

„Dizaina domāšana” (Design Thinking)

Metode	Dizaina domāšana
Ievads	<p>Dizaina domāšana ir radošs problēmrisināšanas process, kas cilvēkiem palīdz rast jēgpilnus risinājumus un attīstīt inovācijas.</p> <p>Dizaina domāšana ietver vairākus darbības posmus:</p> <ul style="list-style-type: none">• problēmas konteksta identificēšana (pētīšana)• ieskata gūšana (definēšana)• daudzu ideju un risinājumu ierosināšana un gala lēmuma par vienu ideju pieņemšana (ideācija)• prototipa izveidošana un izmēģināšana (prototipēšana)• produkta atkārtota pārbaude / uzlabošana un novērtēšana (testēšana). <p>Dizaina domāšana ir grupas darbs, kurā grupa vispirms nosaka risināmo problēmu un/vai izstrādājamo produktu.</p> <p>Dizaina domāšanas metodes izmantošanas mērķis augstākās izglītības iestādēs ir panākt līdzsvaru starp akadēmisko precizitāti un praktisko nozīmi. Studenti, uzsākot kāda kursa apguvi, izvēlās vienu problēmu/izaicinājumu, kuram kursa laikā izstrādā risinājumu/-us. Svarīgi, lai risinājums ir izmantojams un, lai tas sekmētu situācijas uzlabošanu.</p> <p>Mācībspēka galvenā loma ir procesa pirmajā posmā. Otrajā posmā mācībspēks darbojas kā treneris, sekmējot diskusijas un radošu risinājumu radīšanu; nodrošinot sadarbības iespējas; kā arī seko līdzi laika ievērošanai un sasniegtajiem rezultātiem. Ja procesa laikā parādās jauna ideja, mācībspēkam ir jāatceras, ka dizaina domāšanas procesā dominē „atvērtā pieeja”, t.i., tiek pārbaudītas dažādas idejas. Šādā veidā studenti cenšas atrast radošus konkrētu problēmu vai izaicinājumu risinājumus. Galvenais rezultāts ir problēmas risinājums/projekts/produkts, kas ir radīts konkrētai mērķauditorijai ar mērķi uzlabot situāciju.</p>
Mērķis	Atbalstīt studentus prototipu izstrādē un konkrētu risinājumu izmantošanā reālajā dzīvē.
Mērķauditorija	Visu jomu studeni.

	<p>Mācībspēki.</p> <p>Administrācijas pārstāvji.</p>
Sasniedzamie rezultāti	<ul style="list-style-type: none"> • Uzlabotas reālās dzīves problēmu risināšanas prasmes, izmantojot dizaina domāšanas pieeju. • Pilnveidota spēja sadarboties un strādāt komandās. • Uzlabotas komunikācijas un lēmumu pieņemšanas prasmes. • Paaugstināta personīgā un sociālā atbildības izjūta. • Sekmēta lokālā un globālā pilsoniskuma izjūta.
Apraksts	<p>Dizaina domāšanas pamatā ir darbs grupā, kur grupa vispirms lemj par risināmo problēmu un/vai izstrādājamo produktu.</p> <p>Grupa sastāv no visiem gala produktā ieinteresētajiem, un tai jābūt multidisciplinārai.</p> <p>Dizaina domāšanas metodes izmantošanu iesaka sākt ar vienkāršiem soļiem, t.i.,</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nodrošināt empātisku attieksmi, kur katrs var brīvi izteikt savas idejas un iejusties citu ādā. To var izdarīt daudzos veidos - pieredzējis mācībspēks var izmantot tādus rīkus kā “Personas” (skat. https://www.hubspot.com/make-my-persona). Personu parasti saprot kā mērķa lietotāja vajadzību, domu un mērķu attēlojumu. Personas ir veidotas tā, lai palīdzētu saprast cilvēkus, kuri varētu izmantot to, kas tiek projektēts. Mērķis ir izprast lietotāju emocijas, vajadzības, domas un motivāciju. Treniņa rezultātā ikviens var kļūt par empātisku profesionāli darbā ar cilvēkiem. Ja tiek izmantotas personas, ir jāizstrādā “personības” kartes, t.i., īsus profilus vai izmantoto personu biogrāfijas. • Kā daļu no empātijas procesa ar mērķauditoriju, studentiem ir jāidentificē klientu/lietotāju dzīves konteksts, jāvērtē viņi kā cilvēki, jāsaprot viņu jūtas, vajadzības utt. Pēc izpētes tiek izveidoti intervijas jautājumi, lai veiktu padziļinātu izpēti klātienē. • Ir svarīgi veikt detalizētu mērķauditorijas vajadzību pētījumu; kā arī līdz šim izmantoto risinājumu/produktu analīzi. • Studentiem ir jāizstrādā konkrēts darba plāns, kurā definēti darbības veidi un termiņi.

	<ul style="list-style-type: none"> • Pēc tam studentiem jāapspriež visas iespējamās idejas. • Studenti var sākt attīstīt savas idejas, zīmējot uz tāfeles un flip chart lapas (visu, kas ir pieejams) Tad izveido problēmu risinājumus - dažādus prototipus vai prototipu kopumu. • Izveidoto prototipu/ risinājumu / produktu / programmu/ projektu nekavējoties izmēģina, kā tas darbojas. Prototipam nav jābūt gala variantam, bet gan tik tālu pabeigta, lai to varētu testēt. Gala produkta lietotājiem vajadzētu to novērtēt vairākas reizes. • Produktu/risinājumu tik reizes testē un uzlabo, kamēr tiek iegūts apmierinošs rezultāts.
Sagatavošanās	Mācībspēks var piedāvāt, vai arī nepiedāvāt sagatavotas problēmas, kurām nepieciešami risinājumi.
Nepieciešamie resursi	<p>Materiāli dizaina domāšanas pieejas izmantošanai ir plaši pieejami, piemēram, Dizaina domāšanas instrumentu komplekts — «Design Elevator».</p> <p>Ir jābūt pieejamiem rakstāmrīkiem, darbu var veikt arī tiešsaistē, izmantojot, piemēram, Pinterest, Google+, Facebook ...</p>
Veiksmes faktori	Šādas pieejas īstenošana prasa mācībspēku un visu studentu aktīvu iesaistīšanos, kā arī vēlmi atrisināt problēmu.
Priekšrocības	Saskaņā ar studentcentrētu pieeju dizaina domāšana palīdz pievērst uzmanību studentu individuālajām mācīšanās vajadzībām. Dizaina domāšanas metode attīsta radošas problēmu risināšanas prasmes, kas ir būtiskas mūsdienu darba tirgū.
Trūkumi	Dizaina domāšanas metodes īstenošanai var būt nepieciešams pārāk liels mācībspēku ieguldījums, ja ir ierobežots laiks un resursi.
Papildinformācija	<p>Šeit ir daži piemēri projektiem, kurus var izmantot, īstenojot “Dizaina domāšanu” - jaunas mācību telpas projektēšana, kultūras pasākuma izstrāde, izglītības programme izveide:</p> <ul style="list-style-type: none"> • UX dizains ir aprakstīts šeit. • Šis rīku komplekts ietver dizaina domāšanas procesa pārskatu, metodes un instrukcijas, kas palīdz īstenot dizaina domāšanu studiju procesā.

	<ul style="list-style-type: none">• Plašāka informācija par personu profilu izveidi ir pieejama <u>šeit</u>.• <u>Šeit</u> pieejams “Design Thinking Crash Course”.
--	---