasnak ezt a dizájnkihívást?	1	2	3	4	5
Mennyire erős hatást gyakorolhat a közösségre ennek a tervezési kihívásnak a megvalósulása?	1	2	3	4	5
Mennyire reális ennek a kihívásnak a megvalósítása a következő 5-6 hétben?	1	2	3	4	5

ÖSSZPONTSZÁM=



1. GYAKORLAT

A DIZÁJNKIHÍVÁS KIVÁLASZTÁSA

2 óra

Mielőtt kiválasztanánk a megoldandó kihívást, vizsgáljunk meg 2-3 másikat is, hogy megtaláljuk a megfelelőt.

3/4. oldal

3. PROJEKTHELETŐSÉG

Kik alkotják a használói csoportot?

Milyen - általunk feltehetően megoldható - problémával néznek szembe?

Van lehetőség többféle megoldás feltárására?

Megvalósítható 5-6 hetes határidővel?

PONTOZZUK MINDEGYIK DIZÁJNKIHÍVÁST, MAJD ADJUK ÖSSZE AZ EREDMÉNYEKET

A legmagasabb pontszám segíthet a legjobb projekt kiválasztásában.

	KEVÉSBÉ				NAGYON
Ösztönösen mennyire tartjuk izgalmasnak ezt a dizájnkihívást?	1	2	3	4	5
Mennyire erős hatást gyakorolhat a közösségre ennek a tervezési kihívásnak a megvalósulása?	1	2	3	4	5
Mennyire reális ennek a kihívásnak a megvalósítása a következő 5-6 hétben?	1	2	3	4	5

ÖSSZPONTSZÁM=



1. GYAKORLAT

A DIZÁJNKIHÍVÁS KIVÁLASZTÁSA

2 óra

Mielőtt kiválasztanánk a megoldandó kihívást, vizsgáljunk meg 2-3 másikat is, hogy megtaláljuk a megfelelőt.

4/4. oldal

1. Hogyan tudnánk...

2. Hogyan tudnánk...

Mindegyiket a következők szerint értékeljük: Túl általános? Túl specifikus? Pont jó?

FELTÉTELEZÉSEK ÉS TÖREKVÉSEK

Szánjunk öt percet az alábbi kérdések megválaszolására, majd öt percet arra, hogy megbeszéljük válaszainkat a csapattal. Hasznos lehet, ha post-it jegyzetek segítségével rendszerezzük gondolatainkat, és megkeressük az egyedi szempontokat, valamint az átfedéseket a csapat tudásbázisában.

A kihívás mely aspektusait ismerjük már jól? Mik a feltételezéseink?

Melyek a dizájnkihívás azon aspektusai, amelyeket jobban meg kell ismernünk? Mi az, amit nem ismerünk?

Miben határozzuk meg a projektünk sikerességét?



2. GYAKORLAT

A KUTATÁSI MÓDSZEREK FELDERÍTÉSE *1-2 óra*

Javasoljuk, hogy minél több kutatási módszert próbáljunk ki. Nem szükséges ezeket az itt megadott sorrendben végezni, de az főszabály, hogy mivel valószínűleg a használói interjúk és a megfigyelések lesznek a legnagyobb hatással a kutatásra, fontos ezek megtervezése. Döntsük el, hogy ha korlátozott idő áll rendelkezésre, akkor mely kutatási módszereket kell kipróbálnunk? Gon-

doljunk a szélsőséget képviselő használókra is, amikor alanyokat keresünk az interjúkhoz és a megfigyelésekhez.

Az elindulás megkönnyítése érdekében álljunk elő néhány ötlettel a kutatás résztvevőit vagy a tapasztalatok kapcsán, és készüljünk fel arra, hogy megosszuk ötleteinket a csapattal.

MELY OLVASÓKKAL KÉSZÍTÜNK INTERJÚT?

(Ajánlott 4-5 használói interjúval kezdeni.)

MELY SZAKÉRTŐKKEL KÍVÁNUNK BESZÉLNI?

(Ajánlott 1-3 szakértői interjúval kezdeni.)

HOL FOLYTATJUK LE A MEGFIGYELÉSEKET?

(Legalább egy megfigyelést ajánlott beiktatni.)

MILYEN IMMERZÍV TAPASZTALATSZERZÉST TERVEZÜNK?

(Ajánlott legalább egy immerzív tapasztalatszerzés, amely segít együttérezni a használóinkkal.)

MILYEN ANALÓGIÁKAT FEDEZHETÜNK FEL?

(Próbáljunk meg legalább egy hasonló megismerési módszert találni és azt is megvizsgálni.

A következő oldalakon további tapasztalatokat feldolgozó ötletekre vonatkozó gyakorlatok is olvashatók.)

KI AKARUNK PRÓBÁLNI BÁRMILYEN MÁS KUTATÁSI MÓDSZERT IS?



3. GYAKORLAT

A SZÉLSŐSÉGGKUTATÁS GYAKORLÁSA

15 perc

A szervezetek jellemzően azok számára terveznek, akiket a fő ügyfelüknek tekintenek, de azoknak az azonosítása és megkérdezése, akik mindenkinél jobban vagy egyáltalán nem ismerik a terméket vagy a szolgáltatást, kulcsfontosságú ismereteket adhat a dizájnkihíváshoz. Ezek az ún. „szélsőséges használók” értékes következtetésekkel és friss nézőponttal szolgálhatnak a dizájnkihívásunkra vonatkozóan.

ÍRJUK IDE A DIZÁJNKIHÍVÁST

KI A TIPIKUS HASZNÁLÓNK?

KÉPZELJÜK EL, KI LEHET A SZÉLSŐSÉGES HASZNÁLÓ

Vegyünk figyelembe a testi, kognitív, társadalmi és kulturális tényezőket egyaránt.

Aki egyáltalán nem ismeri a kérdéses szolgáltatást.

Aki rendkívül jól ismeri a kérdéses szolgáltatást.

Akit egyáltalán nem érdekel a kérdéses szolgáltatás.

Akinek nagyon kifinomult és különleges igényei vannak.

Aki szándékosan úgy dönt, hogy nem használja a szolgáltatást.

Aki radikális viselkedést mutat a szolgáltatás kapcsán.



4. GYAKORLAT

AZ ANALÓGIAKUTATÁS GYAKORLÁSA *15 perc*

Az innováció egyik legjobb módja, ha más területekről keresünk inspirációt. Az az egyszerű művelet, hogy más kontextusban keressünk ötleteket, rengeteg újat juttathat eszünkbe. Például egy sebész betekintést nyerhet az orvosi felszerelések rendszerezésébe, ha ellátogat egy barkácsboltba; a légitársaság alkalmazottja ötleteket kaphat a bejelentkezéssel kapcsolatban, ha megfigyeli egy szálloda recepcióját.

Az inspirációt adó, analógiaként használható területek azonosítása érdekében gyűjtsük össze azokat a tevékenységeket (igék) és érzéseket (főnevek), amelyek használhatók az adott terület kapcsán. Például egy autósóban a tevékenységek közé tartozik a sorban állás, mosás, szárítás és fizetés. A jó analóg területeket szintén jellemzik ezek a tevékenységek – ilyen például a fodrász vagy a mosoda. Szánjunk egy percet arra, hogy átgondoljuk az alábbi analógiakutatási lehetőségeket. A következő példák segítenek a gondolkodásban.

DIZÁJNKIHÍVÁS-MINTA

HOGYAN TUDNÁNK JAVÍTANI A REPÜLŐTÉRI BEJELENTKEZÉS ÉLMÉNYÉT?

EZ AZ ÉLMÉNY MILYEN TEVÉKENYSÉGEKET ÉS ÉRZÉSEKET TARTALMAZ?

érkezés

sorban állás

idegesítő dolgok

ÖTLETBÖRZE SORÁN KERESSÜNK HASONLÓ TEVÉKENYSÉGEKET TARTALMAZÓ HELYZETEKET.

szállodák

mozik

fogászat

SAJÁT DIZÁJNKIHÍVÁS

HOGYAN TUDNÁNK...

EZ AZ ÉLMÉNY MILYEN TEVÉKENYSÉGEKET ÉS ÉRZÉSEKET TARTALMAZ?

ÖTLETBÖRZE SORÁN KERESSÜNK HASONLÓ TEVÉKENYSÉGEKET TARTALMAZÓ HELYZETEKET.



5. GYAKORLAT

A KUTATÁS MEGTERVEZÉSE ÉS LEFOLYTATÁSA

az időtávot a csapat határozza meg

1/2. oldal

ÍRJUNK KÍVÁNSÁGLISTÁT

Ki vagy mi áll a kutatási kívánságlistánk élén? Annak tudatában, hogy nem lehet mindenkit meginterjúvolni, írjuk le az ideális tervet és beszéljük meg a csapattal, majd módszeresen szervezzük meg az élmények és interjúalanyok felkutatását.

TOBOROZZUNK RÉSZTVEVŐKET ÉS SZERVEZZÜNK MEGFIGYELÉSEKET

Amint tudjuk már, hogy kivel szeretnénk beszélni és mit szeretnénk megfigyelni, meg kell terveznünk a kapcsolatfelvételt. Toborozhatunk résztvevőket a könyvtárlátogatók közül, a Facebook-közösség megszólításával, e-mailek kiküldésével vagy egyeztető telefonhívásokkal. A toborzás időbe telik, tehát ajánlott egyből elkezdni az interjúzást a meglévő alanyokkal, majd alkalomadtán folytatni a toborzást.

MI A TERVÜNK A RÉSZTVEVŐK TOBORZÁSÁRA?

KI	SZERVEZET	ELÉRHETŐSÉG	KI A FELELŐS A TOBORZÁSÉRT A CSAPATBAN?

MI A TERVÜNK AZ ÉLMÉNYSZERŰ VAGY ANALÓGIÁN ALAPULÓ TAPASZTALATOK MEGFIGYELÉSÉRE?

HOL	SZERVEZET	ELÉRHETŐSÉG	KI A FELELŐS A MEGFIGYELÉSÉRT A CSAPATBAN?



