



Naziv programske enote	Design Thinking
Program	Design Thinking
Področje	Podjetništvo
SPLOŠNI DEL	
Utemeljenost (v skladu z javnim razpisom in analizo potreb)	<p>Program Design Thinking je namenjen usposabljanju in izpopolnjevanju na področju podjetništva, za razvijanje ustvarjalnega in učinkovitega pristopa k reševanju problemov v resničnem svetu, z jasno definiranim in zelenim rezultatom.</p> <p>Danes živimo v kompleksnem svetu, ki zahteva hiter, empatičen in inovativen pristop za reševanje problemov. Bistvo programa je uporabniška izkušnja, ki temelji na prepoznavanju potreb uporabnika. Horizontalne kompetence kot so: ustvarjalnost, samoiniciativnost in podjetnost so danes izrednega pomena za doseganje standardov rasti, konkurenčnosti in inovativnosti. Te kompetence so neprimerno zastopane v predmetnikih slovenskih javnih in poslovnih šol in se šele v zadnjem času počasi uvrščajo v izobraževalne programe slovenskih podjetij. Za inovativno in kreativno reševanje problemov potrebujemo (glej: Kako podpirati politiko MSP iz strukturnih skladov? Razvoj podjetniške naravnosti in spretnosti v EU, Enota D.1: Podjetništvo 2020, vodnik), http://www.eu-skladi.si/sl/dokumenti/publikacije/1.pdf.</p> <p>Pomembno je, da poleg osnovnih kompetenc podjetniki in vsi, ki si želijo imeti svoje podjetje, usvojijo tudi specifične kompetence. V to smer si prizadevajo tudi politika in vlade EU, zato je ena od osmih ključnih kompetenc prav podjetnost in samoiniciativnost. Podjetniška kompetenca je danes nujna za razumevanje vodenja in delovanja gospodarstva in podjetij, kakor tudi za hitro prilagajanje potrebam na trgu dela.</p> <p>Metoda Design thinking je odlična priložnost za povezavo izobraževalnih sistemov z lokalnim gospodarstvom, saj temelji na izkustvenem procesu in povezovanju s podjetniki. Gre za izkustveno metodo in učenje v drugačnem okolju kot smo ga vajeni. Pri Design thinking metodi je bolj pomembno kot, kaj se poučuje, kako se poučuje.</p> <p>Design thinking metodologijo daleč največ uporablja</p>



Institut za Design na Stanfordski univerzi (Hasso Plattner Institute of Design at Stanford University), z namenom reševanja problemov v poslovnem svetu in šolstvu (K12 education.)

Design thinking proces je kreativen proces, ki se osredotoča na razumevanje potreb drugih s pomočjo testiranja in iteracije.

Na mednarodnem področju kar nekaj šol uporablja Design thinking metodo pri reševanju problemov:

-Design Thinking Philadelphia (DT Philly);

<http://compete360.org/home>

- <https://www.edutopia.org/blog/improving-schools-through-design-thinking-thomas-riddle>

- <http://www.designorate.com/design-thinking-in-schools/>

V Sloveniji je metodo Design thinking prva pričela uporabljati Ekonomska fakulteta Univerze v Ljubljani kot pedagoško metodo, s katero so nadgradili obstoječ podjetniški predmetnik in študentom podali znanja ter razvili kompetence, ki jih je kot koristne identificirala tako teorija (Liedtka, 2004; Rauth et al., 2010) kot praksa (Kelly, 2013; Kotchka, 2004; Seelig, 2012) (gl. Zupan, Svetina Nabergoj: Razvoj podjetniških kompetenc s pomočjo dizajnerskega pristopa:

<http://www.ebrjournal.net/ojs/index.php/ebr/article/view/401>).

