Możliwość dofinansowania

Design Thinking. Kreatywne łamanie schematów w pracy z zespołem – szkolenie

Numer usługi 2025/06/04/162457/2792987

2 693,70 PLN brutto
2 190,00 PLN netto
168,36 PLN brutto/h
136,88 PLN netto/h

Bloomvise Group Sp. z o.o.

4,4 / 5

9 ocen

zdalna w czasie rzeczywistym

Usługa szkoleniowa

16 h

19.03.2026 do 20.03.2026

Informacje podstawowe

Kategoria	Biznes / Zarządzanie zasobami ludzkimi
Grupa docelowa usługi	Kadra kierownicza i menedżerska – osoby odpowiedzialne za zarządzanie zespołami, które chcą wprowadzić innowacyjne metody pracy, zwiększyć efektywność zespołu oraz rozwijać kreatywność w rozwiązywaniu problemów. Pracownicy zespołów projektowych – specjaliści zaangażowani w tworzenie i wdrażanie nowych rozwiązań, produktów lub usług, poszukujący praktycznych narzędzi do pracy zespołowej oraz metod wspierających procesy innowacyjne. Szkolenie będzie szczególnie wartościowe dla osób, które: • Szukają praktycznych sposobów na pobudzanie kreatywności i inicjatywy w zespole, także w kontekście codziennych wyzwań i projektów. • Chcą lepiej rozumieć potrzeby swoich klientów, współpracowników lub interesariuszy, by proponować trafne i innowacyjne rozwiązania. • Zależy im na zwiększeniu zaangażowania zespołu poprzez wspólne budowanie rozwiązań i wdrażanie metodyk opartych na współpracy. • Chcą usprawnić komunikację, organizację pracy i wymianę pomysłów w grupie, wykorzystując narzędzia Design Thinking.
Minimalna liczba uczestników	6
Maksymalna liczba uczestników	10
Data zakończenia rekrutacji	16-03-2026
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	16

Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Certyfikat systemu zarządzania jakością wg. ISO 9001:2015 (PN-EN ISO 9001:2015) - w zakresie usług szkoleniowych

Cel

Cel edukacyjny

Szkolenie przygotowuje do samodzielnego stosowania metody Design Thinking w pracy zespołowej oraz do prowadzenia procesu twórczego rozwiązywania problemów z uwzględnieniem perspektywy użytkownika.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Identyfikuje i analizuje potrzeby użytkownika końcowego w kontekście projektowym	Rozpoznaje poprawnie min. 3 potrzeby użytkownika na podstawie zestawu danych jakościowych danych.	Test teoretyczny
	Kategoryzuje potrzeby jako jawne/ukryte oraz uzasadnia wybór kategorii dla min. 2 potrzeb.	Test teoretyczny
	Wskazuje co najmniej 2 techniki pozyskiwania insightów właściwe dla podanego scenariusza.	Test teoretyczny
Formułuje problem projektowy z uwzględnieniem perspektywy użytkownika	Odróżnia fakty od założeń w danych – identyfikuje min. 2 założenia do weryfikacji.	Test teoretyczny
	Opracowuje jedno zdanie problemowe (problem statement) zgodne z zasadami Design Thinking	Test teoretyczny
	Identyfikuje naruszenie zasad dobrego problem statement w min. 2 przykładach.	Test teoretyczny
	Doprecyzowuje ogólne sformułowanie problemu do wersji zawierającej adresata, potrzebę i kontekst.	Test teoretyczny

