

ALTKOM AKADEMIA
SPÓŁKA AKCYJNA**Design thinking w praktyce biznesowej -
forma zdalna w czasie rzeczywistym**
TERMIN GWARANTOWANY

Numer usługi 2024/06/25/120967/2196752

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 12 h

📅 30.07.2024 do 31.07.2024

1 968,00 PLN brutto

1 600,00 PLN netto

164,00 PLN brutto/h

133,33 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria	Biznes / Organizacja
Sposób dofinansowania	wsparcie dla osób indywidualnych wsparcie dla pracodawców i ich pracowników
Grupa docelowa usługi	Szkolenie dla kadry średniego i wyższego szczebla.
Minimalna liczba uczestników	1
Maksymalna liczba uczestników	15
Data zakończenia rekrutacji	23-07-2024
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	12
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Standard Usługi Szkoleniowo-Rozwojowej PIFS SUS 2.0

Cel

Cel edukacyjny

Usługa potwierdza przygotowanie Uczestnika do stosowania metody design thinking. Uczestnik będzie stosował techniki rozwiązywania problemów, tworzenia nowych, innowacyjnych produktów, usług lub procesów poprzez określenie prawdziwych potrzeb konkretnego odbiorcy, będzie także budował wartość w oparciu o inteligentny produkt/usługę.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Myśli twórczo zgodnie z design thinking	<ul style="list-style-type: none"> - definiuje design thinking - definiuje kluczowe kroki design thinking i jego zastosowanie - charakteryzuje elementy psychologii twórczości 	Test teoretyczny
Definiuje problem	<ul style="list-style-type: none"> - charakteryzuje sposoby rozpoznawania czy problem jest właściwie zdefiniowany - charakteryzuje narzędzia wspierające definiowanie problemów np. 5 Why, diagram Ishikawy. 	Test teoretyczny
Generuje rozwiązania i pomysły	<ul style="list-style-type: none"> - definiuje zasady twórczego generowania pomysłów - charakteryzuje narzędzia twórczego myślenia wspierające generowanie pomysłów - definiuje czynniki hamujące generowanie pomysłów 	Test teoretyczny
Wykorzystuje prototypowanie	<ul style="list-style-type: none"> - charakteryzuje narzędzia budowania prototypów dla usług i produktów 	Test teoretyczny
Testuje	<ul style="list-style-type: none"> - definiuje kryteria używane podczas testów - charakteryzuje narzędzia testowania: analizy eksperckie, badania z użytkownikami i testy statystyczne 	Test teoretyczny

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

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

tak

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

tak

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

tak

Program

AGENDA SZKOLENIA

1. Myślenie twórcze i design thinking
 - Czym jest design thinking?
 - Kluczowe kroki metody design thinking.
 - Zastosowanie design thinking.
 - Elementy psychologii twórczości - kiedy myślimy twórczo, jakie są warunki myślenia twórczego?
 - Co zabija twórczość? - inhibitory procesu twórczego.
2. Design thinking - krok 1 - empatyzacja
 - Jak wejść w skórę odbiorcy?
 - Jakie dane analizować?
 - Narzędzia empatyzowania:
 - persony
 - mapa empatii
 - badania społeczne: od etnografii po narzędzia ilościowe
 - Praktyczne wykorzystanie narzędzi podczas analizy realnego problemu biznesowego.
3. Design thinking - krok 2 - definiowanie problemu
 - Jak rozpoznać czy problem jest właściwie zdefiniowany?
 - Dobrze i źle zdefiniowane problemy.
 - Narzędzia wspierające definiowanie problemów np. 5 Why, diagram Ishikawy.
 - Praktyczne wykorzystanie narzędzi w trakcie definiowania realnego problemu biznesowego.
4. Design thinking - krok 3 - generowanie rozwiązań i pomysłów
 - Zasady twórczego generowania pomysłów.
 - Narzędzia twórczego myślenia wspierające generowanie pomysłów: od udoskonalonej burzy mózgów po superpozycje.
 - Czynniki hamujące generowanie pomysłów.
 - Praktyczne wykorzystanie narzędzi podczas generowania pomysłów dla realnego problemu biznesowego.
5. Design thinking - krok 4 - prototypowanie
 - Dlaczego prototypy są tak ważne?
 - Narzędzia budowania prototypów dla usług i produktów: od młotka i desek po oprogramowanie do prototypowania aplikacji mobilnych.
 - Praktyczne wykorzystanie narzędzi prototypowania dla realnego problemu biznesowego.
6. Design thinking - krok 5 - testowanie
 - Dlaczego warto testować?
 - Definiowane kryteriów jakie powinny być spełnione podczas testów.
 - Środowisko testowania.
 - Narzędzia testowania: od analiz eksperckich po badania z użytkownikami i testy statystyczne.
 - Praktyczne wykorzystanie narzędzi testowania dla realnego problemu biznesowego.