Za podjetnike je zelo pomembno, da znajo prepoznati ali ustvariti priložnosti. Te priložnosti pa morajo biti nujno povezane s potrebami uporabnikov. Potrebe uporabnikov lahko segajo na različna področja človeškega delovanja, tako tržna kot netržna. Če izhajam iz definicije predmeta Razvijanje podjetniških priložnosti na Ekonomski fakulteti, pri katerem poučujejo po metodologiji »Design thinking« proces izhaja iz metod na področju inženiringa in dizajna in se kombinira z idejami iz umetnosti, orodij s področja družboslovnih znanosti in uvidi iz poslovnega sveta. Cilj procesa je: narediti življenje ljudi, ki jim rešujemo probleme, boljše.«

gl. http://www.ef.uni-lj.si/content/static_slovene/predmet/predmet.asp?l=7



[&li=41&predmet_id=195117](#) .

Potrebo po programu utemeljujemo tudi z :

1. **z izjavami delodajalcev**, s katerimi smo se pogovarjali na Kariernem sejmu 2016 v Ljubljani, ki ga je organiziralo MojeDelo.com.

Z delodajalci se bomo pogovarjali tudi 29. 11. 2017 na Kariernem sejmu v Cankarjevem domu in tako izvedeli iz prve roke, kakšne sodelavce potrebujejo oziroma bi jih zaposlili.

Leta 2016 so delodajalci v intervjujih poudarili, da od sodelavcev pričakujejo kreativnost, iznajdljivost, pozitivnost, fleksibilnost, veselje do dela, točnost, zavzetost za delo in komunikativnost. Potrebujejo lastnosti, ki jih bodo zaposleni ali podjetniki lahko razvijali s pomočjo metodologije Design Thinking.

2. S povečanjem deleža registriranih brezposelnih oseb

Po podatkih Zavoda za zaposlovanje se je delež registriranih brezposelnih oktobra 2017 povečal. Stopnja registrirane brezposelnosti je bila oktobra 2017, 8.7 %

(https://www.ess.gov.si/trg_dela/trg_dela_v_stevilkah/stopnja_registrirane_brezposelnosti). Med registriranimi brezposelnimi za oktober 2017 (82.993) prevladujejo osebe z OŠ ali manj (24.508), sledijo osebe z srednjo tehniško, strokovno ali splošno izobrazbo (21.908), osebe z nižjo ali srednjo poklicno izobrazbo (21.390), najmanj brezposelnih pa je v skupini visokošolsko izobraženih prve, druge, tretje stopnje (15.187).

https://www.ess.gov.si/trg_dela/trg_dela_v_stevilkah/registirana_brezposelnost

V članku Dizajnersko razmišljanje kot izhod iz krize, avtorica

Enida Hodžić (<http://www.fm-kp.si/zalozba/ISBN/978-961-266-174-8/prispevki/009.pdf>) izpostavlja metodo Design Thinking kot metodo, ki omogoča inoviranje in posledično prispeva k večji gospodarski rasti in



	<p>konkurenčnosti podjetij, ki uporabljajo to metodologijo.</p> <p>Brezposelni in zaposleni, ki se želijo izobraževati po tem programu lahko pridobijo znanja in veščine, ki jim omogočajo večjo konkurenčnost na trgu dela, saj bodo razvijali ustvarjalnost, timsko delo, odgovornost, razumevanje uporabnika (empatijo) in reševanje problemov.</p>
Ciljna skupina (v skladu z javnim razpisom in analizo potreb)	<p>Program je primeren:</p> <ul style="list-style-type: none">• za brezposelne z najmanj IV. stopnjo izobrazbe, ki si želijo odpreti svoj s.p.• za podjetnike, ki želijo pridobiti horizontalne in specifične kompetence, ki so ključnega pomena za ustvarjalno in učinkovito reševanje problemov• za zaposlene v družinskih in majhnih podjetjih <p>Predhodna stopnja izobrazbe:</p> <ul style="list-style-type: none">• najmanj IV. stopnja izobrazbe
Cilji programa (v skladu z javnim razpisom in analizo potreb)	<p>Cilji programa Design Thinking je usposobiti udeležence za delo z metodologijo in procesom dizajnerskega pristopa za ustvarjalno reševanje poslovnih, družbenih ali osebnih problemov, v okviru katerega bodo le ti:</p> <ul style="list-style-type: none">• spoznali prednosti dizajnerskega pristopa za reševanje problemov• razumeli potrebo po stalni pripravljenosti na spremembo miselnosti• razvijali kreativnost, inovativnost in podjetnost• razvijali spretnosti komuniciranja, pogajanja in prepričevanja• uporabljali empatijo za poglobljen intervju• pridobili spretnosti in veščine za vseživljenjsko učenje