5. GYAKORLAT

A KUTATÁS MEGTERVEZÉSE ÉS LEFOLYTATÁSA

az időtávot a csapat határozza meg

2/2. oldal

AZ INTERJÚK ELŐKÉSZÍTÉSE

Itt az ideje, hogy segédletet készítsünk az interjúkra való felkészüléshez. A legjobb, ha két- vagy háromfős csapatokban készítjük el az előzetes kérdéssort. A munkafüzetben valószínűleg nem lesz erre elég hely, ezért a további kérdéseket már a jegyzetfüzetünkbe írjuk le. Egy 30 perces interjúhoz legalább 20 kérdés ajánlott. Lehet, hogy a beszélgetés dinamikájának változása miatt nem lesz lehetőségünk mindegyik kérdést feltenni, de szükség esetén, főleg, ha az interjúalanyok félénkebbek, kapóra jönnek az extra kérdések.

TIPP!

Milyen demográfiai adatokra van szükségünk az interjúalanyoktól? Nem kizárt, hogy meg kell tudnunk, honnan származnak vagy hány gyermeket nevelnek. Az ehhez hasonló kérdéseket barátságos, ítélkezésmentes módon tegyük fel.

Melyek azok a kérdések, amelyek segíthetnek a beszélgetés elindításában és az interjúalanyok komfortérzetének javításában? Kezdjük könnyed, általános kérdésekkel. Ne felejtsünk el nyitott kérdéseket feltenni!

Aztán ássunk mélyebbre. Írjunk még 10 olyan kérdést, amely segít mélyebbre ásni és jobban megérteni az interjúalanyok véleményeit, félelmeit és ambícióit:

PÉLDA INTERJÚKÉSZÍTÉSI SEGÉDLETRE

Ez az interjúkészítési segédlet egy olyan projekthez készült, amely tinédzsereknek szóló jobb könyvtári programok szervezését tűzte ki célul. Az interjúk célja, többet megtudni a tinédzserek szabadidejének eltöltéséről és vágyairól.

Tinivélemények a könyvtárakról

- Mondd el kérlek, mit gondolsz a könyvtárakról!
- Mit tanultál az iskolai könyvtárakban?
- Miket olvastál mostanában?
- Mik nem tetszenek a könyvtárban?
- Mit szeretnél még csinálni a könyvtárban?

Iskolán kívüli tevékenységek

- Mondd el kérlek, mit szoktál csinálni iskola után!
- Mik a kedvenc otthoni időtöltéseid?
- Hova szeretsz eljárni szórakozni? Hova jársz tanulni? Hol találkozol a barátaiddal? Mit szeretsz ezekben a helyekben?
- Mondd el kérlek, mit szoktál csinálni hétvégén!

Jövőbeni célok

- Mit szeretnél még csinálni az iskolában?
- Melyek az iskolai hétköznapiak legjobb pillanatai?
- Mit tervezel az érettségit követően?
- Milyen karrierre vágyasz? Mi az álommunkád?

A SZEREPEK KIVÁLASZTÁSA

Jelöljünk ki valakit az interjú elkészítésére. Majdnem az összes kérdést ő fogja feltenni, megkönnyítve a résztvevő számára a beszélgetést. A jegyzetelést valaki másra bizzuk. Ha egy harmadik csapattag is jelen van, ő végezheti az interjúalany és a környezet megfigyelését. Nem ajánlott háromnál több csapattag jelenléte, mivel ennél több ember már kényelmetlen lehet az interjúalany számára. Tapasztalatszerzés miatt a csapattagok cseréljenek szerepet a következő interjúalanyánál, ezek a szerepek rugalmasan betölthetők.

Ki fog:

Interjúzni?

Jegyzetelni?

Fotózni/videózni?



6. GYAKORLAT

A KUTATÁS DOKUMENTÁLÁSA

15 perc



A KUTATÁS TOP ÖTÖS LISTÁJÁNAK RÖGZÍTÉSE

Minden egyes interjút vagy megfigyelést követően beszéljük meg a csapattal a tapasztalatokat és rögzítsük a megállapításokat. Ezt a kiértékelést gyakorlatilag bárhol csinálhatjuk, de rögtön az interjú után meg kell történnie. Minden alkalmat követően próbáljuk meg rögzíteni a legfontosabb megállapításokat, így könnyebb észben tartani a következtetéseket, amikor átlépünk majd az ideáció szakaszába. A kutatás top 5 minden elemét külön post-itre (vagy hasonló jegyzetlapra) írjuk le és tűzzük ki a falunkra, hogy felhasználhassuk történetmesélésre a következő értekezlet alkalmával.

Hol tartjuk a kutatás top 5 jegyzeteit? Hogyan rendszerezzük őket?

TIPP!

MENTÉS ÉS RENDSZEREZÉS

Az interjút követően a kutatás top ötös listája mellett hasznos a fotók mentése és rendszerezése. A számítógépünkön készítsünk minden résztvevő nevével mappát, és ide gyűjtsük a kedvenc, leginkább inspiráló vagy leginformatívabb képeinket. Ezek megoszthatók a csapattal az ideáció szakaszában.

Ki felel a fotók rendszerezéséért, válogatásáért és kinyomtatásáért?

2. FEJEZET

AMIT MÁR ELSAJÁTÍTOTTUNK

Ellenőrző

lista

GRATULÁLUNK AZ INSPIRÁCIÓ SZAKASZÁNAK TELJESÍTÉSÉHEZ!

Ez az egyik legizgalmasabb fázis, mivel új szemszögből kezdjük látni a könyvtárhasználókat, mélyebben megértve az igényeiket és a vágyaikat.

A következőkön vagyunk már túl:

- Meghatároztuk a dizájnkihívást
- Megvizsgáltuk a kutatási módszereket
- Több használói interjút is lefolytattunk
- Számos egyéb kutatási módszert is alkalmaztunk, szakértői interjút, megfigyeléseket, következtetésen alapuló és átélt tapasztalatszerzés formájában
- Dokumentáltuk és rendszereztük a kutatási adatainkat, a jegyzeteinket és a fotóinkat
- Megosztottuk a kezdeti benyomásainkat a csapattal

3. FEJEZET

Ideáció

SZÜKSÉGES KELLÉKEK

- A Gyakorló példatár kinyomtatott példányai (személyenként egy)
- Üres papír vagy jegyzettömb
- Toll vagy egyéb írószer
- Öntapadós jegyzettömb vagy valami hasonló
- Fényképezőgép
- Harapnivaló a brainstorming és prototípusalkotó alkalmakhoz
- Tágas tér a brainstorming és prototípusalkotó alkalmakhoz
- Prototípusalkotó kellékek

1. GYAKORLAT

ÖSSZEGEZZÜK A KUTATÁSAINK EREDMÉNYEIT p. 28

30 perc

2. GYAKORLAT

OSSZUK MEG A TÖRTÉNETEINKET p. 29

2+ óra

3. GYAKORLAT

AZONOSÍTSUK A MINTÁZATOKAT p. 30

30 perc

4. GYAKORLAT

VONJUK LE A TÉMACSOPORTOKBÓL A KÖVETKEZTETÉSEKET p. 31

1-2 óra

5. GYAKORLAT

FOGALMAZZUNK MEG „HOGYAN TUDNÁNK...” TÍPUSÚ KÉRDÉSEKET p. 32

30 perc

6. GYAKORLAT

BRAINSTORMING p. 33

1 óra

7. GYAKORLAT

KÉSZÍTSÜNK KONCEPCIÓTÉRKÉPET p. 34

2 óra

8. GYAKORLAT

MENJÜNK VÉGIG A PROTOTÍPUS-KIVÁLASZTÁSI FOLYAMATON p. 38

1 óra

9. GYAKORLAT

TERVEZZÜK MEG AZ ÉPÍTŐNAPOT p. 39

4+ óra



1. GYAKORLAT

ÖSSZEGEZZÜK A KUTATÁSAINK EREDMÉNYEIT *30 perc*

Gratulálunk az inspiráció szakaszának teljesítéséhez!

Sokat tanultunk már a folyamat második szakaszáról, az ideációról is. Ebben a fejezetben különösen sok ötlet található, ezért készüljünk arra, hogy átgondoljuk a csapat-

tal az eddig tanultakat. Mivel lesz még idő alkotóelemekre bontani és szintetizálni a kutatási adatokat, egyelőre koncentráljunk pusztán a folyamatra. Tegyük fel a következő kérdéseket:

Mi volt az ideáció szakaszának legmeglepőbb vagy legnehezebb része?

Az ideációs fejezet olvasása közben mely ötletek ragadták meg a figyelmünket? Mely módszereket kívánjuk kipróbálni a csapatunkkal?



2. GYAKORLAT

OSSZUK MEG A TÖRTÉNETEINKET

2+ óra

E gyakorlat témája a csapaton belüli történetmesélés, amellyel megkezdődik az ideáció szakasza.

1. KÉSZÍTÜNK LISTÁT

Készítsünk listát mindazokról, akikkel a csapat a kutatás során interjút készített, és mindenről, amit meglátogatott.

2. AZONOSÍTUK A HIÁNYOSSÁGOKAT

Azonosítsuk azokat a kutatási adatokat, amelyeket a csoportunk begyűjtött, illetve amelyeket nem tudott beszerezni. Vannak még nyilvánvaló hiányosságok a kutatásban? Van tervünk arra, hogyan próbáljuk meg kitölteni ezeket?

3. OSSZUK MEG A TÖRTÉNETEKET

Itt az ideje, hogy megosszuk a meginterjúvolt személyekről és a meglátogatott helyekről szóló történeteinket. Kezdjük a listánk elejéről. Nagyjából 10 percet fordítsunk minden egyes személyre vagy helyre.

4. JEGYEZZÜK FEL, AMIT A TÖBBIK MONDANAK

Miközben a csapattagok hallgatják egymás történeteit, jegyezzük fel mindent, amiről beszélnek. Tömör, egész mondatokban beszéljünk, hogy mindenki könnyen megértse. Törekedjünk az elmondottak szó szerinti rögzítésére, ez hatékony segítség a résztvevők véleményének megismerésére. Egy jegyzet egy megfigyelést tartalmazzon, ezzel megkönnyítjük a későbbi rendszerezést. Írjunk nagy betűkkel (és olvashatóan), hogy mindenki könnyedén elolvashassa a jegyzeteket. Emellett vizualizáljunk mindent, amit csak lehet!

