

# WELFARE

## Ανοικτοί Εκπαιδευτικοί Πόροι

Ενότητα 4.1: Σχεδιαστική σκέψη - Κατευθυντήριες  
γραμμές για την Ιδεοληψία και την κατασκευή  
πρωτοτύπων



# 1. Θεωρία

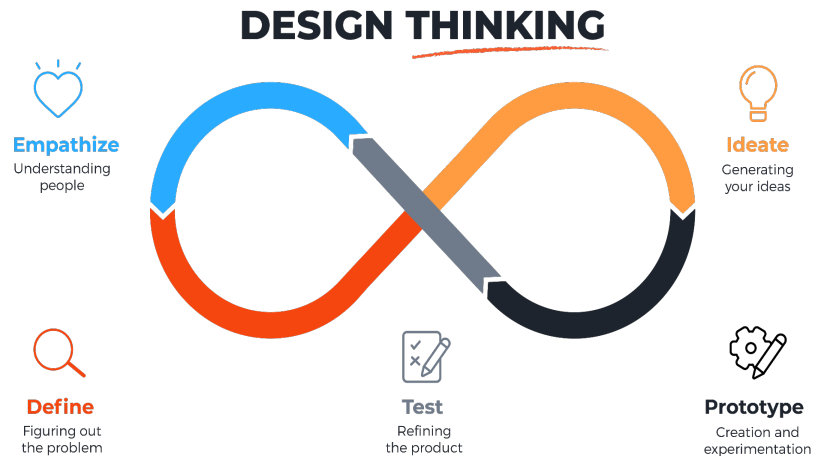
Σε αυτή την ενότητα, οι ομάδες θα συνεχίσουν να χρησιμοποιούν την προσέγγιση της Σχεδιαστικής Σκέψης για να επινοήσουν λύσεις για τη δήλωση του προβλήματος.

Αντλώντας από τις γνώσεις που συγκεντρώθηκαν κατά τα στάδια της ενσυναίσθησης και του καθορισμού, θα

επανεξετάσουν τα αποτελέσματα των συνεντεύξεων των χρηστών και θα βελτιώσουν ανάλογα τη δήλωση του προβλήματός τους.

Οι συμμετέχοντες θα συνεργαστούν σε ομάδες για να αναλάβουν το τρίτο και τέταρτο στάδιο της Σχεδιαστικής Σκέψης: την ιδεοληψία και την κατασκευή πρωτοτύπων. Οι φάσεις της ιδεοληψίας και της δημιουργίας πρωτοτύπων μπορούν να εκτελεστούν ακολουθώντας τα παρακάτω βήματα και κατευθυντήριες γραμμές:

- ✓ Καταιγισμός ιδεών (Brainstorming): Επικεντρωθείτε στη δημιουργία μεγάλης ποσότητας ιδεών χωρίς κρίση. Όλες οι ιδέες, όσο αντισυμβατικές κι αν είναι, είναι ευπρόσδεκτες. Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να αξιοποιούν ο ένας τις ιδέες του άλλου.
- ✓ Η διαδικασία επιλογής περιλαμβάνει την ταξινόμηση των ιδεών και την τελική επιλογή 1-2-3 ιδεών για την κοινωνική πρόκληση κάθε ομάδας.





- ✓ Ανάπτυξη ιδεών, καινοτομία και πρωτότυπο αν είναι δυνατόν. Αναπτύξτε μια περιγραφή και αν είναι δυνατόν κατασκευάστε την (χρησιμοποιώντας χαρτόνι και άλλα διαθέσιμα δομικά υλικά). Αν πρόκειται για μια υπηρεσία, μπορείτε μέσα από το παιχνίδι ρόλων να την χρησιμοποιήσετε, παρέα με κάποιον/α άλλο/η συμμετέχοντα/χουσα.
- ✓ Παρουσίαση λύσεων και ανατροφοδότηση από τους υπόλοιπους συμμετέχοντες (και εκπαιδευτικούς, κατά προτίμηση εκπροσώπους της κοινότητας/ενδιαφερόμενων φορέων, αν είναι δυνατόν).