	<ul style="list-style-type: none">• pridobili veščine za delo v timu• gradili kulturo podjetniškega razmišljanja• uporabljali dizajnerski način razmišljanja kot inovativno metodo, s katero se vživimo v uporabnikove potrebe• spoznavali in uporabljali sodobne informacijsko-komunikacijske vire• znali povezati različna interdisciplinarna področja v nov model delovanja• oblikovali prototip rešitve• izdelali kratko predstavitev rešitve - 3 do 5 minutni pitch• vrednotili rezultate
Obseg programa	40 ur
- Teoretični del (št. ur)	10 ur
- Praktični del (št. ur)	30 ur
Pogoji za končanje programa	<ul style="list-style-type: none">• Mapa sprotnih učnih dosežkov:<ul style="list-style-type: none">- rešena anketa o osebnostnih lastnostih- oddan dvostopenjski intervju- opredelitev problema- poslovni model Canvas- prototip rešitve- PPT predstavitve rešitve problema• Zagovor projektne naloge, ki prikazuje reševanje problema s pomočjo metode Design Thinking, oziroma dizajnerskega pristopa.• 80 % udeležba pri organiziranem izobraževanju



POSEBNI DEL

Vsebine programa

1. Uvod v metodo Design Thinking in dizajnerskega načina reševanja problemov.

Udeleženci v tej fazi spoznajo prednosti reševanja problemov in inovativnosti s pomočjo metode Design thinking.

- časovnica razvoja metodologije na ameriški univerzi Stanford in njena razširjenost po vsem svetu.
- prikaz nekaterih znanih podjetij, ki danes uspešno uporabljajo metodologijo dizajnerskega načina razmišljanja: Apple, Bosch, IDEO, Google, Coca-Cola Uber, IBM, Nike, Netflix, Whirlpool, Procter & Gamble...
- prikaz različnih šol v Ameriki, Nemčiji, Danski, Novi Zelandiji, Indiji, kjer so metodologijo uspešno implementirali
- razlaga pojma podjetnosti in inovativnosti na
 - konkretnih primerih, podkrepjenih z videofilmami.

Metoda dela: frontalna razlaga s primeri

2. Faze Design Thinking so sestavljene iz procesa 5 ali 7 korakov, ki se lahko ponavljajo:

- razumevanje,
- opazovanje,
- zorni kot,
- iskanje idej,
- prototipiranje,
- testiranje in
- implementacija.

Udeleženci v opisni fazi spoznajo posamezne korake v procesu Design thinking kot so: iskanje problemov, pomen empatije z uporabniki, iskanja rešitev s sprotnim preverjanjem in ustvarjanja novih idej s prototipi.



Metoda dela: frontalna razlaga s primeri

3. Praktične vaje za razumevanja posameznih faz

dizajnerskega pristopa

a) Anketa o osebnostnih lastnostih.

Za delo v parih in poskusno oblikovanje skupin, udeleženci v začetku praktičnega dela rešujejo anketni vprašalnik, sestavljen na podlagi vprašanj o osebnostnih lastnostih vsakega posameznika. Udeleženci s pomočjo te faze pridobijo kompetence za pristop k ustvarjalnemu reševanju problemov in sodelovanju v skupini.

Proces Design thinking je timsko delo. Udeleženci najprej razvijajo sposobnosti dela v parih in se učijo povezovanja med različnimi disciplinami. V skupini sta zelo pomembni povezanost in sodelovanje članov iz različnih disciplin. Čim bolj je skupina raznolika, večja je inovativnost.

Metoda dela: individualno reševanje ankete

b) Razvijanje empatije

c) Intervju

č) Oblikovanje timov

Metoda Design thinking je uporabniška izkušnja.