Efekty uczenia zostaną zweryfikowane przed szkoleniem i po szkoleniu poprzez pre i post testy w formie testu teoretycznego zamkniętego w formie online.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 12

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
<p>1 z 12 Myślenie twórcze i design thinking Czym jest design thinking? Kluczowe kroki metody design thinking wykład</p>	Katarzyna Balcerowicz	30-07-2024	09:00	10:00	01:00
<p>2 z 12 Zastosowanie design thinking. Elementy psychologii twórczości - kiedy myślimy twórczo, jakie są warunki myślenia twórczego? wykład</p>	Katarzyna Balcerowicz	30-07-2024	10:00	11:00	01:00
<p>3 z 12 Design thinking - krok 1 - empatyzacja Jak wejść w skórę odbiorcy? Jakże dane analizować? wykład</p>	Katarzyna Balcerowicz	30-07-2024	11:00	12:00	01:00
<p>4 z 12 Narzędzia empatyzowania: osoby mapa empatii badania społeczne: od etnografii po narzędzia ilościowe wykład</p>	Katarzyna Balcerowicz	30-07-2024	12:00	13:00	01:00
<p>5 z 12 Design thinking - krok 2 - definiowanie problemu Jak rozpoznać czy problem jest właściwie zdefiniowany? wykład</p>	Katarzyna Balcerowicz	30-07-2024	13:00	14:00	01:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
6 z 12 Dobrze i źle zdefiniowane problemy. Narzędzia wspierające definiowanie problemów np. 5 Why, diagram Ishikawy wykład	Katarzyna Balcerowicz	30-07-2024	14:00	15:00	01:00
7 z 12 Design thinking - krok 3 - generowanie rozwiązań i pomysłów Zasady twórczego generowania pomysłów wykład	Katarzyna Balcerowicz	31-07-2024	09:00	10:00	01:00
8 z 12 Narzędzia twórczego myślenia wspierające generowanie pomysłów: od udoskonalonej burzy mózgów po superpozycje wykład	Katarzyna Balcerowicz	31-07-2024	10:00	11:00	01:00
9 z 12 Design thinking - krok 4 - prototypowanie Dlaczego prototypy są tak ważne? wykład	Katarzyna Balcerowicz	31-07-2024	11:00	12:00	01:00
10 z 12 Praktyczne wykorzystanie narzędzi prototypowania dla realnego problemu biznesowego wykład	Katarzyna Balcerowicz	31-07-2024	12:00	13:00	01:00
11 z 12 Design thinking - krok 5 - testowanie Dlaczego warto testować? wykład	Katarzyna Balcerowicz	31-07-2024	13:00	14:00	01:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
<div style="background-color: #e91e63; color: white; padding: 2px; display: inline-block; font-size: 0.8em; margin-bottom: 5px;">12 z 12</div> Definiowane kryteriów jakie powinny być spełnione podczas testów. Środowisko testowania wykład	Katarzyna Balcerowicz	31-07-2024	14:00	15:00	01:00

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	1 968,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	1 600,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	164,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	133,33 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Katarzyna Balcerowicz