5. TŰZZÜK KI A JEGYZETEKET A FALRA

Amint végeztünk egy interjúalany bemutatásával, ragasszuk fel az öntapadós jegyzeteket a falra a személy fotója alá (ha van róla); fotó hiányában pedig írjuk fel a személy nevét felülre. Minden meginterjúvolt személynek legyen saját helye a falon, és ha lehetséges, tartsuk egyben a hozzá kapcsolódó idézeteket és képeket, hogy információgazdag történetet vázolhassunk fel róla.

TIPP!

Ha készítettünk képeket és van nyomtatónk, nyomtassunk ki néhányat a legjobb képek közül az egyes interjúkból vagy helyszínekről, és akasszuk fel a falra, ahogy haladunk végig a listán. Ez a módszer segít a csapatnak rendszerezni a gondolatait, így emlékezni fogunk a részletekre, amikor elkezdjük vizuálissá tenni gondolatainkat.

Íme egy hozzávetőleges vázlat arról, hogy mit érdemes megosztani minden egyes személyről, akivel beszélünk:

- Személyes részletek: kivel talákoztunk?
(név, foglalkozás, életkor, hely stb.)
- Érdekes történetek: mi volt a legemlékezetesebb vagy legmeglepőbb dolog, amit elmondott?
- Motivációk: mit kedvel az interjúalanyunk?
Mi motiválja?
- Akadályok: mi okoz neki frusztrációt?
- Interakciók: mi volt érdekes abban, ahogy a környezettel interakcióba lépett?
- További kérdések: milyen további kérdéseket tennénk fel a résztvevőnek, ha újabb beszélgetésre adódna lehetőség?



3. GYAKORLAT

AZONOSÍTSUK A MINTÁZATOKAT 30 perc

Ezzel a gyakorlattal a kutatásból kirajzolódó mintázatok azonosítása és az információ rendszerezése, témacsoportokká alakítása sajátítható el.

1. KERESSÜNK „GYÖNGYSZEMEKET”

A falra tűzött jegyzetek közül minden csapattag válassza ki azt az ötöt, amelyet a legérdekesebbnek vagy legmeghatározóbbnak talál. A kiválasztott jegyzeteket tegyük át egy másik helyre a falfelületen, ahol jó sok üres hely áll rendelkezésre. Ezeket a kiválasztott jegyzeteket nevezzük „gyöngyszemeknek”.

2. CSOPORTMUNKÁBAN RENDEZZÜK AZ INFORMÁCIÓKAT TÉMACSOPORTOKBA

Tekintsük át a csapat által kiválasztott „gyöngyszemeket” és próbáljuk őket hasonlóság alapján csoportokba, kategóriákba rendezni. Ezeket a csoportosításokat „klasztereknek” vagy témacsoportoknak is nevezzük. Sok interjúalany említette meg ugyanazt? Tapasztaltunk ismétlődő viselkedésmintákat? Melyek voltak az egyértelmű problémák? Hallottunk egymásnak ellentmondó állításokat? Van magyarázat ezekre az ellentmondásokra?

3. KERESSÜNK ALÁTÁMASZTÓ BIZONYÍTÉKOT

Nézzünk rá a falon megmaradt jegyzetekre (a nem „gyöngyszemekre”), és keressünk további, a létrehozott csoportosítást alátámasztó feljegyzéseket. Tudunk esetleg beválogatni még olyan fényképeket vagy megfigyeléseket, amelyek ezeket a kategóriákat erősítik?

4. FINOMÍTSUK A TÉMACSOPORTOKAT

Legalább három, de legfeljebb öt témacsoportot alakítsunk ki. Ne féljünk átcsoportosítani az információkat, ha vannak olyan klaszterek, amelyek ésszerűbbnek tűnnek a csapatnak. Lehet, hogy létre kell hozni egy új témacsoportot? Össze lehet vonni két meglévőt?

5. ÁRULKODÓ NEVEKET ADJUNK

Minden létrehozott témacsoportnak adjunk nevet, mint például „A könyvtár közelségének fontossága” vagy „A napi munkában járásban rejlő lehetőségek”.



4. GYAKORLAT

VONJUK LE A TÉMACSOPORTOKBÓL A KÖVETKEZTETÉSEKET

1-2 óra

Ideje a témacsoportjainkból levonni a következtetéseket (insightokat). A jó következtetések sora a jó tervezés alapja, ezért nem szabad elsietni ezt a részfolyamatot. Ebben a feladatban az értelmezést gyakoroljuk, ezért fontos, hogy a kutatási információkat ne szó szerint kezeljük.

Próbáljuk meg felismerni a „miérteket” a felmerült témák mögött. Kerüljük azt, hogy egyből megoldást keressünk a kutatás során megismert problémákra, helyette inkább a problémák okait próbáljuk megtalálni.

1. TARTSUK SZEM ELŐTT A DESIGNKIHÍVÁSI CÉLUNKAT

Gondoskodjunk arról, hogy a dizájnkihívás nagy betűkkel és olvashatóan ki legyen írva a falra, hogy a folyamat során az egész csapat számára látható legyen. Azzal, hogy a csapatból bárki gyorsan hivatkozhat a kihívásra, könnyebbé tesszük a gyakorlatot, és segítünk a következtetéseket az eredeti, megválaszolandó kérdéshez visszakapcsolni.

2. ALAKÍTSUK A TÉMACSOPORTOKAT MEGVALÓSÍTHATÓVÁ

Vizsgáljuk meg a témacsoportjainkat, és mindegyik alá írjuk le rövid mondatokkal, hogy az adott témacsoport miért jelent kihívást a közösségben élők számára, akikkel beszélgettünk. Ne feledjük, hogy egy következtetés (insight) a megfigyelést kombinálja a megállapítással, ezért a következtetések (insightok) kialakítása túlmutat a témacsoportok pusztá interpretációján. Dolgozhatunk ezen egyedül vagy csoportban is.

PÉLDA

Témacsoport: Fontos, hogy a könyvtár közel legyen

A következtetés formátuma:

Az emberek igényelnek/kívánnak/birtokolnak _____,
de/ennek ellenére/mivel _____.

Lehetséges következtetések:

- Vannak, akik szeretnének részt venni a központi könyvtár eseményein, de nem igazán van kedvük emiatt beutazni a városközpontba.
- Sokan csak az otthonukhoz legközelebbi könyvtárral lépnek interakcióba, miközben a munkahely vagy az iskola közelében is van az igényeiket kielégítő könyvtár.
- A könyvtártól távolabb lakók általában ritkábban látogatnak a könyvtárba, azonban több időt töltenek a polcok böngészésével és kérdésessel, a lehető legtöbbet kihozva egy látogatásból.

(Ezek kitalált példák, ne befolyásolják a saját következtetéseink kidolgozásának folyamatát!)

3. FINOMÍTSUNK ÉS FOGALMAZZUNK ÚJRA ÉS ÚJRA

Miután minden témacsoporthoz sikerült néhány mondatot írni, a tervezői csapat vizsgálja felül és írja újra a következtetéseket (insightokat) egészen addig, amíg el nem jutunk az egyes témákhoz kapcsolódó legegyszerűbb és legsűrűbb meglátásokig. Tekintsünk vissza a dizájnkihívásunkra! Melyik az a 3-5 legjobb következtetés, amely legjobban reflektál a kihívásunkra?

4. KÉRJÜNK KÜLSŐ VÉLEMÉNYT

Kérjünk meg valakit a csapat magján kívül, hogy döntse el: a létrehozott következtetések (insightok) közül melyik igazán friss és sokatmondó. Ne feledjük a jó következtetés ismérveit: intuitív, nem magától értetődő, generatív és magával ragadó.



5. GYAKORLAT

FOGALMAZZUNK MEG „HOGYAN TUDNÁNK...” TÍPUSÚ KÉRDÉSEKET

30 perc

Tekintsünk most a „hogyan tudnánk...” típusú kérdések megfogalmazására úgy, mint az ideáció indítópultjára. Válasszuk ki a legutóbbi gyakorlat három kedvenc következtetését és fogalmazzuk át ötletbörzét gerjesztő kérdésekké.

1. A KÖVETKEZTETÉSEK KIVÁLASZTÁSA

Csapatmunkában válasszunk ki három kedvenc következtetést (insightot) – remélhetőleg ez három különböző témacsoportot fog lefedni. Ezek szélesíteni fogják a „hogyan tudnánk...” típusú kérdések körét. Arra is figyeljünk, hogy olyan állításokat válasszunk, amelyek új perspektívákra vagy lehetőségekre világítanak rá. Írjuk le ezeket a következtetéseket.

2. A „HOGYAN TUDNÁNK...” TÍPUSÚ KÉRDÉSEK MEGFOGALMAZÁSA

Néhány perces egyéni munkával próbáljuk a kiválasztott következtetéseket (insightokat) „hogyan tudnánk...” típusú kérdésekké alakítani. Az alábbi példa alapján próbáljuk megérteni, hogy milyen a túl általános és a túl specifikus kérdés.

Túl általános: Hogyan tudnánk a desszertet újratervezni?

Túl specifikus: Hogyan tudnánk olyan tölcsért készíteni, amiből nem folyik ki az olvadó fagyí?

Pont jó: Hogyan tudnánk a fagyit hordozhatóbbá tenni?

3. A „HOGYAN TUDNÁNK...” TÍPUSÚ KÉRDÉSEK FINOMÍTÁSA

Osszuk meg a „hogyan tudnánk...” típusú kérdéseket a csapattal, majd csapatmunkában addig finomítsuk ezeket, amíg azok elég erős kérdéseknek nem tűnnek ahhoz, hogy ötletbörzén kereshessünk rájuk választ. Továbbra se legyenek ezek túl általánosak vagy túl specifikusak.



6. GYAKORLAT

BRAINSTORMING

1 óra

Most, hogy van már néhány „hogyan tudnánk...” típusú kérdés a dizájnkihívásunkhoz, készen állunk az ötletek generálására! Használjuk ki a csoport kreatív erejét 6-8 fős ötletbörze összeállításával, és kövessük az alábbi lépéseket.