Z uporabnikom je zato potrebno vzpostaviti globoko *empatijo*. Pri tej fazi je zelo pomembno, da se naučimo dobro življati v uporabnika. Skušamo izvedeti čim več o njem o njegovih problemih in željah. Uporablja se tehnika intervjuja, ki poteka v dveh fazah. V prvi fazi uporabnika spoznavamo. V drugi fazi, ki je bolj poglobljena, skušamo izvedeti globlje razloge za uporabnikove probleme ali želje. Razumeti želimo njegova čustva in prepričanja. Postavljamo odprta vprašanja.

Npr. Kdaj si nazadnje šel na potovanje? Ves čas spodbujamo k pogovoru z vprašanji:

»Kako bi lahko...«?

in nadaljevanju pripovedovanja:



»Ja, in...?«

Intervju je časovno omejen. Intervjuvanca menjavata vloge. Najprej sprašuje oseba A in nato še oseba B. Izdelamo lahko tudi »persono«, ki nam pove, kdo je naš kupec, kaj si želi doseči, kako razmišlja, zakaj se odloča tako, kot se ter kako, kje in kdaj kupuje. Persona ni ena sama oseba, ampak podroben arhetip našega idealnega uporabnika, oz. persona vedno predstavlja skupino uporabnikov s podobnimi vzorci obnašanja.

Proces Design thinking je timsko delo. Udeleženci najprej razvijajo sposobnosti dela v parih.

Metoda dela: dialog v parih

Oblikovanje timov

Time oblikujemo na podlagi interesa reševanja določenega problema. Ko identificiramo problem v skupini sta zelo pomembni povezanost in sodelovanje članov iz različnih disciplin. Čim bolj je skupina raznolika, večja je inovativnost. Člani se učijo tudi povezovanja med različnimi disciplinami.

Metoda dela: oblikovanje interdisciplinarnih timov

4. Samostojno reševanje konkretnega problema

s pomočjo dizajnerskega načina razmišljanja

a) **Faza zbiranja idej** ali ideacije je izrazito timska dejavnost. Cilj te faze je oblikovati čim več možnih rešitev za konkretni problem, oziroma nabrati čim več norih idej za rešitev.

Za generiranje idej uporabljamo različne tehnike konvergentnega in divergentnega razmišljanja. V tej fazi se najpogosteje uporablja metoda *viharjenja možganov* oziroma *brainstorming*. Cilj je, da z idejami pridemo do čim bolj inovativnih rešitev. Inovativne rešitve prinašajo boljšo konkurenčnost na trgu. Pomembno je, da v fazi zbiranja idej, idej ne vrednotimo. Vsaka ideja, ki jo predlaga nek član



	<p>skupine je dobra. Ni napačnih idej. Šele po končanem zbiranju idej tim izloči najboljše ideje.</p> <p>b) <u>Faza oblikovanja prototipa</u> je faza, v kateri izdelamo hiter in poceni prototip, ki ponazarja našo rešitev in ni vrhunski izdelek, ampak prvi delujoči model za naš končni izdelek. Vsaka skupina izdelava svoj prototip rešitve problema, ki ga testira pri uporabnikih na trgu.</p> <p>c) <u>Faza testiranja</u> V tej fazi pridobivamo povratne informacije o prototipih od uporabnikov. Ta faza je pomembna, ker želimo svoje prototipe izboljšati.</p> <p>č) <u>Faza skupinske predstavitve rešitve (Pitch)</u>. Tim predstavi v 3 ali 5 - minutnem pitchu rešitev problema, ki je rezultat timskega dela.</p> <p>d) <u>Faza zaključka in evalvacije dela</u>. Vsaka skupna oceni delo druge skupine na podlagi ocenjevalnega lista. Sledi poročilo in končna evalvacija.</p>
Kompetence , pridobljene s programom	Udeleženci programa: <ul style="list-style-type: none">• uporabljajo dizajnerski pristop za reševanje problemov• razvijajo ustvarjalnost in podjetnost• ustvarjajo nove rešitve• preverjajo predpostavke, iterirajo in pivotirajo• odkrivajo stranke/uporabnike• izvedejo intervju (problemski in o rešitvah)• razumejo pomen inovativnosti za celotno družbo• pridobijo spretnosti in veščine za vseživljenjsko učenje• učinkovito komunicirajo• prepoznajo in ocenijo priložnosti• sprejemajo odgovorne odločitve• ohranjajo fokus• razvijajo vztrajnost



