

Agile spółka z ograniczoną odpowiedzialnością



Design Thinking w codziennej pracy, czyli jak angażować zespoły i siebie w innowacje.

Numer usługi 2024/05/27/17321/2162408

Toruń / mieszana (stacjonarna połączona z usługą zdalną w czasie rzeczywistym)

Usługa szkoleniowa

16 h

29.01.2025 do 30.01.2025

1 920,00 PLN brutto

1 920,00 PLN netto

120,00 PLN brutto/h

120,00 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria	Biznes / Organizacja
Identyfikator projektu	Kierunek - Rozwój
Sposób dofinansowania	wsparcie dla osób indywidualnych wsparcie dla pracodawców i ich pracowników
Grupa docelowa usługi	<ul style="list-style-type: none">• Managerowie i osoby zarządzające organizacją, chcący zaadaptować swój biznes (produkty, usługi, procesu) do nowych warunków• Specjaliści ds. produktów, usług, doświadczeń klienta (CX), chcący zrozumieć, jak optymalizować i zmieniać doświadczenia klienta• Liderzy zmian, poszukujący nowych narzędzi do współpracy w zespole i optymalizowania efektywności procesów kreatywnych• Osoby zainteresowane technikami innowacyjnego rozwiązywania problemów oraz tworzeniem innowacyjnych produktów i usług• Osoby zainteresowane poznaniem narzędzi koniecznych do osiągnięcia maksymalnej skuteczności w dziedzinie zarządzania procesami kreatywnymi
Minimalna liczba uczestników	7
Maksymalna liczba uczestników	12
Data zakończenia rekrutacji	24-01-2025
Forma prowadzenia usługi	mieszana (stacjonarna połączona z usługą zdalną w czasie rzeczywistym)
Liczba godzin usługi	16

Cel

Cel edukacyjny

Po ukończeniu tego szkolenia uczestnicy będą rozumieć i stosować zasady Design Thinking w swojej codziennej pracy. Będą potrafili angażować zespoły i siebie w proces innowacyjny, identyfikować problemy, generować pomysły, prototypować rozwiązania i testować je w praktyce. Ponadto, uczestnicy zdobędą umiejętności analizy potrzeb klientów, tworzenia person, a także efektywnego komunikowania swoich koncepcji.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Wiedza: Określa koncepcję Design Thinking	Definiuje Design Thinking (metodyka, odbiorcy, działania, etc.)	Test teoretyczny
Wiedza: Rozróżnia etapy procesu Design Thinking	Wymienia etapy procesu Design Thinking.	Test teoretyczny
Umiejętności: Analizuje potrzeby klienta	Rozróżnia różne techniki badawcze (np. wywiady, obserwacje).	Obserwacja w warunkach symulowanych
Umiejętności: Generuje pomysły w ramach procesu	Projektuje kreatywne rozwiązania.	Obserwacja w warunkach symulowanych
Kompetencje Społeczne: Współpracuje w zespole kreatywnym	Organizuje warsztaty grupowe.	Obserwacja w warunkach symulowanych
Kompetencje Społeczne: Komunikuje i prezentuje rozwiązania	Prezentuje swoje koncepcje przed innymi.	Obserwacja w warunkach symulowanych

Cel biznesowy

Uczestnicy będą wyposażeni w narzędzia do skutecznego stosowania Design Thinking w codziennej pracy biznesowej. Zdobędą umiejętność mobilizacji zespołów w celu generowania innowacyjnych rozwiązań, identyfikacji kluczowych problemów, kreatywnego prototypowania oraz testowania propozycji w praktyce. Dodatkowo, nauczą się precyzyjnej analizy potrzeb klientów, budowania profili klientów (person) oraz efektywnego komunikowania swoich pomysłów i strategii.

Efekt usługi

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji
Wiedza	
1. Zrozumienie koncepcji Design Thinking	- Definiuje Design Thinking.

2. Rozróżnia etapy procesu Design Thinking	- Wymienia etapy procesu Design Thinking.
Umiejętności	
1. Analizuje potrzeby klienta	- Rozróżnia różne techniki badawcze (np. wywiady, obserwacje).
2. Generuje pomysły w ramach procesu	- Projektuje kreatywne rozwiązania.
Kompetencje społeczne	
1. Współpracuje w zespole kreatywnym	- Organizuje warsztaty grupowe.
2. Komunikuje i prezentuje rozwiązania	- Prezentuje swoje koncepcje przed innymi.

Metoda potwierdzenia osiągnięcia efektu usługi

Uczestnik uczestniczy w teście teoretycznym zamkniętym. Walidacja przeprowadzana jest przez doradcę Aleksandrę Kielbasę

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji zawiera opis efektów uczenia się?

Dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji zawiera opis efektów uczenia się.

Pytanie 2. Czy dokument potwierdza, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji?

Dokument potwierdza, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji.

Pytanie 3. Czy dokument potwierdza zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

Dokument potwierdza zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji.

Program

1. Wprowadzenie do Design Thinking:
 1. Omówienie definicji i filozofii Design Thinking
 2. Przykłady zastosowania Design Thinking w różnych branżach i obszarach
2. Etap Emptyzacji i Zrozumienia:
 1. Techniki badawcze i obserwacyjne do zrozumienia potrzeb użytkowników
 2. Tworzenie person i mapowanie użytkowników

3. Etap Definiowania Problemu:

1. Metody definiowania problemów i wyzwań
2. Narzędzia do identyfikowania celów i ograniczeń projektowych
3. Formułowanie problemów jako wyzwań projektowych

4. Etap Generowania Pomysłów:

1. Techniki generowania kreatywnych pomysłów, takie jak brainstorming, mind mapping
2. Metody oceny i selekcji pomysłów

5. Etap Prototypowania:

1. Wyjaśnienie roli prototypowania w Design Thinking
2. Tworzenie prototypów różnego rodzaju: wizualne, materiałowe, interaktywne

6. Etap Testowania i Iteracji:

1. Metody przeprowadzania testów użytkowników i zbierania feedbacku
2. Analiza wyników testów i iteracyjne wprowadzanie ulepszeń

Formy pracy:

Wszystkie te metody mają na celu zbudowanie efektywnej komunikacji w zespole, zrozumienie potrzeb pracowników oraz motywowanie do działania.

1. Ćwiczenia Konceptyjne:

- Uczestnicy pracują nad wypracowaniem pomysłów lub koncepcji dotyczących określonego obszaru.
- Analiza dobrych praktyk, doświadczonych sytuacji itp.

2. Burza Mózgów:

- Aktywna praca grupowa, podczas której uczestnicy wymieniają pomysły i rozwiązania na dany temat.

3. Gry Szkoleniowe:

- Interaktywne ćwiczenia, które angażują uczestników i umożliwiają naukę w praktyce.

4. Ćwiczenia w Parach lub Grupach:

- Praktyczne zadania, które wymagają współpracy i komunikacji między uczestnikami.

5. Wykłady Interaktywne:

- Prezentacje prowadzone w sposób angażujący, z możliwością zadawania pytań i dyskusji.

1 godzina szkoleniowa = 45 minut

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 14

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin	Forma stacjonarna
1 z 14 Omówienie definicji i filozofii Design Thinking	Dorota Rycharska-Kielbasa	29-01-2025	09:00	09:45	00:45	Tak

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin	Forma stacjonarna
2 z 14 Przykłady zastosowania Design Thinking w różnych branżach i obszarach	Dorota Rycharska-Kielbasa	29-01-2025	09:45	10:30	00:45	Tak
3 z 14 Techniki badawcze i obserwacyjne do zrozumienia potrzeb użytkowników	Dorota Rycharska-Kielbasa	29-01-2025	10:45	11:30	00:45	Tak
4 z 14 Tworzenie person i mapowanie użytkowników	Dorota Rycharska-Kielbasa	29-01-2025	11:30	12:15	00:45	Tak
5 z 14 Metody definiowania problemów i wyzwań	Dorota Rycharska-Kielbasa	29-01-2025	12:30	14:00	01:30	Tak
6 z 14 Narzędzia do identyfikowania celów i ograniczeń projektowych	Dorota Rycharska-Kielbasa	29-01-2025	14:15	15:00	00:45	Tak
7 z 14 Formułowanie problemów jako wyzwań projektowych	Dorota Rycharska-Kielbasa	29-01-2025	15:00	15:45	00:45	Tak
8 z 14 Techniki generowania kreatywnych pomysłów, takie jak brainstorming , mind mapping	Dorota Rycharska-Kielbasa	30-01-2025	09:00	09:45	00:45	Tak

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin	Forma stacjonarna
9 z 14 Metody oceny i selekcji pomysłów	Dorota Rycharska-Kielbasa	30-01-2025	09:45	10:30	00:45	Tak
10 z 14 Wyjaśnienie roli prototypowania w Design Thinking	Dorota Rycharska-Kielbasa	30-01-2025	10:45	11:30	00:45	Tak
11 z 14 Tworzenie prototypów różnego rodzaju: wizualne, materiałowe, interaktywne	Dorota Rycharska-Kielbasa	30-01-2025	11:30	12:15	00:45	Tak
12 z 14 Metody przeprowadzania testów użytkowników i zbierania feedbacku	Dorota Rycharska-Kielbasa	30-01-2025	12:30	14:00	01:30	Tak
13 z 14 Analiza wyników testów i iteracyjne wprowadzanie ulepszeń	Dorota Rycharska-Kielbasa	30-01-2025	14:15	15:00	00:45	Tak
14 z 14 Weryfikacja wiedzy i umiejętności	-	30-01-2025	15:00	15:45	00:45	Nie