**Το τελικό αποτέλεσμα αυτής της ενότητας είναι μια πιο ολοκληρωμένη λύση/προϊόν που στοχεύει στην επίλυση μιας συγκεκριμένης κοινωνικής πρόκλησης, η οποία μπορεί στη συνέχεια να δοκιμαστεί με πιθανούς χρήστες, ως εργασία για το σπίτι.**

## 2. Οδηγίες

Οι συμμετέχουσες ομάδες εργάζονται πάνω στις επιλεγμένες προκλήσεις της κοινότητας (με βάση προηγούμενες ενότητες) για να κάνουν καταϊγισμό ιδεών και να σκεφτούν πιθανές λύσεις σε μια κοινοτική πρόκληση. Οι ομάδες δημιουργούν ιδέες χρησιμοποιώντας το τρίτο βήμα της διαδικασίας της σχεδιαστικής σκέψης "Καταϊγισμός Ιδεών" και το τέταρτο βήμα "Ανάπτυξη Πρωτοτύπων" βασιζόμενες στη δήλωση του προβλήματος και στη μάθηση από το στάδιο της ενσυναίσθησης. Ακολουθεί ένας οδηγός βήμα προς βήμα:

### Βήμα 1<sup>ο</sup> - Καταϊγισμός Ιδεών (30-40 λεπτά)

Συζητάτε σύντομα τον ορισμό του προβλήματός σας και τα αποτελέσματα της χαρτογράφησης ενσυναίσθησης, και στη συνέχεια κάνετε καταϊγισμό ιδεών για τη λύση της κοινωνικής σας πρόκλησης (Βλ. υλικό αναφοράς). Είναι καλό, ένα μέλος της ομάδας να διευκολύνει τη συζήτηση. Ξεκινά την συζήτηση με την ομαδική πρόκληση και την δήλωση του προβλήματος. Όλες οι ιδέες είναι καλές, οι παράξενες, οι τρελές, οι εκκεντρικές ιδέες και τους/ τις ενθαρρύνει όλους/ες να συμμετέχουν.

Επικεντρωθείτε στη δημιουργία μεγάλης ποσότητας ιδεών χωρίς κρίση. Όλες οι ιδέες, όσο αντισυμβατικές κι αν είναι, είναι ευπρόσδεκτες. Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να αξιοποιούν ο ένας τις ιδέες του άλλου.

Κάθε ομάδα παρουσιάζει τις ιδέες της για μια λύση η οποία είναι γραμμένη στο εργαλείο του Mind Map ή σε ένα φύλλο χαρτί. Τα μέλη μπορούν να παρουσιάσουν συμπληρωματικές ιδέες στις ήδη παρουσιασμένες ιδέες στο φύλλο, εάν είναι δυνατόν. Οι ομάδες συνεχίζουν μέχρι να έχουν τουλάχιστον 3 ιδέες ανά μέλος της ομάδας.

### Βήμα 2° - Brainwriting (40 λεπτά)

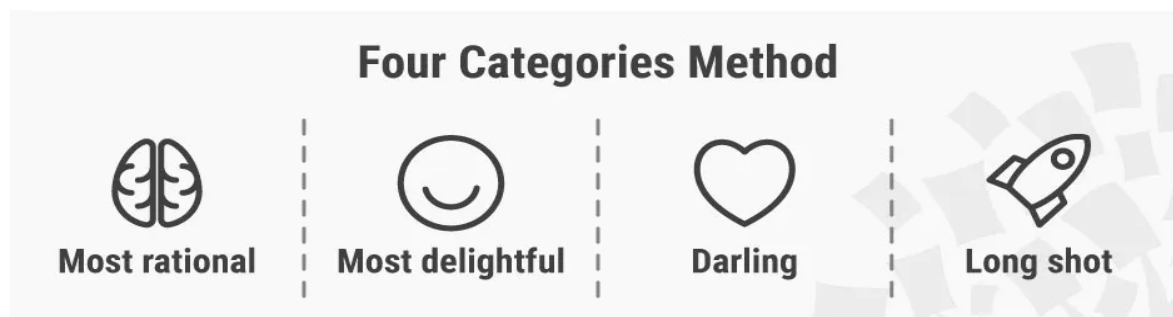
Οι ομάδες κατηγοριοποιούν και συγχωνεύουν παρόμοιες ιδέες και καταλήγουν σε μία ιδέα ανά μέλος της ομάδας. Οι ιδέες παρουσιάζονται και πάλι σε μια σελίδα που επιτρέπει πρόσθετα σχόλια και επαναλήψεις. Η ομάδα περνά τις ιδέες (σιωπηλά) σε 2-3 κύκλους γύρω από το τραπέζι, επιτρέποντας σε όλα τα μέλη της ομάδας να αναθεωρήσουν και να αναπτύξουν τις ιδέες.

Κάθε μέλος της ομάδας παρουσιάζει την ιδέα πριν από αυτόν/αυτήν μετά.

### Βήμα 3° - Επιλογή της Ιδέας (30- 40 λεπτά)

Οι ομάδες μπορούν είτε να καταλήξουν σε συναίνεση σχετικά με την ιδέα που θα επιλέξουν, είτε να ψηφίσουν. Οι ομάδες επιλέγουν 1-2 καλύτερες ιδέες για κάθε ομάδα για να τις εξελίσουν περαιτέρω σε πρωτότυπο. Είναι δυνατόν να χρησιμοποιηθεί η μέθοδος των τεσσάρων κατηγοριών ή η επιλογή bingo ή ένας συνδυασμός και των δύο (Βλ. υλικό αναφοράς- Interaction design).