	<ul style="list-style-type: none">• znajo se prilagajati – fleksibilnost• navezujejo stike – mreženje• vrednotijo pomen sodelovanja med ljudmi• samostojno uporabljajo vire• izdelajo prototip• izdelajo sintezo rezultatov dela• predstavijo poslovni model/ projekt
Spretnosti , pridobljene s programom	<ul style="list-style-type: none">• kreativno reševanje novih problemov z dizajnerskim pristopom (Design thinking)• izvedba poglobljenega intervjuja z uporabnikom• utemeljevanje posamezne faze dizajnerskega razmišljanja za poglobljeno in ustvarjalno reševanje problemov• presoja idej• izdelava prototipa• uporaba pridobljenega znanja v novih situacijah• mreženje
Splošne kompetence , dopolnjene s programom	<ul style="list-style-type: none">• učinkovito in kreativno reševanje problemov• branje navodil, člankov, poročil..., ki so nujna za opravljanje del in nalog udeležencev• komuniciranje z uporabnikom: ustno, pisno, zasebno, javno• predstavitev izdelka ali storitve potencialnemu uporabniku ali kupcu• pisanje projektnih nalog, poročil in dopisov, ki so sestavni del izobraževanja• uporaba IKT tehnologije• zbiranje virov in informacij• sposobnost opazovanja• izbiranje in selekcija najboljših idej• timsko delo• vseživljenjsko učenje• iniciativnost



	<ul style="list-style-type: none">• prilagajanje in fleksibilnost• osebni razvoj• razvijanje mehkih veščin: odgovornost, prilagajanje, vztrajnost...
Organizacija izobraževanja (navedba vsebinskih sklopov- modulov, časovni obseg)	<p>Vsebinski sklopi:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Design thinking metoda -2 uri<ul style="list-style-type: none">• spoznavanje metode dizajnerskega pristopa, značilnosti in uporabnost za reševanje novih problemov.2. Faze dizajnerskega procesa – 5 ur<ul style="list-style-type: none">• Spoznavanje in razumevanje posameznih faz dizajnerskega razmišljanja: razumevanje, opazovanje, zorni kot, iskanje idej, prototipiranje, testiranje in implementacija.3. Praktične naloge oz. vaje za razumevanje Design Thinking metodologije – 3 ure<p>Spoznavanje in razumevanje sebe (vprašalnik), timskega dela in timske dinamike preko različnih iger za povezovanje ljudi v timu.</p>4. Timska projektna naloga izdelana z dizajnerskim pristopom – 26 ur<p>Pri neposrednem delu z udeleženci bomo s pomočjo različnih tehnik v timih iskali probleme, opravili enostavne pogovore o problemih in pomembnosti izbire konkretnega problema. Za izbrani problem bodo skupine poiskale idejno rešitev, ki jo bodo s pomočjo testiranja na trgu pripeljali do izdelave prototipa.</p><p>Za izbrano rešitev bodo izdelali poslovni model (Lean Canvas) in pripravili predstavitev (Pitch).</p>5. Zagovor – 4 ure<p>Vsaka skupina predstavi svojo idejno rešitev in jo zagovarja.</p>



Organizacija izobraževanja

Organizacija izvedbe programa se natančno določi v okviru izvedbenega kurikula, ki ga pripravi organizacija, izvajalka programa.

Program se izvede v tečajni obliki (40 ur)

Časovna razporeditev

Izobraževanje poteka po vnaprej določenem redu, na primer enkrat ali dvakrat na teden po dve do štiri ure hkrati, dalj časa – nekaj tednov ali mesecev v obsegu učnih ur, kot jih določa program.

Velikost skupine: Za izobraževanje je zaželena skupina največ 16 udeležencev zaradi timskega dela (4 skupine s 4 člani).

Izvajanje programa:

Za izvajanje programa je potrebno zagotoviti dva izvajalca oz. mentorja, ki sočasno sodelujeta pri izvedbi (timsko poučevanje).

Stopnja izobrazbe udeležencev: Udeleženci potrebujejo najmanj IV. stopnjo izobrazbe za aktivno sodelovanje v programu in izvedbo timske projektne naloge oz. timsko reševanje problema.