1. VÁLASSZUK KI A „HOGYAN TUDNÁNK...” KÉRDÉSEKET

Válasszuk ki azt a három izgalmas „hogyan tudnánk...” típusú kérdést, amely azonnali ötleteket generál.

TIPP!

A sikeres brainstorming kulcsa a jó „hogyan tudnánk...” típusú kérdések előkészítése. Ne feledjük, hogy fontos kérdéseket válasszunk, az sem baj, ha elsőre túl nehéznek tűnik a megoldásuk.

2. SZERVEZZÜK MEG A BRAINSTORMINGOT

Olyan helyet keressünk az ötletbörzéhez, ahol elfér egy asztal körül mindenki. Tegyük ki a falra a „hogyan tudnánk...” típusú kérdéseinket és ügyeljünk arra, hogy legyen mellettük bőven hely az ötleteknek is. Mindenkinél legyen post-it és filctoll az íráshoz. Bónuszként némi harapnivalót is hozhatunk az ötletbörzére.

3. ISMERTESSÜK A KIHÍVÁST

Az ötletbörze vezetője (facilitátora) ismertesse a projektet és a kihívást. Az ötletbörze szabályainak felsorolása után kérdezze meg a csapattól, hogy van-e valakinek kérdése. Szükség esetén határozzuk meg az ötletek számát, vagy jelezzük, hogy a csoport korlátozás nélkül kitalálhat annyi ötletet, amennyit csak tud.

4. FIGYELJÜNK AZ ELSŐ „HOGYAN TUDNÁNK...” TÍPUSÚ KÉRDÉSRE

A megbeszélés vezetője hangosan olvassa fel a kérdést.

5. ÓRA INDUL

Egy „hogyan tudnánk...” típusú kérdésre nagyjából 15 percet szánjunk! Minden ötletről készítsünk egy jegyzetet és rajzoljunk! Tűzzük ki a falra az ötleteket az első „hogyan tudnánk...” típusú kérdés alá abban a pillanatban, amint a csapat hangosan kimondja. Miközben a következő ötletünkön gondolkozunk, hallgassuk meg a többiek ötleteit is. Amint a lendület fogyni kezd vagy lejár a 15 perc, lépünk a következő „hogyan tudnánk...” típusú kérdésre.

6. KÉSZÍTSÜK EL A KEDVENC ÖTLETEK „HŐTÉRKÉPÉT”

Ha az ötletbörze végén marad rá idő, kérjük meg a résztvevőket, hogy szavazzanak a kedvenc ötleteikre. Tartsuk szem előtt, hogy a leginnovatívabb és a legnagyobb sikerrel kecsegtető ötletekre szavazzunk!

7. RÖGZÍTSÜK AZ ÍGÉRETES ÖTLETEKET

Az ötletbörzét követően gyakran rengeteg ötlet van a falra tűzve. Az egymáshoz kapcsolódó ötletek laza rendszerezésével, csoportosításával kezd majd a dolog értelmet nyerni. A „hogyan tudnánk...” típusú kérdések és a legígéretesebb ötletek/vázlatok jegyzeteinek lefotózásával észben tarthatjuk a kedvenc ötleteinket. Ezeket archiváljuk és rendszerezzük, így a későbbi koncepciók eredete nem fog elveszni.



7. GYAKORLAT

KÉSZÍTÜNK KONCEPCIÓTÉRKÉPET 2 óra

Ebben a gyakorlatban a legjobb ötleteinket fogjuk a prototípusalkotás előkészületeként feleleveníteni és újra-gondolni. 1/4. oldal

1. ÉRTÉKELJÜK A LEGJOBB ÖTLETEINKET

A brainstorming után rangsoroljuk az alábbi kérdések alapján az ötleteket. Ez az értékelés segít eldönteni, hogy melyik ötlettel érdemes elkezdni a prototípusalkotást.

	KEVÉSBBÉ					NAGYON
Ösztönösen mennyire tartjuk izgalmasnak ezt az ötletet?	1	2	3	4	5	
Mennyire tűnik innovatívnak és frissnek ez az ötlet?	1	2	3	4	5	
Mennyire praktikus, reális és megvalósítható ez az ötlet?	1	2	3	4	5	

Csoportmunkában vessük össze az ötletekre adott pontszámokat.

Az lesz a legígéretesebb, amelyik a legmagasabb pontszámot kapta.

ÖSSZPONTSZÁM =

2A. TEKINTSÜNK VISSZA A KIVÁLASZTOTT ÖTLETRE

Tegyük el a prototípus alapját képező ötletet leíró eredeti jegyzetet. Írjuk rá a dizájnkihívást is, hogy tudjuk mi ihlette az eredeti ötletünket. Lásd az alábbi példát:

PÉLDA

Eredeti elképzelés



Kihívás:

A tájékozódás + keresés is nehéz az angol nyelvkönyvek részlegében



7. GYAKORLAT

KÉSZÍTÜNK KONCEPCIÓTÉRKÉPET *2 óra*

Ebben a gyakorlatban a legjobb ötleteinket fogjuk a prototípusalkotás előkészületeként feleleveníteni és újra-gondolni. *2/4. oldal*



2B. EMELJÜK KI AZ ÖTLET LÉNYEGÉT

A következő űrlap segítségével vagy falra tűzött post-itekkel válaszoljuk meg az alábbi kérdéseket. A leírt válaszok segítenek az ötlet céljának és lényegének megragadásában.

DIZÁJNKIHÍVÁS:

„HOGYAN TUDNÁNK...” TÍPUSÚ KÉRDÉS:

KIVÁLASZTOTT ÖTLET:

RAGASSZUK IDE
A POST-IT JEGYZETET
VAGY RAJZOLJUK
IDE AZ ÖTLETET

AZ ÖTLET LEÍRÁSA:

**MILYEN HATÁST FOG GYAKOROLNI AZ
ÖTLET A DESIGNKIHÍVÁSUNKRA?**



7. GYAKORLAT

KÉSZÍTÜNK KONCEPCIÓTÉRKÉPET

2 óra

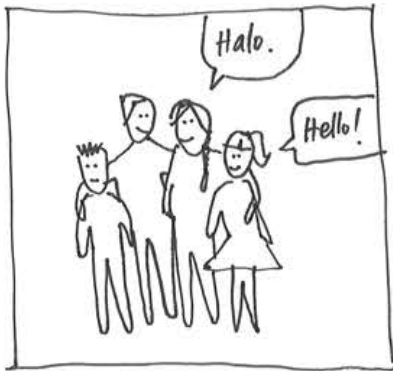
Ebben a gyakorlatban a legjobb ötleteinket, javaslatainkat fogjuk a prototípusalkotás előkészületeként feleleveníteni és újragondolni. 3/4. oldal

3A. BONTUK RÉSZEKRE A FELHASZNÁLÓI ÉLMÉNYT

Vegyük a legjobb ötletünket, javaslatunkat és rajzoljuk le a hozzá kapcsolódó felhasználói élmény folyamatát vagy a jelenetek sorozatát. Kezdjük egy vázlattal és az ideális használó néhány jellegzetességével. Lásd az alábbi példát:

PÉLDA

A használó:



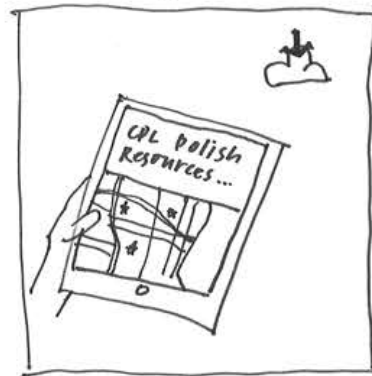
Angolul Folyékonyan beszélő első generációs bevándorlók, USA-ban született gyerekek.

Ismertség:



A gyerekek körében, iskolában kell népszerűsíteni az angol nyelvtanuló appokat.

App letöltése + használata:



Amikor a használó letölti az appot, láthatja, hogy a könyvtárban hol található meg lengyel nyelvű Források.

Használat:



A használó angol-lengyel szótárát kölcsönözhet az appon keresztül.

Könyvtári használat:



Majd a könyvtárban hatékonyabban találja meg és jegyzi elő a kétnyelvűként megjelölt könyveket.

Népszerűsítés:



A használó könyvjelet kap, ami a szolgáltatás hírének terjesztésére bátorítja, a könyvjelezőtt appot egy másik lengyel barátjának fogja ajánlani.



7. GYAKORLAT

KÉSZÍTÜNK KONCEPCIÓTÉRKÉPET 2 óra

Ebben a gyakorlatban a legjobb ötleteinket, javaslatainkat fogjuk a prototípusalkotás előkészületeként feleleveníteni és újragondolni. 4/4. oldal

3B. BONTSUK RÉSZEKRE A FELHASZNÁLÓI ÉLMÉNYT

Ha az egyes lépések sorozatára bontjuk a felhasználói élményt, akkor kezdjük majd felismerni, hogy a változtatás nem statikus, önmagában álló ötlet, hanem sok különböző összetevőből álló csomag. Ekkor kezd kirajzolódni számunkra az, amit koncepciótérképnek, változtatástérképnek nevezünk, s amely segít elképzelni egyetlen változtatás teljesebb átélését és számos dimenzióját. Figyeljünk arra, hogy amikor elkezdjük post-itekre írva felvázolni az elképzelésünket, választ adjunk a következő kérdésekre:

Ki a használó? Melyek az őt meghatározó viselkedésminták és jellemzők?

Hogyan fogja a használó felismerni a változtatást? Hogyan tájékoztatunk róla?

Hogyan fogja ténylegesen elkezdni a használó a változtatás alkalmazását?

Mi történik konkrétan, miközben a használó a változtatást használja? Ki vagy mi érintett még benne, vagy mi szükséges még hozzá?

Mi történik azt követően, hogy a használó megtapasztalta a változtatást?

Hosszú távon hogyan segíti a változtatás a használót?

Hogyan fogja a használó fogadni a változtatást, mit fog másoknak mondani róla?

TIPP!

TÚZZÜK FEL A TÉRKÉPET IS A FALRA

A gyakorlat során öntapadós post-iteken vagy egyéb jegyzeteken válaszoljunk meg a fenti kérdéseket, majd tűzzük ki a falunkra. Ez segít a csapatnak abban, hogy közösen megjelenítse a teljes felhasználói élményt, illetve jobban megértse a használók által bejárt útvonal minden egyes lépését.