Η μέθοδος των τεσσάρων κατηγοριών:



Βρείτε τουλάχιστον 1-2 ιδέες από την επιλογή που ταιριάζουν σε κάθε κατηγορία. Αυτό είναι το στάδιο όπου οι ιδέες επανεξετάζονται προσεκτικά και συλλογικά.

Ένας άλλος τρόπος επιλογής είναι να χρησιμοποιήσετε την μέθοδο Bingo.



Η επιλογή bingo σημαίνει ότι αρχίζετε να σκέφτεστε ποιο είδος πρωτοτύπου θα ήταν το καταλληλότερο για κάθε μία από τις ιδέες σας. Παρακαλούμε εξετάστε όλες τις δυνατότητες, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε, παιχνίδι ρόλων (service/experience prototype), online προσχέδιο (digital prototype) ή χαρτοκιβώτια ή άλλα φυσικά υλικά (physical prototype).

Εάν δεν συμφωνείτε, τότε μπορεί να διεξαχθεί ψηφοφορία: Για κάθε ιδέα, οι συμμετέχοντες μπορούν να αποδώσουν βαθμούς για κάθε κριτήριο, μέσω μιας διαδικασίας ανοικτής ψηφοφορίας: Κάθε συμμετέχων λαμβάνει 5 ψήφους για να επιλέξει την καλύτερη ιδέα και μπορεί να χρησιμοποιήσει έως και 3 ψήφους για μία ιδέα, αλλά μόνο 1 ψήφο για μια ιδέα που δημιούργησε ο/η ίδιος/α.

Βήμα 4<sup>ο</sup> - Πρωτότυπες Λύσεις (40 λεπτά).

Δημιουργήστε γρήγορα πρωτότυπα στις επιλεγμένες ιδέες χρησιμοποιώντας εύκολα προσβάσιμα υλικά, όπως χαρτί, χαρτόνια, παιχνίδια ρόλων κλπ. Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε διαδικτυακά εργαλεία, όπως το [wireframe tools](#) (αν σχεδιάζετε μια εφαρμογή ή μια ιστοσελίδα).

Το πρωτότυπο που θα δημιουργήσετε θα πρέπει να αντιστοιχεί σε 1 με 2 από τις επιλεγμένες ιδέες σας (αφιερώστε 35 λεπτά). Σχεδιάστε τον τρόπο διάδοσης ή



επίδειξης της λύσης σε μια ομάδα ενδιαφερόμενων φορέων της κοινότητας και στην τάξη σας .Μοιράστε τα καθήκοντα μεταξύ σας.

#### Βήμα 5<sup>ο</sup> - Πιλοτικός Έλεγχος με πραγματικούς χρήστες (Εργασία για το σπίτι)

Η εργασία αυτής της ενότητας είναι η δοκιμή πρωτοτύπων 1-2 λύσεων με πιθανούς χρήστες, κατά προτίμηση εκείνους που έχουν ήδη πάρει συνέντευξη στο στάδιο της ενσυναίσθησης και την συλλογή των ανατροφοδοτήσεών τους για την περαιτέρω ανάπτυξή τους ή την επανάληψή τους (Βλ. υλικό αναφοράς).

Καταγράψτε τα αποτελέσματα και ετοιμάστε μια παρουσίαση της λύσης. Οι ομάδες απαντούν σε ένα σύντομο ερωτηματολόγιο σχετικά με τα πρωτότυπα/συνεντεύξεις, προθεσμία δύο ημέρες πριν από το επόμενο μάθημα.



### 3. Πηγές

- ✓ Aston, B. (2023). [10 Best Wireframing tools in 2023](#). The product manager.
- ✓ Babich, P. (2021). "[Top 4 Quick prototyping methods, that will help you validate your design ideas](#)". UX Planet.
- ✓ Boyle, B. (n.d.). "[7 simple rules of brainstorming](#)". IDEO, blog.
- ✓ Creatly. (2022). "[What is prototyping? Prototyping, types and process](#)". Creatly blogs, diagrams.
- ✓ Dam, R.F. & Siang, T.Y. (2022). [How to select the best idea by the end of an ideation session](#). Interaction design foundation.
- ✓ Dam, R.F. & Siang, T.Y. (2021). [What is ideation - and how to prepare for an ideation session](#). Interaction design foundation.
- ✓ Flip. (n.d.). [Brainwriting](#). Verrocchio Institute for Innovation Competence
- ✓ MIT. (n.d.). [Brainstorming guidelines](#). MIT Human Resources.





Co-funded by  
the European Union

## website

<https://www.welfareproject.eu/>

