



Program warsztatów innowacji w ramach projektu TRAILS – Mobilne Laboratoria Innowacyjności i Usług

Warsztaty współfinansowane ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Programu Współpracy INTERREG Polska-Saksonia 2014-2020.

21, 22, 23 listopada 2017r., Karpacz

WARSZTAT – wtorek, 21 listopada 2017

10⁰⁰ – 11³⁰ Moduł: Bez komunikacji nie ma innowacji

- krótko o projekcie TRAILS
- komunikacja i autoprezentacja
- metoda mapowania myśli w praktyce

11³⁰ – 11⁴⁵ Przerwa

11⁴⁵ – 13¹⁵ Moduł: Inspirujące innowacje - kreatywne prezentacje

- metoda sześciu myślowych kapeluszy Edwarda de Bono oraz Elevator Pitch
- tworzenie innowacyjnych rozwiązań
- prowadzenie analizy stworzonego pomysłu i ocena jego wartości
- prezentowanie efektów pracy na forum

13¹⁵ – 14⁰⁰ Przerwa na lunch

14⁰⁰ – 15³⁰ Moduł: Zidentyfikowanie potrzeb użytkowników → zdefiniowanie problemu

- pogłębiony wywiad z użytkownikiem, poznanie jego punktu widzenia (tj. emocje, obawy, styl życia, potrzeby, problemy)
- mapa empatii i jej zastosowanie
- definiowanie problemu projektowego

15³⁰ – 15⁴⁵ Przerwa

15⁴⁵ – 17⁰⁰ Moduł: Generowanie pomysłów → prototypowanie → testowanie

- metody twórczego generowania pomysłów i ich zastosowanie,
- wykorzystanie potencjału zespołu interdyscyplinarnego,
- budowanie prototypu stanowiącego wizualizację stworzonej koncepcji/wypracowanego rozwiązania,
- wykorzystanie prostych prototypów mających zastosowanie w tworzeniu innowacyjnych rozwiązań na szeroką skalę,
- prezentowanie wyników pracy metodą Elevator Pitch,
- ocena stworzonych prototypów,
- innowacyjne rozwiązania technologiczne i możliwości ich wykorzystania.



WARSZTAT – środa, 22 listopada 2017

9⁰⁰ – 10³⁰ Moduł: Bez komunikacji nie ma innowacji

- krótko o projekcie TRAILS
- komunikacja i autoprezentacja
- metoda mapowania myśli w praktyce

10³⁰ – 10⁴⁵ Przerwa

10⁴⁵ – 12¹⁵ Moduł: Inspirujące innowacje - kreatywne prezentacje

- metoda Walta Disneya oraz Elevator Pitch
- tworzenie innowacyjnych rozwiązań
- prowadzenie analizy stworzonego pomysłu i ocena jego wartości
- umiejętności prezentowania efektów pracy na forum

12¹⁵ – 13⁰⁰ Przerwa na lunch

13⁰⁰ – 14³⁰ Moduł: Zidentyfikowanie potrzeb użytkowników → zdefiniowanie problemu

- pogłębiony wywiad z użytkownikiem, poznanie jego punktu widzenia (tj. emocje, obawy, styl życia, potrzeby, problemy)
- mapa empatii i jej zastosowanie
- definiowanie problemu projektowego

14³⁰ – 14⁴⁵ Przerwa

14⁴⁵ – 16¹⁵ Moduł: Generowanie pomysłów → prototypowanie → testowanie

- metody twórczego generowania pomysłów i ich zastosowanie,
- wykorzystanie potencjału zespołu interdyscyplinarnego,
- budowanie prototypu stanowiącego wizualizację stworzonej koncepcji/wypracowanego rozwiązania,
- wykorzystanie prostych prototypów mających zastosowanie w tworzeniu innowacyjnych rozwiązań na szeroką skalę,
- prezentowanie wyników pracy metodą Elevator Pitch,
- ocena stworzonych prototypów,
- innowacyjne rozwiązania technologiczne i możliwości ich wykorzystania.



WARSZTAT – czwartek, 23 listopada 2017

9⁰⁰ – 10³⁰ Moduł: Networking - nowe znajomości to nowe możliwości!

- techniki wykorzystywane w sztuce networkingu
- korzyści z budowania rozległej sieci kontaktów
- zasady efektywnej współpracy podczas grupowej pracy projektowej.

10³⁰ – 10⁴⁵ Przerwa

10⁴⁵ – 12¹⁵ Moduł: Warsztaty kreatywnego rozwiązywania problemów i tworzenia innowacji

- jak tworzyć innowacje nie tylko w zakresie wyglądu czy użyteczności produktu, ale także strategii działania, rozwoju nowych usług, usprawniania procesów
- punkt widzenia klienta i lepsze zrozumienie jego potrzeb
- przygotowanie mapy interesariuszy projektu
- narzędzia Design Thinking służących do rozpoznawania potrzeb użytkowników i klientów
- tworzenie mapy oczekiwań.

12¹⁵ – 13⁰⁰ Przerwa na lunch

13⁰⁰ – 14³⁰ Moduł: Generowanie idei, projektowanie, testowanie

- Praktyczny sposób wykorzystują narzędzia Design Thinkig w celu generowania idei, przygotowania pierwszych koncepcji projektowych oraz testowania i odgrywania ról.
- Rozwinięcie umiejętności szukania innowacyjnych rozwiązań (myślenie *out of box*)
 - Zdefiniowanie problemów do rozwiązania
 - Przygotowanie „person” użytkowników/klientów
 - Generowanie idei. Pierwsze idee projektowe
 - Prototypowanie
 - Testowanie

14³⁰ – 14⁴⁵ Przerwa

14⁴⁵ – 16¹⁵ Moduł: Wymiana wniosków i spostrzeżeń, druk 3D, testowanie wirtualnej rzeczywistości

- Podsumowanie procesu rozwojowo-projektowego
- Wymiana doświadczeń – feedback
- Wykorzystanie narzędzi wirtualnej rzeczywistości, druku 3D, szybkiego prototypowania do przedstawienia koncepcji produktu/procesu.