8. GYAKORLAT MENJÜNK VÉGIG A PROTOTÍPUSKIVÁLASZTÁSI FOLYAMATON

1 óra

Ebben a gyakorlatban megvizsgáljuk a koncepciótérképünk , változtatástérképünk minden egyes szakaszát, és eldöntjük, hogy melyikkel érdemes kezdeni a prototípusalkotást.

1. TEGYÜNK FEL KULCSKÉRDÉSEKET

A koncepciótérkép minden egyes szakaszánál tegyünk fel odavágó kulcskérdéseket. Például: mely használói viselkedésminta érdekel minket leginkább? Mi lehet a koncepció leggyengébb pontja, és mit kell tudni ahhoz, hogy jobbat csináljunk?

Ezután a legegyszerűbb, vázlatosan kidolgozott (low-fidelity), hétköznapi eszközökkel kivitelezhető modellezési módszert kell kitalálnunk, amelynek a megépítésével megválaszolhatunk bizonyos kérdéseket. A koncepció minden egyes szakasza alá csapatmunkában rögzítsük, beszéljük meg, és írjuk le a következőket:

Melyik kulcskérdés megválaszolása a legfontosabb?

Hogyan tudnánk minimalista, vázlatosan kidolgozott (low-fidelity) prototípust építeni ennek tesztelésére?

2. RANGSOROLJUK A PROTOTÍPUSOKAT

Tekintsünk vissza a megválaszolandó kérdésekre. Melyik a legfontosabb és a legsürgősebb? Rendezzük a koncepciótérkép részeit prioritás szerint és válasszuk ki a legfontosabb egy-két részt a prototípusalkotáshoz.



9. GYAKORLAT

TERVEZZÜNK ÉPÍTŐNAPOT

4+ óra

Mostanra már nemcsak a kedvenc koncepciókat választottuk ki, hanem azon részeit is, amelyeket részletesebben meg kívánunk ismerni. Ideje építeni valamit! A folyamat kezdetén ajánlott külön időt fordítani a nap megszervezésére. Tervezzük meg tehát előre ezt az eseményt, hogy minél gördülékenyebb és eredményesebb legyen.

1. KÉSZÍTÜNK ÜTEMTERVET ÉS TÜZZÜK KI A CÉLT

Közösen tűzzük ki célként legalább egy-két koncepció prototípusának elkészítését az építőnap végére, valamint, ha elegendő vagyunk hozzá, akkor osszuk a csoportot kisebb csapatokra.

2. LEGYENEK KELLÉKEK ÉS TÉR

Tekintsük át a Design Thinking könyvtáraknak kiadvány 3. fejezetében található „Nézzük közelebbről: a prototípusalkotás módjai” című részben leírt kelléklisát (72. oldal) és a lehető legtöbbet gyűjtsük össze ezekből. Kerítsünk egy könyvtári teret, ahol ezeket szétpakolhatjuk.

3. GYAKOROLJUK A PROTOTÍPUS BEMUTATÁSÁT

A munka végeztével, szánjunk időt egy közös csapatértekezletre és értékeljük, amit csináltunk. Mindegyik kisebb munkacsoport vagy csapattag mutassa be a prototípusát, vagy játssza el, ha az szerepjátékot vagy megjelenítést igényel. Kérdésfeltevésekkel igazoljuk a prototípus létjogosultságát.

4. DOKUMENTÁLJUK A FOLYAMATOT

Ha lehetséges, fotózzuk végig a prototípusalkotás folyamatát. Amikor majd visszatekintünk, rácsodálkozunk, hogy mennyi mindent tudtunk készíteni ilyen rövid idő alatt. Nem is beszélve arról, hogy a kívülállóknak is érdekes lehet a folyamat dokumentációja.

5. JEGYEZZÜK MEG AZ ÉPÍTÉS SORÁN NYERT MEGÁLLAPÍTÁSOKAT

Amikor másoknak mutatjuk be a prototípusunkat, mondjuk el azt is, honnan jött az ötlet és hogyan vált valósággá. Gyakran építés közben változtatunk, mert a dolgok kézzelfoghatóvá tétele jobb tervezési lehetőségeket tár fel. A következő fejezetben azon kezdünk el gondolkodni, hogyan vihetjük át a prototípust a gyakorlatba, amikor majd a valódi használatól még többet tanulhatunk.

3. FEJEZET

AMIT MÁR ELSAJÁTÍTOTTUNK

Ellenőrző lista

GRATULÁLUNK AZ IDEÁCIÓ SZAKASZÁNAK TELJESÍTÉSÉHEZ!

Minden bizonnyal ez a legidőigényesebb szakasz, mivel nem csupán értelmezzük a korábbi megállapításainkat, hanem az interpretáció segítségével a következtetéseinket, az ötleteinket kézzelfoghatóvá, azaz prototípusokká is alakítjuk! Minél többet gyakoroljuk a design thinking módszertanát, annál könnyebb lesz a kutatás és a tudatos tervezés folyamata, de egyelőre valószínűleg sok időbe telik még, hiszen sok mindent kell megbeszélni a csapattal.

A következőkön vagyunk már túl:

- Kutatási adatok összegzése
- Az inspirációs szakaszból nyert történetek megosztása a csapattal
- A kutatási adatok alapján felismert mintázatok rendszerezése
- A kutatási témák következtetéseké alakítása
- „Hogyan tudnánk...” típusú kérdések brainstorming-kérdésekké alakítása
- Legalább egy megtartott brainstorming
- Konceptiótérkép készítése az ötlethez
- Az építőnap megtervezése
- Elkészült legalább egy megépített prototípus

4. FEJEZET

Iteráció

SZÜKSÉGES KELLÉKEK:

- papír (fehér és színes)
- ragasztószalag
- post-it
- kiemelő filcek

1. GYAKORLAT

AZ ITERÁCIÓ ÖSSZEGZÉSE p. 42
20 perc

2. GYAKORLAT

**TERVEZZÜK MEG ÉS SEGÍTSÜK
A PROTOTÍPUSOKRA VONATKOZÓ
VISSZAJELZÉSEK GYŰJTÉSÉT** p. 43
2+ óra

3. GYAKORLAT

**SZINTETIZÁLJUK
A VISSZAJELZÉSEKET** p. 45
1 óra

4. GYAKORLAT

TERVEZZÜNK MINI-PILOTOT p. 46
Az időtávot a csapat határozza meg

5. GYAKORLAT

**VALÓS VISSZAJELZÉSEK GYŰJTÉSE
ÉS INTEGRÁLÁSA** p. 49
Az időtávot a csapat határozza meg

6. GYAKORLAT

A KONCEPCIÓNK ÚJRAÉRTÉKELÉSE p. 50



1. GYAKORLAT

AZ ITERÁCIÓ ÖSSZEGZÉSE

20 perc

Gratulálunk az első prototípus létrehozásához!

Van már tapasztalatunk az ötletek kézzelfoghatóvá alakításában, így már mások is reagálhatnak rá – ez a design thinking felfogás egyik legfontosabb lépése. A design thinking azonban nem áll meg itt. Ideje elgondolkodnunk azon, hogyan fejlesszük tovább (iteráljuk) a tervünket.

A design thinking könyvtáraknak kiadványban láthatuk, hogyan alakítjuk a prototípusainkat mini-pilotokká, majd végül implementáljuk a könyvtári szolgáltatások köré illesztett pilotokká. Röviden gondoljuk végig a csapattal az ötletünk különböző iterációiban felfedezhető különbségeket a következő kérdések mentén:

Szerintünk miért fontos az iteráció?

Milyen egyéb könyvtári példák (termékek, szolgáltatások, terek stb.) esetében futott már le többszöri iteráció? Mi volt a kiindulópont és végül hova futott ki?

Ismételjük át a prototípus, mini-pilot és pilot közötti különbségeket!



2. GYAKORLAT TERVEZZÜK MEG ÉS SEGÍTSÜK A PROTOTÍPUSOKRA VONATKOZÓ VISSZAJELZÉSEK GYŰJTÉSÉT

20 perc

2/2 oldal



TERVEZZÜK MEG ELŐZETESEN A KÉRDÉSEKET

Írjunk előzetesen olyan kérdéseket, amelyek segítik a visszajelzésgyűjtő interjú strukturálását. Fogalmazzunk meg olyan kérdéseket, amelyekre konstruktív visszajelzések adhatók, illetve amelyek arra bátorítják a résztvevőket, hogy továbbgondolják az ötletünket, például:

- „Le tudná írni, hogy az ötlettel kapcsolatban mi keltette fel leginkább az érdeklődését és miért?”
- „Ha egyetlen dolgot változtathatna ezen a prototípuson, mi lenne az?”
- „Ön hogyan fejlesztené tovább ezt az ötletet?”
- „Mi nem nyerte el a tetszését az ötlettel kapcsolatban?”

Rendszerezzük a kérdéseket a következők szerint:

1. Kezdjük az általános benyomásokkal. Engedjük meg a résztvevőknek, hogy kifejezzék saját gondolataikat a koncepciónkkal kapcsolatban!
2. Tegyük fel az ötletünkre vonatkozó konkrét kérdéseket!
3. Legyünk nyitottak a beszélgetésre, bátorítsuk a másik felet szélesebb témakörű társalgással!

ELŐRE MEGÍRT KÉRDÉSEK:

TIPP!

SEGÍTSÜK ELŐ A HASZNOS VISSZAJELZÉST

A visszacsatolások használhatóságának fokozása érdekében gondoljunk A design thinking könyvtáraknak kiadvány tippjeire (85-87. oldal):

1. Őszinteség és nyitottság
2. Legyünk semlegesek
3. Alkalmazkodjunk interjú közben
4. Azonnal rögzítsük a visszajelzéseket



3. GYAKORLAT

SZINTETIZÁLJUK A VISSZAJELZÉSEKET

1 óra

Csapatmunkában értékeljük, hogy a prototípust illetően mi sikerült jól és mi szorul még fejlesztésre. Sose felejtjük el kikérni a csapattagok véleményét, így a visszajelzésekből nyert megállapítások frissek és emlékezetesek maradnak.

