

Inženjering informacionih sistema

Vežbe - *Design Thinking*

Sadržaj

- Uvod u *Design Thinking*
- Faze *Design Thinking*-a

Uvod u *Design Thinking*

Uvod u *Design Thinking*

- Pristup dizajnu i razvoju proizvoda, servisa i usluga koji u centar pažnje stavlja krajnjeg korisnika
 - *Human-Centered* pristup
- Ne odnosi se samo na softverska rešenja
 - Već je primenjiv u različitim poslovnim i socijalnim kontekstima
- Dobio na značaju u periodu nakon 2010. godine
- Krajnji cilj - da se osmisli rešenje koji je:
 - Poželjan (*Desirable*)
 - Tehnički izvodiv (*Feasible*)
 - Održiv/isplativ (*Viable*)



Uvod u *Design Thinking*

- Podrazumeva prolazak iterativan, nelinearan proces koji uključuje aktivnosti poput:
 - Analize konteksta, pronalaženja problema, uokviravanje problema, razvoj ideje, razvoj prototipa, testiranje uz rad sa krajnjim korisnicima
- Strukturiran je u 5 faza:
 - Saosećanje (*Empathize*)
 - Definisanje problema (*Define*)
 - Razrada ideje (*Ideate*)
 - Razvoj prototipa (*Prototype*)
 - Testiranje (*Test*)

Faze *Design Thinking*-a

Saosećanje

- Kreiranje inovativnih rešenja podrazumeva da razumete potrebe korisnika
- Saosećanje je u srž pristupa koji u centar pažnje stavlja krajnjeg korisnika
 - *Human-Centered* pristup
- Neophodno razumeti kako korisnik razmišlja, kako radi i zašto tako radi, koje su njegove stvarne potrebe, šta im je značajno
- Podrazumeva:
 - **Posmatranje** korisnika, kako bi se u potpunosti razumeo njihov kontekst rada
 - **Angažovanje** u radu sa korisnikom
 - **Sagledavanje i osluškivanje** onoga kako radi

Definisanje problema

- Jasno formulisanje problema je preduslov za kreiranje adekvatnog rešenja.
- Podrazumeva razjašnjavanje i fokusiranje na problem u okviru prostora dizajna.
- Cilj - jasna definicija problema koja omogućava definisanje daljih aktivnosti (*actionable*).
- Predstavlja vaš pogled na problem koji je potrebno rešiti (*Point-of-View, POV*)
- Dobra definicija problema ima sledeće karakteristike:
 - Jasno formuliše i uokviruje problem
 - Daje osnovu za evaluaciju ideja
 - Omogućava nezavisni rad na rešavanju problema
 - Sperečava predloge rešenja koji rešavaju sve probleme svima

