

Generowanie pomysłów

Dla kogo projektujemy nasze działania?
Dla kogo jest nasz projekt?

Sformułowanie potrzeby, wyzwania projektowego poprzez pytanie
”Jak moglibyśmy...?”
Dopracowanego przez sformułowania np. „tak aby” czy „poprzez”

Jak moglibyśmy...

Źródło: Eberle, Bob (1996). *Scamper: Games for Imagination Development*. Prufrock Press, Inc.

POMYSŁ	
S – substitute – zastąpienie czegoś	
C – combine – łączenie różnych elementów	
A – adapt – adaptacja istniejących rozwiązań do naszego wyzwania	
M – modify – zmiana jakiegoś elementu	
P – put to another use – zmiana zastosowania	
E – eliminate – usunięcie czegoś	
R – reverse – odwrócenie	

Wizerunek

Pasje, zainteresowania, umiejętności:

Cechy osobowości:

Wartości i przekonania:

Imię i nazwisko:

Wiek:

Miejsce zamieszkania:

Wykształcenie, praca:

Rodzina:

Potrzeby:

Bolączki:

Co myśli i czuje?

Co słyszy?

Co widzi?

Co mówi i robi?

Element kompasu

Jak projekt na niego odpowiada? Się do niego odnosi?

Element kompasu

Jak projekt na niego odpowiada? Się do niego odnosi?

Element kompasu

Jak projekt na niego odpowiada? Się do niego odnosi?

źródło: Kaim A. (20190 , Design Thinking w kulturze. Myślenie projektowe

Nazwa pomysłu

Dla kogo?

6 kluczowych punktów (Na czym polega pomysł?)

--	--	--	--

Co może nie zadziałać?

Jak można temu przeciwdziałać?

kogo i co potrzebujemy?