KI, MI, HOL?

- Hol teszteltük a prototípust?
- Hogyan teszteltük?
- Mit tesztelnénk még?

A JÓ

- Mi tetszett leginkább a résztvevőknek?
- Mi keltette fel leginkább az érdeklődésüket?

A ROSSZ

- A résztvevők mely részek fejlesztését szeretnék?
- Mi nem működött?

A VÁRATLAN

- Történt bármilyen váratlan fordulat?
- Mely részletekben vettünk észre jelentőségteljes dolgokat („heuréka!” vagy aha-élményt)?

A FOLYTATÁS

- Mi győzné meg a tesztelőket az ötletéről?
- Mi igényel további vizsgálatot?

CSOPORTOSÍTSUK A VISSZAJELZÉSEKET

Csapatmunkában beszéljük meg a prototípusra kapott reakciókat. Kezdjük rögtön a visszajelzésgyűjtő interjút követően rögzített benyomásokkal. Készítsünk jegyzeteket, majd válogassuk és csoportosítsuk a visszajelzéseket. Miket fogadtak pozitívan? Milyen problémák merültek fel? Milyen javaslatokat és fejlesztési lehetőségeket találtunk?

HATÁROZZUK MEG A SORON KÖVETKEZŐ LÉPÉSEKET

Ismét vessünk egy pillantást a koncepciótérképünkre. Figyeljünk a korábbi megállapításainkra és ötleteinkre. Mi volt eredetileg a célunk? A begyűjtött visszajelzések alapján elmondhatjuk, hogy továbbra is az a cél?

A következő lépésekben mit fejlesztenénk a prototípuson? Soroljuk fel a három legfontosabb dolgot, amivel foglalkoznunk kell a következő iterációban!

1. _____

2. _____

3. _____



4. GYAKORLAT

TERVEZZÜNK MINI-PILOTOT

*az időtávot
a csapat
határozza
meg*

1/3. oldal

Immár több prototípust is építettünk és használói visszajelzéseket is gyűjtöttünk ezekre vonatkozóan. Eljött az ideje egy olyan mini-pilot tervezésének, amely különösebb magyarázat nélkül kipróbálható könyvtári környezetben. Ez jó lehetőség arra, hogy megfigyeljük, amint a használók

természetes közegükben lépnek interakcióba az ötletünkkel anélkül, hogy bármiféle magyarázattal szolgálnánk annak működéséről. A mini-pilot számos prototípust is magában foglalhat, de továbbra is azokra a hipotézisekre fókuszál, amelyek megválaszolják a kulcskérdéseinket.

A HIPOTÉZIS FELÁLLÍTÁSA

Mi az ideális forgatókönyv? Hogyan képzeljük a használó interakcióját a mini-pilottal?

Beszélgünk meg a csapattal és írjuk le a hipotézist:

KULCSKÉRDÉSEK MEGFOGALMAZÁSA

A kutató jellegű prototípusokkal ellentétben fontos tudnunk, hogy a mini-pilotok nagyon pontosan meghatározott kulcskérdések köré épülnek. A mini-pilotokat e kérdések megválaszolására kell előzetesen megtervezni, majd lefolytatni. Találjunk három megválaszolható kulcskérdést. Például:

- Mi az, amit a legfontosabb megtudnunk ahhoz, hogy továbbfejleszthessük az ötletünket?
- Az ötlet mely részével kapcsolatban vagyunk a legbizonytalanabbak? Hogyan fogalmazható meg ez kulcskérdésként?
- Mely feltételezéseket építsük be a mini-pilotba? Hogyan lehet ezeket kulcskérdésként megfogalmazni úgy, hogy ne feltételezés legyen?

A mini-pilotunk kulcskérdései:

1. _____

2. _____

3. _____



4. GYAKORLAT

TERVEZZÜNK MINI-PILOTOT

az időtávot
a csapat
határozza
meg

2/3. oldal

A KONTEXTUS ÉS A HELYSZÍN MEGHATÁROZÁSA

A mini-pilotnak választott környezet, helyszín önmagában segít a használóknak megérteni, hogyan lépjenek interakcióba az ötletünkkel. Csapatmunkával ötletbörzén találjunk ki három opciót a mini-pilot környezetére és rangsoroljuk mindegyiket a következő paraméterek szerint:

1. Környezet neve: _____ (például: a második emeleti szépirodalmi gyűjteményrész)

	KEVÉSBÉ			NAGYON	
A célcsoport számára mennyire releváns ez a környezet?	1	2	3	4	5
Mekkora rálátással, irányítással bír a csapatunk e környezet felett?	1	2	3	4	5
Mekkora eséllyel tudunk ebben a környezetben spontán beszélgetésekbe elegyedni a használókkal?	1	2	3	4	5

ÖSSZPONTSZÁM=

2. Környezet neve: _____ (például: a könyvtárral szemközti kávézó)

	KEVÉSBÉ			NAGYON	
A célcsoport számára mennyire releváns ez a környezet?	1	2	3	4	5
Mekkora rálátással, irányítással bír a csapatunk e környezet felett?	1	2	3	4	5
Mekkora eséllyel tudunk ebben a környezetben spontán beszélgetésekbe elegyedni a használókkal?	1	2	3	4	5

ÖSSZPONTSZÁM=

3. Környezet neve: _____ (például: a könyvtár bejárati előtere)

	KEVÉSBÉ			NAGYON	
A célcsoport számára mennyire releváns ez a környezet?	1	2	3	4	5
Mekkora rálátással, irányítással a csapatunk e környezet felett?	1	2	3	4	5
Mekkora eséllyel tudunk ebben a környezetben spontán beszélgetésekbe elegyedni a használókkal?	1	2	3	4	5

ÖSSZPONTSZÁM=

Csapatmunkában értékeljük ki az összpontszámokat, majd ennek segítségével válasszuk ki a környezetet a mini-pilot számára. Minél magasabb a pontszám, annál valószínűbb, hogy azon a helyszínen tudjuk a lehető legtöbb információt összegyűjteni a pilot során!



4. GYAKORLAT

TERVEZZÜNK MINI-PILOTOT

*az időtávot
a csapat
határozza
meg*

3/3. oldal

AZONOSÍTSUK AZ ERŐFORRÁSOKAT

A mini-pilothoz erőforrások szükségesek. Már a tervezés során vegyük számba, hogy mire lesz szükségünk. Sok összetevőről kell döntenünk, ezért érdemes a feladatokat elosztani a csapattagok között. Az alábbiakkal mindenképp számoljunk:

- Kérjünk engedélyt
- Előzetesen értesítsük az érintett személyeket / munkatársakat
- Készítsünk ütemtervet a mini-pilothoz
- Illesszük be az ütemtervbe a csapattagokra és a csapaton kívüli segítőkre vonatkozó tevékenységeket
- Szerezzük be a kellékeket
- Szervezzük meg a beüzemelést

KÉSZÍTSÜNK TERVET

Tekintsünk vissza a koncepciótervünkre, figyeljük meg, mit építettünk első prototípusként és erre alapozzuk a mini-pilot tervét. A mini-pilotnak fejlesztenie és integrálnia kell a már elkészült prototípusokat, valamint ki kell találnunk, hogyan bővíthetnénk a koncepciótérképet a teljesebb használói élmény elősegítése érdekében. Hasznos lehet újrendezni a koncepciótérképet más mini-pilot keretrendszerei szerint (további információért lásd a Design thinking könyvtáraknak kiadvány 89. oldalát). A tervet az összes csapattag bevonásával készítsük el, majd tűzzük ki egy nagy falfelületre a helyiségünkben.



5. GYAKORLAT VALÓS VISSZAJELZÉSEK GYŰJTÉSE ÉS INTEGRÁLÁSA

*az időtávot
a csapat
határozza
meg*

Lapozzunk vissza a 2. gyakorlathoz: a visszajelzések gyűjtését ugyanolyan módon hajtsuk végre a mini-pilot esetében is, mint ott. Ezen kívül az alábbi gyakorlatokkal hasznosítsuk a folyamat során nyert megállapításokat. A mini-pilot folytatásával újra és újra meg kell ismételnünk ezt a gyakorlatot.

MEGFIGYELÉSEK GYŰJTÉSE

Kérdezzük meg a csapattagoktól, hogy a használók részéről tapasztaltak-e bármilyen váratlan viselkedést a mini-pilot során. A megfigyelések terjedjenek ki olyan apróságokra is, mint a bejárt útvonalak, arckifejezések, testbeszéd stb.

KULCSKÉRDÉSEK ÁTTEKINTÉSE

Térjünk vissza a mini-pilothoz írt kulcskérdésekhez. Mely kérdésekre kaptunk választ, melyekre nem? Mely kérdéseken kell változtatni a megismert megállapítások függvényében? Milyen új kérdéseket tennénk fel a mini-pilot tapasztalatai alapján?

AZONOSÍTSUK A KÖVETKEZŐ LÉPÉSEKET

Vessünk egy pillantást a koncepciótérképünkre és a mini-pilothoz fejlesztett keretrendszerre. Beszéljük meg a csapattal, hogyan lépnénk tovább a következő iterációra. A következő kérdésekben gondolkozhatunk:

Mi tűnt kívánatosnak, megvalósíthatónak és fenntarthatónak mind a használók, mind a könyvtár részéről?

A mini-pilot mely része adta a legjobb megoldást a dizájnkihívásra?

Mit kell még csapatmunkával megoldanunk?



6. GYAKORLAT

A KONCEPCIÓNK ÚJRAÉRTÉKELÉSE

Gratulálunk!

A csapat sikeresen megismerte a design thinking módszerét. Jár a dicséret! Nagy utat tettünk meg a könyvtárhasználóknak szánt jobb megoldások tervezésének irányába!

Remélhetőleg tudjuk folytatni a mini-pilotokat, ha kicsit hátrébb lépünk és értékeljük a dizájnkihívás teljesítése érdekében eddig elért eredményeket. Az iteráció szépsége az ötlet hosszú távú fejlődésében rejlik, ahogy egyre több és több energiát fektetünk a dizájn hatékonyabb megoldásaiba. Ülünk le a csapattal és beszéljük meg, miként szeretnénk továbblépni a mini-pilotunkkal. Remélhetőleg még mindig szenvedélyesen kívánjuk megválaszolni a kihívásunkat és szeretnénk látni, ahogy az egyik ötletünk valósággá válik!