Prostorski in delovni pogoji:

Za izvedbo programa mora izvajalec zagotoviti ustrezen svetel prostor, kjer bo možno izvajati timsko delo s 4-članskimi timi in različen material za prototipiranje in proces dela: pisala, papir, post-it samolepilne listke, ustrezno IKT opremo (najmanj 4 računalnike) in računalnik za projekcijo, platno, zvočnike in belo tablo za izvajalce programa, material za prototipe: karton, blago, slamice, zamaške,



	<p>volno, vrvice, špagete, plastične steklenice, barvice, flomastre, škarje, papir, spenjač za papir, lepilo, lepilni trak, les...).</p>
<p>Izobrazba in kompetence izvajalca programa (stopnja in smer izobrazbe)</p>	<ul style="list-style-type: none">• VII. stopnja izobrazbe• izkušnje na področju izvajanja podjetniških programov in delavnic usmerjenih v razvoj in preverjanje poslovnih idej v okviru pedagoških procesov• druge reference s področja spodbujanja podjetništva v izobraževalnem procesu,• kontinuirano že 3 leta deluje in po metodi d-school (Design Thinking)• znanje vsaj 1 tujega jezika (angleščina, nemščina)
<p>Spremljanje izvajanja programa (dnevnik, lista prisotnosti)</p>	<p>Izvajanje programa za udeležence se spremlja z listo prisotnosti za vsako posamezno srečanje. Udeleženci, ki obiskujejo program morajo zagotoviti 80 % udeležbo, pri organizirani obliki izobraževanja. Izvajalci programa za vsako srečanje izpolnijo dnevnik dela.</p> <p>Metode preverjanja znanja:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Vmesno preverjanje znanja:<ul style="list-style-type: none">• praktične vaje za razumevanje posameznih faz Design Thinking metode; iz gradiva Design Thinking)• projektno timsko delo razdelano po fazah,• timsko predstavljanje posameznih faz dela (od kreativnih vaj do praktičnega prototipiranja)• vaje pripravita izvajalca programa iz gradiva Design Thinking2. Končno preverjanje znanja:<p>Znanje preverjata izvajalca programa v okviru timskega zagovora projektne naloge, ki prikazuje inovativno rešitev konkretnega problema s pomočjo metode Design Thinking oziroma</p>



	<p>dizajnerskega pristopa. Izvedeta izvajalca programa (lahko v sodelovanju s podjetniki iz lokalnega okolja) na podlagi ocenjevalnega lista (priloga)</p> <p>3. Lista prisotnosti za vsako posamezno srečanje.</p>
Evalvacija	<ol style="list-style-type: none">1. Anketni vprašalnik na začetku izvedbe programa o predznanju s področja podjetništva in pristopu k reševanju problemov.2. Z anketnim vprašalnikom na koncu programa izmerimo zadovoljstvo z načinom dela, usvojenim novim znanjem in veščinami, organizacijo dela, predavatelji, urnikom, gradivom in izvedbo.3. Etnografska metoda – poglobljen intervju z udeleženci. Evalvacijo izvedeta izvajalca programa Design Thinking
Potrdila	<p>Potrdila o uspešno končanem usposabljanju izda izvajalec oz. organizacija, ki bo izvajala program. Na potrdilu so navedeni vsebinski sklopi in pridobljene kompetence.</p> <ol style="list-style-type: none">1. vsebinski sklop: Design Thinking metoda2. vsebinski sklop: Faze dizajnerskega procesa3. vsebinski sklop: Praktične vaje za razumevanje Design Thinking4. vsebinski sklop: Timski projekt5. vsebinski sklop: Predstavitve projektne naloge (pitch) <p>Pridobljene kompetence:</p> <ul style="list-style-type: none">• iskanje novih idej• oblikovanje poslovnih modelov ali projektov z dizajnerskim pristopom• preverjanje predpostavk, iteriranje in pivotiranje• odkrivanje uporabnikov/strank (problemski intervjuji, intervjuji o rešitvah)• izdelava prototipov• delo v timu• predstavitev (pitch) poslovnega modela/projekta