Cennik

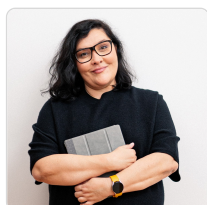
Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	1 920,00 PLN

Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	1 920,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	120,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	120,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Dorota Rycharska-Kiełbasa

Doświadczony menadżer, doradca biznesu, specjalistka w zakresie organizacji, zarządzania i optymalizacji procesów biznesowych, budowania zespołów i kompetencji lidera. Absolwentka Management Development Program ICAN Institute, SWPS – UX projektowanie usług, socjolożka, ekonomistka, certyfikowany Agile PM i Prince2 PM, projektant Design Thinking, certyfikowany konsultant MaxieDISC. Sprawnie upraszcza procesy w firmach, łącząc doświadczenie w biznesie i pracy projektowej.

Posiada 20 lat doświadczenia biznesowego, w tym 7 lat w zarządzaniu rozległymi sieciami sprzedażowymi i usługowymi, 5 lat udziału w strategicznych projektach w branży ubezpieczeniowej oraz 4 lata w budowaniu i wdrażaniu modeli usługowych i sprzedażowych.

Przez ostatnie 7 lat przeprowadziła 5000 godzin doradczych i ponad 2000 godzin szkoleniowych z zakresu stosowania Agile w biznesie, budowania modeli biznesowych, tworzenia ścieżek procesowych, doświadczeń klienta oraz budowania kompetencji menadżerskich i przywódczych.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnik otrzymuje materiały niezbędne do realizacji szkolenia w formie pdf

Warunki uczestnictwa

Jeśli chcesz skorzystać z tej karty w ramach projektu z dofinansowaniem - skontaktuj się z nami na biuro@agilebiz.pl lub zadzwoń 604 680 605 :)

W przypadku jeśli uczestnik szkolenia otrzymuje dofinansowanie do usługi poniżej 70% jej wartości netto, do ceny usługi doliczane będzie 23% podatku VAT.

Warunkiem uczestnictwa jest:

- zarejestrowanie i założenie konta w Bazie Usług Rozwojowych
- zapisanie się na szkolenie za pośrednictwem Bazy i przypisanego ID wsparcia oraz spełnienie wszystkich warunków uczestnictwa w projekcie określonych przez Operatora

Informacje dodatkowe

Warunkiem uzyskania zaświadczenia jest uczestnictwo w co najmniej 80% zajęć usługi rozwojowej.

Warunki techniczne

Walidacja usługi odbywa się za pośrednictwem platformy ZOOM.

Podstawą do rozliczenia usługi jest wygenerowanie z systemu Zoom raportu, umożliwiającego identyfikację wszystkich uczestników oraz zastosowanego narzędzia

Do udziału w szkoleniu online niezbędne jest **stabilne połączenie z Internetem** oraz jedno z poniższych urządzeń:

- komputer stacjonarny
- laptop
- tablet

Minimalne wymagania techniczne: procesor 2-rdzeniowy 2 GHz; 2 GB pamięci RAM; system operacyjny Windows 8 lub nowszy, MAC OS wersja 10.13; przeglądarka internetowa Google Chrome, Mozilla Firefox lub Safari; stałe łącze internetowe o prędkości 1,5 Mbps; kamera, mikrofon i głośniki lub słuchawki (ZOOM współpracuje ze wszystkimi kamerami wbudowanymi w laptopy).

Nie jest wymagana instalacja oprogramowania ani umiejętności informatyczne, aby dołączyć do szkolenia.

Dołączenie następuje poprzez kliknięcie w indywidualny link wysłany mailem do uczestnika przed szkoleniem. Ważność linku - do zakończenia szkolenia wg harmonogramu szkolenia.

Adres

Toruń

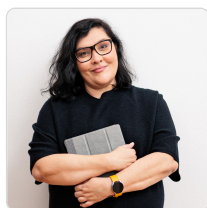
Toruń

woj. kujawsko-pomorskie

Udogodnienia w miejscu realizacji usługi

- Klimatyzacja
- Wi-fi

Kontakt



Dorota Rycharska-Kiełbasa

E-mail biuro@agilebiz.pl

Telefon (+48) 604 680 605