VIZSGÁLJUK MEG A HATÓKÖRÜNKET

Gondolkozzunk nagyobb léptékű könyvtári stratégiában és célokban. A kísérletezésünk miként viszonyul ehhez a stratégiához? Lehetséges az implementáció? Érdemes elindítani? Megvan benne a lehetőség ahhoz, hogy kiemelt szolgáltatássá váljon? Beszéljük meg ezeket a kérdéseket a csapattal, sőt: akár a könyvtár vezetését is bevonhatjuk a diskurzusba.

JELÖLJÜNK MEG CÉLOKAT

Ne felejtsük el, hogy az iterációk sora folyamán a mini-pilotunk céljai és hipotézisei megváltozhatnak. Ötlebörzén találunk ki olyan hatékony mérőszámokat, amelyekkel megállapítható, hogy a kísérletezés során elértük-e a célunkat. Ezek olykor nem a megszokott indikátorok, de épp olyan fontosak, mint az általánosan használt, tipikus mérőszámok.

A siker indikátorai:

TERVEZZÜK MEG A KÍSÉRLET FOLYTATÁSÁT

Ha folyamatos kísérletként kívánjuk megvalósítani a pilotot, és a mini-pilot léptéke előreláthatólag meg fog növekedni, akkor vegyük számba az ehhez szükséges erőforrásokat. Az ütemterv készítéséhez és még több támogatás igényléséhez lásd a Kiterjesztés című következő fejezetet.

4. FEJEZET

AMIT MÁR ELSAJÁTÍTOTTUNK

Ellenőrző lista

VÉGIGMENTÜNK A DESIGN THINKING FOLYAMATÁN!

Szakítsunk időt arra, hogy összegezzük az eddigi csapatmunkát, amelyet a könyvtáron belüli pozitív változás elősegítése érdekében tettünk. Új módszereket, technikákat és gyakorlatokat ismertünk meg, amelyek remélhetőleg megváltoztatták a gondolkodásunkat a könyvtárhasználóknak szánt szolgáltatásokkal kapcsolatban. Ezen kívül létfontosságú lépést tettünk meg az iteráció során, amikor az ötleteinket éles helyzetben próbálhattuk ki, amellyel a használóink interakcióba tudnak lépni. Ily módon tudjuk a leggyorsabban továbbfejleszteni ezeket.

A következőkön vagyunk már túl:

- Összegeztük a csapatunkkal az iterációs szakaszt
- Megterveztük és segítettük a prototípusokra vonatkozó visszajelzések gyűjtését
- Szintetizáltuk a visszajelzéseket
- Mini-pilotot terveztünk
- Gyűjtöttük és integráltuk az valós visszajelzéseket
- Újraértékeljük a koncepciókat

5. FEJEZET

Kiterjesztés

1. GYAKORLAT

KÉSZÍTSÜNK PREZENTÁCIÓT *p. 53*

4 óra

2. GYAKORLAT

KÉSZÍTSÜNK ÜTEMTERVET *p. 55*

2+ óra

3. GYAKORLAT

ÉRTÉKELJÜK AZ EREDMÉNYEKET *p. 56*

2 óra

4. GYAKORLAT

TERVEZZÜK MEG A NYOMON KÖVETÉST *p. 57*

1 óra

5. GYAKORLAT

ÖSSZEGEZZÜK A TAPASZTALATAINKAT *p. 58*

1 óra



1. GYAKORLAT

KÉSZÍTÜNK PREZENTÁCIÓT

4 óra

Tekintsük a prezentációt támogató eszköznek.
Egy meggyőző prezentációval képesek lehetünk:

- További finanszírozást vagy támogatást szerezni
- Bemutatni az ötletünket potenciális partnereknek

- Nagyobb lendületet nyerni a projektmunkához
- További csapattagokat toborozni
- Egy nagyobb szervezetet tájékoztatni az előrehaladásunk mértékéről

1/2. oldal

Miért akarjuk prezentálni a történetünket?

Mi a prezentáció célja?

Ki a közönség?

Hol prezentáljuk?

A fentiek alapján milyen formátumot választanánk?

Következő lépésként állítsuk össze az előadásunk logikus sorrendjét a következő példakérdések alapján:

- Bemutatkozás: kik vagyunk, kik a csapat tagjai?
- A kihívás meghatározása: milyen problémát kívánunk megoldani, kik a használók?
- Inspiráció: kikkel beszéltünk, kiket figyeltünk meg, melyek a legfontosabb megállapítások?
- Ideáció: milyen koncepciókkal rukkoltunk elő, hogyan készítettünk belőlük prototípusokat?
- Iteráció: milyen visszajelzéseket kaptunk, és azokat hogyan építettük be a kísérletezésbe?
- Cselekvésre ösztönzés: mi a csapat következő lépése, és a prezentáció közönsége miben segítheti a következő lépéseket?



1. GYAKORLAT

KÉSZÍTÜNK PREZENTÁCIÓT

4 óra

2/2. oldal

Ne felejtünk el érdekes tapasztalatokat és a megállapításokat beleilleszteni az előadásunkba. A csapat brainstorming során gyűjtsön össze a sztoriba illeszthető anekdotákat, beleértve a következőket is:

- Inspirációgyűjtés közben mi volt a legmeglepőbb megállapításunk?
- Az ötletbörzén mi volt a legabszurdabb ötletünk és a legkreatívabb prototípusunk?

- A folyamat mely pillanatai voltak a legeredményesebbek?
- A folyamat mely része volt a legnehezebb?
- Milyen kifejező, netán provokatív fotókkal és rajzokkal tudnánk a legjobban illusztrálni a történetünket?

A gyakorlathoz írt válaszokat és a következő sablonokat használhatjuk fel a történetünkhöz:

1. lépés

BEMUTATKOZÁS

- Kik a csapat tagjai?
- Melyek a szerepek?
- Mi érdekeset mondhatunk el róluk és a szerepeikről?

példa:



2. lépés

A KIHÍVÁS MEGFOGALMAZÁSA

- Mi volt a kezdeti kihívásunk?
- Milyen nagy kérdésekre kerestük a választ?
- A kihívások miért relevánsak a könyvtár számára?

példa:



3. lépés

HASZNÁLÓKTÓL SZERZETT TANULSÁG

- Hogyan folytattuk le a kutatásunkat?
- Mi a kutatás legszembetűnőbb tanulsága?
- Mi a legjobb 5-10 átfogó téma / következtetés (insight)?

példa:

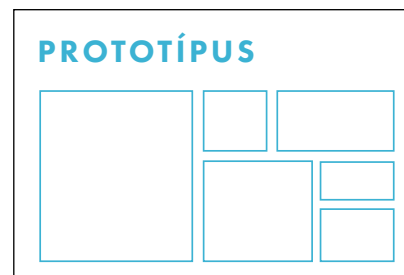


4. lépés

KÍSÉRLETEZÉS ÉS ITERÁCIÓ

- Végül mit hoztunk létre a kihívás és a kutatás alapján?
- Mit tanultunk ebből a kísérletből?
- A használói visszajelzéseket miként használtuk fel a prototípus fejlesztéséhez?

példa:



5. lépés

A KÖVETKEZŐ

- Hogyan fogja a kísérletünk alapjaiban véve jobbá tenni a szolgáltatásokat?
- Az eddigi tapasztalatainkat figyelembe véve mit szeretnénk legközelebb kipróbálni?

példa:





2. GYAKORLAT

KÉSZÍTÜNK ÜTEMTERVET

2+ óra

Ha készen állunk arra, hogy elkezdjük megtervezni a projektünk jövőjét, csapatmunkával ütemtervet kell készítenünk az iteráció folytatásához és fejlesztéséhez.

1. TÚZZÜK KI A CÉLOKAT

Melyek a projektünk végső elérendő céljai?

Hogy képzeljük el a könyvtárba illesztését?

Mire van szükségünk mindehhez?

Milyen hatást gyakoroljon az ötletünk a közösségre?

Kit kell bevonnunk?

2. KÉSZÍTÜNK ÜTEMTERVET

Határozzuk meg az ideális időtávot a projektünk kiterjesztéséhez és implementációjához. Gondoljunk arra, hogy mit kell elérnünk rövid- és hosszútávon egyaránt. A következő, időtávval kiegészített példákat beilleszthetjük a mérföldköveink sorába:

- Projektprezentáció összeállítása (3 nap)
- A fontos érdekelt felek meggyőzése (1 hét)
- A folytatódó iterációkhoz szükséges költségvetés és erőforrások biztosítása (4 hét)
- Teljeskörű pilot indításának megtervezése (2 hét)
- Mérőszámok összeállítása az indításhoz (1 hét)
- A következő hat hónap során a pilot hetenkénti ellenőrzése

Az első prototípus és a mini-pilot létrehozását követően a határidők sokfélék lehetnek, ezért nem árt szükség esetére vészforratókönyveket készíteni, hogy az ötletünk biztosan megvalósulhasson. A saját ütemtervünk függ a teljeskörű pilothoz szükséges erőforrások mértékétől, a bevonandó személyektől, illetve attól, hogy mennyi idő szükséges a még pontosabb használati tapasztalat feldolgozásához.



3. GYAKORLAT

ÉRTÉKELJÜK AZ EREDMÉNYEKET

2 óra

A pilot hatásának felméréséhez fontos módszeresen és holisztikus szemlélettel közelíteni. Ajánlott a megszokott mérőszámokon túl mással is mérni ötletünk hatékonyságát. Kövessük a következő gyakorlatot vagy fejlesszük ki a saját módszerünket.