Razrada ideje

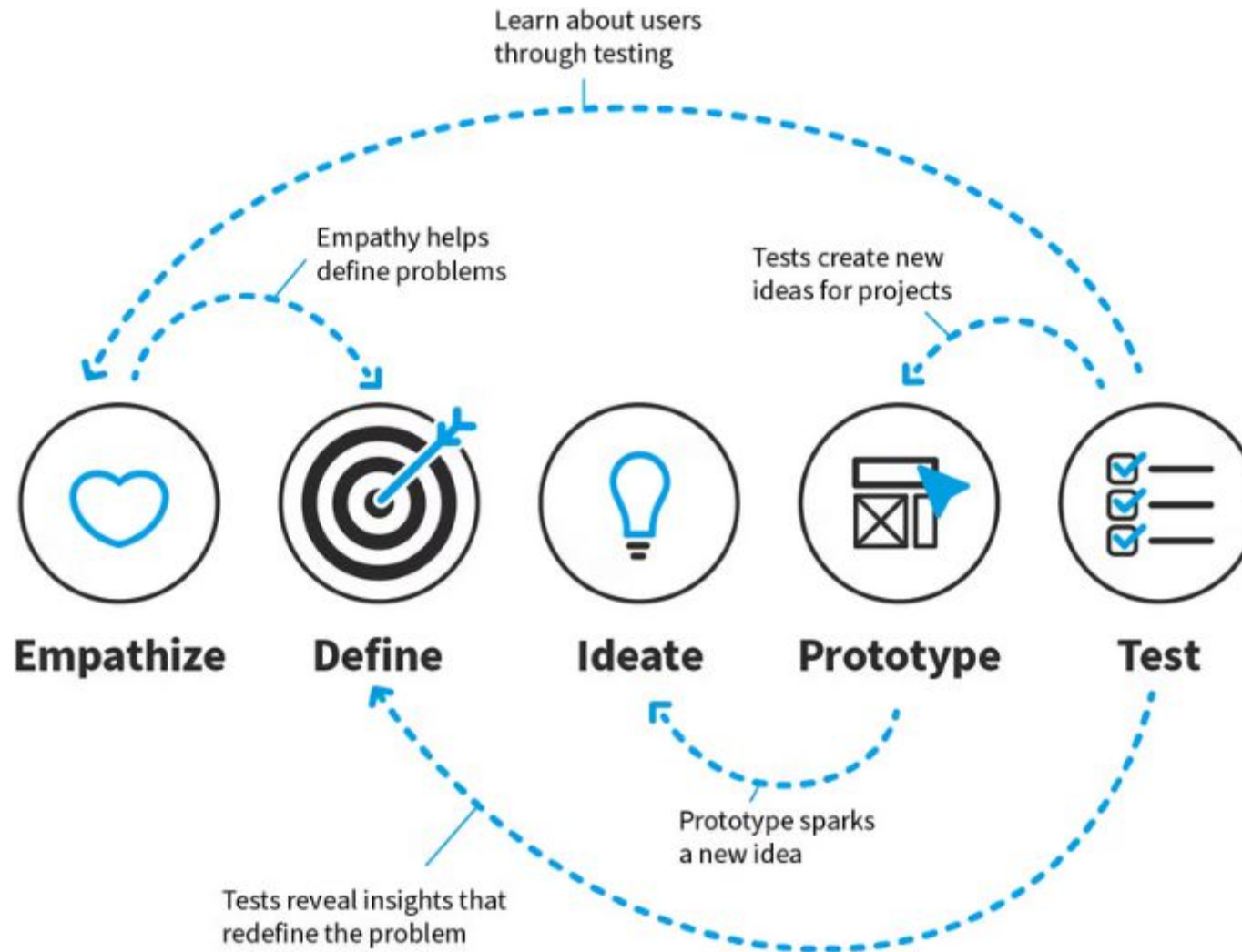
- Osmišljavanje ideja koje bi omogućile rešavanje problema
- Podrazumeva da se ide “naširoko” sa osmišljavanjem ideja, u vidu predloga konceptata i potencijalnih ishoda
 - Ne svodi se na pronalaženje “prave” ideje, već na generisanje velikog broja mogućih predloga
- Predstavlja osnov za izgradnju prototipa
 - Često se i kombinuje sa izradom prototipa kako bi se ideja razradila

Razvoj prototipa

- Iterativni pristup generisanju artifakata koji vode ka finalnom rešenju
- Prototip može biti bilo šta sa čim korisnik može da intereaguje
 - U praksi se često koriste papirne makete, ploče sa papirnim oznakama, alati za izradu prototipova itd.
- Cilj - napraviti osnov za ispitivanje valjanosti ideja od strane ciljne grupe korisnika
- Kako se vrši:
 - Započeti sa pravljenjem “nečega”
 - Odrediti šta će tačno biti testirano pomoću prototipa
 - Nakon dolaska novih saznanja, dodatno razraditi ideju a prototip usavršiti u skladu sa tim
 - Praviti prototip sa ciljnom grupom korisnika na umu

Testiranje

- Prikupljanje povratne informacije na osnovu napravljenih prototipova
- Cilj:
 - Dalja razrada prototipova i rešenja
 - Sticanje novih saznanja o ciljnoj grupi korisnika
 - Rafiniranje pogleda na problem
- Kako se vrši:
 - Pokazivanje prototipa ciljnoj grupi korisnika, njihova interakcija sa istim
 - Kreiranje korisničkih iskustava i korišćenje prototipova od strane korisnika u skladu sa osmišljenim iskustvima
 - kako bi se izazvala reakcija korisnika
 - Usmeravanje korisnika da porede različite pristupe za rešavanje problema



Izvor: [Interactive Design Foundation](#)

Kraj!

Hvala na pažnji!