Specjalizacja: Zarządzanie projektami AgilePM, Scrum, Lean
 Analiza biznesowa i zarządzanie wymaganiami w projektach
 Coaching i psychologia w praktyce biznesowej
 Komunikacja w projektach informatycznych
 Projektowanie interfejsów użytkownika
 Użyteczność GUI, prototypy, makiety, UCD
 Certyfikaty i wykształcenie AgilePM® Practitioner and Approved Trainer
 AgileBA® Practitioner
 PRINCE2® Foundation
 Certified Scrum Master
 Change Management Foundation
 MSP® Managing Successful Programmes
 IBUQ® Certified Professional for Usability Engineering
 REQ® Certified Professional for Requirements Engineering

ISTQB Certified Tester
UML2 - OMG Unified Modeling Language Professional
Programming (Python, HTML5), University Of Michigan
International Coaching Certification (ICC licencja nr 3019)
Coachwise Essential (international Coaching Federation)
Akademia Mistrzów Treningu, Szkoła Gier i Symulacji
Akademia Mistrzów Treningu, Szkoła Studium Przypadku
Studiowała na wydziale anglistyki Uniwersytetu Adama
Mickiewicza w Poznaniu, oraz Uniwersytetu Warszawskiego
Doświadczenie trenerskie Od ponad 20 lat prowadzi szkolenia autorskie oraz od 10 lat coaching
wyższej kadry
menadżerskiej.
Autorka szkoleń i warsztatów łączących lingwistykę, psychologię, coaching i zarządzanie
projektami.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Na platformie Wirtualna Klasa Altkom Akademii udostępnione zostaną bezterminowo materiały szkoleniowe (tj. np. podręczniki/prezentacje/materiały dydaktyczne niezbędne do odbycia szkolenia/ebooki itp.), zasoby bazy wiedzy portalu oraz dodatkowe informacje od trenera. Uczestnicy zachowują bezterminowy dostęp do zasobów Mojej Akademii i materiałów szkoleniowych zgromadzonych w Wirtualnej Klasie szkolenia. Platforma do kontaktu z trenerami, grupą i całą społecznością absolwentów jest portal Moja Akademia.

Warunki uczestnictwa

Niezbędnym warunkiem uczestnictwa w szkoleniach dofinansowanych z funduszy europejskich jest założenie konta w Bazie Usług Rozwojowych, zapis na szkolenie za pośrednictwem Bazy oraz spełnienie warunków przedstawionych przez danego Operatora, dysponenta funduszy publicznych, do którego składają Państwo dokumenty o dofinansowanie do usługi rozwojowej.

Ogólne warunki uczestnictwa w zajęciach zostały zamieszczone na stronie:

<https://altkom.sharepoint.com/sites/Sprzedaz/SitePages/Karty-zg%C5%82oszenia.aspx?csf=1&web=1&e=AD94u3&CID=72b4df7a-33bb-461a-b23f-e9b58ac84b2c>

Informacje dodatkowe

Po szkoleniu Uczestnik otrzyma zaświadczenie o ukończeniu szkolenia.

Trener podczas szkolenia będzie organizował krótkie przerwy. Informacja o przerwach będzie umieszczona na slajdzie.

Warunki techniczne

Wymagania ogólne realizacji szkolenia w formule distance learning (online): Komputer stacjonarny lub notebook wyposażony w mikrofon, głośniki i kamerę internetową z przeglądarką internetową z obsługą HTML 5. Monitor o rozdzielczości FullHD. Szerokopasmowy dostęp do Internetu o przepustowości co najmniej 25/5 (download/upload) Mb/s. W przypadku szkoleń z laboratoriami zalecamy: sprzęt wyposażony w dwa ekrany o rozdzielczości minimum HD (lub dwa komputery), kamerę internetową USB, zewnętrzne głośniki lub słuchawki.

Platforma komunikacji – ZOOM

Oprogramowanie – zdalny pulpit, aplikacja ZOOM

Link do szkolenia zgodnie z regulaminem zostanie wysłany na 2 dni przed rozpoczęciem usługi.

Link do szkolenia jest ważny w trakcie trwania całej usługi szkoleniowej.

Kontakt



Adrianna Kukurudz

E-mail adrianna.kukurudz@alkom.pl

Telefon (+22) 801 258 566