1. SOROLJUK FEL VAGY TÉRKÉPEZZÜK FEL AZ ÖTLETÜNK KAPCSÁN A POZITÍV, NEGATÍV VAGY SEMLEGES MÓDON SZÓBA JÖHETŐ ÉRDEKELT FELEKET

A térképformátum jól működik ennél a gyakorlatnál, mivel kiemeli az érdekelt felek közti kapcsolatokat. Ne felejtünk el olyan érdekelt feleket is számításba venni, akikkel a csapatnak nincs feltétlenül közvetlen kapcsolata, például a finanszírozókat; a közösség vagy a szomszédos közösség azon tagjait, akik nem közvetlenül részesülnek a megvalósítás hozadékában; valamint az állatokhoz, a környezethez vagy a természeti erőforrásokhoz hasonló nem emberi érdekelt feleket. Úgy helyezzük fel ezeket a térképre vagy a listára, hogy könnyen lehessen rájuk hivatkozni.

2. A MEGOLDÁS ÁLTAL GYAKOROLT HATÁSOKAT IS LISTÁZZUK VAGY TÉRKÉPEZZÜK FEL

Színkódokkal jelöljük azokat az érdekelt feleket, akik profitálnak a megoldásból, valamint azokat, akik negatív tapasztalatot jeleznek vissza. Ha lehetséges, akkor standard mérési rendszer szerint számszerűsítsük a hatás mértékét. Az adatok birtokában folytassuk a megoldás iterációját úgy, hogy megpróbáljuk növelni a pozitív hatásokat és mérsékelni a negatívakat.

4. VIZSGÁLJUK A MEGOLDÁS NETTÓ HATÉKONYSÁGÁT

Ezzel a gyakorlattal folytathatjuk a tanulást és ösztönözhetjük a csapatot is, hogy a minél több pozitív eredmény érdekében próbálja fejleszteni a megoldásokat.

Ismételjük át a siker indikátorairól, vagyis az előremutató, analóg, ismertségi, részvételi és dinamikus változásokat jelző indikátorokról szóló fejezet részt (Design thinking könyvtáraknak 95. o.). A következő kérdéseket beszéljük meg a csapattal:

- Milyen indikátorokat használunk a projekthez?
- Mik a célok?
- Mi mérhető rövidtávon és hosszútávon?



4. GYAKORLAT

TERVEZZÜK MEG A NYOMON KÖVETÉST 1 óra

Amint a megoldásunk fenntarthatóvá válik, létfontosságú megtervezni annak hosszútávú gondozását, irányítását. A design thinking folyamatban az iteráció sohasem ér véget, az ötletek folyamatosan fejlődnek, tehát a gondozás megtervezése kulcsfontosságú annak biztosításához, hogy az ötletünk releváns és hasznos maradjon a célcsoportunk számára.

1. TOBOROZZUNK SEGÍTŐKET

Gondoljuk végig, hogy a csapatból, illetve a könyvtárból kivel osztjuk meg a fenntartás felelősségét. Íme néhány szóba jöhető szerep:

- Tanácsadó
- Prototípus-segítő
- Megfigyelő
- Adománygyűjtő
- Facilitátor
- Publicista

2. TALÁLKOZÓK

Jó előre kezdjük el tervezni a csapattal a nyomon követés kapcsán a mérföldköveket meghatározó értekezleteket. Jó eséllyel a csapat tagjai különböző helyszíneken dolgoznak, így ezek a találkozók segítenek fenntartani a folyamatosságot és lehetőséget adnak arra, hogy rájövünk, mikor van szükség a koncepció megváltoztatására.



5. GYAKORLAT

ÖSSZEGEZZÜK A TAPASZTALATAINKAT *1 óra*

1/2. oldal



ERŐSSÉGEINK ÉS A GYENGESÉGEINK

Itt az idő személyes fejlődésünk összegzésére. Valószínűleg a használatközpontú tervezés folyamatának egyes részeit jobban szerettük a többinél. Ez teljesen normális. Gondoljunk vissza a legutóbbi négy leckére. Mely területek voltak számunkra a legtermészetesebbek? Hol akadoztunk? Miért? A következőkben a design thinking folyamat mindegyik szakaszának (inspiráció, ideáció, iteráció) tengelyén osztályozzuk magunkat a „nehezen ment” és a „sima ügy volt” állítások között. Néhány mondatban indokoljuk a döntésünket.



NEHEZEN MENT

SIMA ÜGY VOLT

Miért? Mi volt a legemlékezetesebb aha-élményünk ebben a szakaszban?



NEHEZEN MENT

SIMA ÜGY VOLT

Miért? Mi volt a legemlékezetesebb aha-élményünk ebben a szakaszban?



NEHEZEN MENT

SIMA ÜGY VOLT

Miért? Mi volt a legemlékezetesebb aha-élményünk ebben a szakaszban?



5. GYAKORLAT

ÖSSZEGEZZÜK A TAPASZTALATAINKAT *1 óra*

2/2. oldal

Gondoljuk végig, hogy mi tetszett és mi nem tetszett a tervezői csapatban való munkában ebben az eszköztárban vagy magában a design thinking folyamatában.

BESZÉLJÜK MEG AZ ALÁBBI TÉMÁKAT

Csapatdinamika

- Milyen volt a tervezői csapatban dolgozni? Élveztük a közös munkát?
- Mi volt a csapat számára a leginspirálóbb pillanat?
- Mi volt a legfrusztrálóbb?
- Voltak konfliktusok vagy viták? Hogyan kerekedett felül ezen a csapat?

Eszköztár

- Mi az eszköztár legjobban sikerült része?
- Mi sikerült kevésbé jóra?
- Képzelve el, hogy egy mecénás jelentős összeget áldozna az eszköztár fejlesztésére. Tudna adni három javaslatot arra, hol kezdjük a fejlesztését? Várjuk az észrevételeit a következő e-mail-címen: hello@designthinkingforlibraries.com

1. _____	2. _____	3. _____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

A csapat

A csapattagok minden bizonnyal a design thinking folyamatának nem ugyanazon részeit kedvelték leginkább. Ez is teljesen normális és ezért fontos az interdiszciplináris tervezői csapat. Gondoljunk vissza a folyamatra:

- Mely területek voltak a legtermészetesebbek a csapatunk számára? Az inspiráció szakasza volt az? Vagy talán az ideáció? Az iteráció?
- Hol akadtak el a csapattagok és miért?
- Hiányoztak készségek a csapatból? Mik voltak azok?
- Ha módunkban állna új csapattagokat toborozni a következő dizájnkihíváshoz, milyen kulcsfontosságú készségekkel kellene rendelkezniük?

5. FEJEZET

AMIT MÁR ELSAJÁTÍTOTTUNK

Ellenőrző

lista

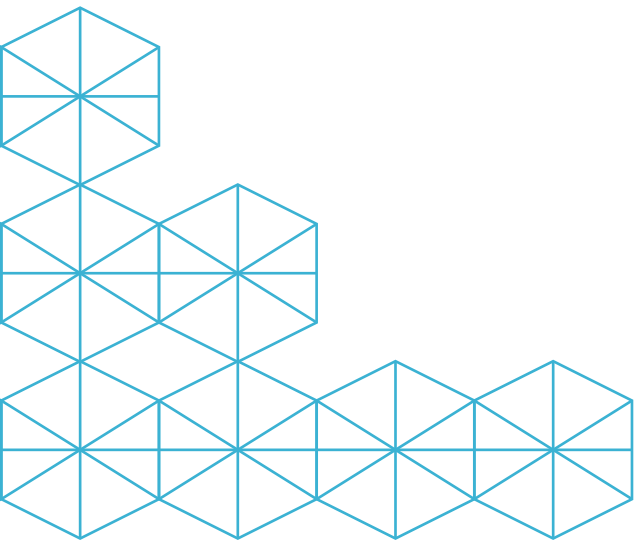
GRATULÁLUNK AZ ÖTLET KÖVETKEZŐ SZINTRE EMELÉSÉHEZ ÉS AZ IMPLEMENTÁCIÓ ÚTJÁRA BOCSÁTÁSÁHOZ!

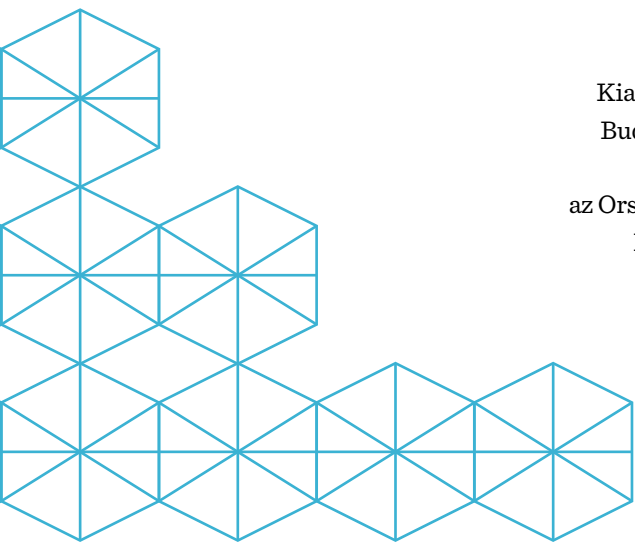
Remélhetőleg rengeteget tanultunk és optimizmussal tekintünk a fejlesztések fenntarthatóbb és tartósabb könyvtári közegbe illesztésére.

Mi a következő lépés? A felhasználóközpontú tervezési felfogás birtokában beszéljük meg, hogy a csapat együtt maradjon-e az ötlet nyomon követésére. Nem kizárt, hogy más ötleteket kívánnak néhányan egyénileg, esetleg egy új csapat alakításával megoldani. Köszönet, amiért időt áldoztak a felhasználóközpontú tervezés elsajátítására. Sok sikert kívánunk!

A következőkön vagyunk már túl:

- Prezentáció
- Ütemterv
- Az eredmények kiértékelése
- Nyomonkövetési terv
- Tapasztalatok összegzése





A Design Thinking for Libraries
Activities Workbook első angol nyelvű
kiadásából fordította: Bódog András
Nyelvi lektor: Kovácsné Koreny Ágnes
Olvasószerkesztő: Dr. Hangodi Ágnes
Tördelő: Sziládi-Szántó Klaudia

Kiadja az Országos Széchényi Könyvtár,
Budapest 1014 Szent György tér 4-5-6.
Felelős kiadó: Rózsa Dávid,
az Országos Széchényi Könyvtár főigazgatója
ISBN (PDF): 978-963-200-734-2
Első magyar nyelvű kiadás 2023
CC BY-NC -SA 3.02