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Generuje rozwiązania z zastosowaniem technik kreatywnego myślenia	Dopasowuje technikę do typu problemu w 3 mini-scenariuszach (MCQ).	Test teoretyczny
	Rozpoznaje naruszenia zasad generowania i wskazuje prawidłową zasadę.	Test teoretyczny
	Porządkuje listę pomysłów według dwóch kryteriów – wybiera poprawną matrycę oceny.	Test teoretyczny
Tworzy prototyp rozwiązania	Wskazuje adekwatny poziom wierności prototypu dla podanego celu testu i ograniczeń (MCQ).	Test teoretyczny
	Dobiera formę prototypu do typu usługi/produktu w 2 scenariuszach.	Test teoretyczny
	Określa minimalny zestaw funkcji/elementów do przetestowania (MVP) dla danego problemu – wybiera poprawną listę.	Test teoretyczny
Testuje rozwiązania i zbiera informację zwrotną	Rozróżnia pytania naprowadzające od neutralnych i modyfikuje 2 pytania na neutralne brzmienie.	Test teoretyczny
	Wskazuje adekwatne metryki sukcesu testu dla danego celu.	Test teoretyczny
Współpracuje w zespole projektowym w duchu otwartej komunikacji	Rozpoznaje zachowania wspierające/utrudniające współpracę w DT w 3 sytuacjach.	Test teoretyczny
	Ustala zasady pracy zespołu – wybiera prawidłowy zestaw dla podanego celu.	Test teoretyczny
Organizuje pracę zespołu z wykorzystaniem etapów Design Thinking	Układa poprawną sekwencję etapów DT i wskazuje pętle iteracji w zależności od wyników testów (MCQ)	Test teoretyczny
	Dobiera kamienie milowe i kryteria akceptacji dla faz w podanym mini-case.	Test teoretyczny
	Identyfikuje ryzyka i przypisuje im działania ograniczające.	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

Adresaci szkolenia

Kadra kierownicza i menedżerska – osoby odpowiedzialne za zarządzanie zespołami, które chcą wprowadzić innowacyjne metody pracy, zwiększyć efektywność zespołu oraz rozwijać kreatywność w rozwiązywaniu problemów.

Pracownicy zespołów projektowych – specjaliści zaangażowani w tworzenie i wdrażanie nowych rozwiązań, produktów lub usług, poszukujący praktycznych narzędzi do pracy zespołowej oraz metod wspierających procesy innowacyjne.

Warunki organizacyjne:

- Liczba uczestników: maks. 10 osób na grupę
- Stanowiska komputerowe: szkolenie prowadzone w formie zdalnej w czasie rzeczywistym - Uczestnik jest zobowiązany do zapewnienia sobie komputera z dostępem do Internetu i możliwością udziału w spotkaniu na platformie Zoom (Aplikacja nie jest wymagana)
- Materiały: prezentacja szkoleniowa, materiały ćwiczeniowe
- Tryb: zajęcia prowadzone w godzinach dydaktycznych (45 min)
- Podział godzin: teoria / praktyka: 30% / 70%
- Przerwy: nie wliczane do czasu trwania szkolenia

Design Thinking jest uznaną na świecie metodą tworzenia innowacyjnych usług, procesów i produktów jak również jako kreatywne narzędzie pracy zespołowej. W centrum Design Thinking jest człowiek. Istotą metody jest właściwie zdefiniowany problem oraz skoncentrowanie na realnych potrzebach końcowego użytkownika. Świadomość tej istotnej różnicy ogranicza ryzyko porażki. Ta zasada również świetnie sprawdza się w pracy zespołowej w której Manager ma szansę realnie wypracować kreatywne metody pracy i w praktyce, razem z zespołem, stworzyć nowy model działania.

Moduł 1: Czym jest Design Thinking?

- Koncepcja użytkownika.
- Kreatywne łamanie schematów.
- Testowanie hipotez.
- Plan na pracę zespołową.

Moduł 2: Empatia - zrozumienie potrzeb

- Mapa empatii.
- Mapa doświadczeń użytkownika.
- Myśl pytaniami.

- Historyjki użytkownika.

Moduł 3: Zdefiniowanie właściwego problemu

- Synteza pozyskanych informacji.
- Definicja problemu – Mapowanie problemu.
- Perspektywa zespołu.

Moduł 4: Generowanie pomysłów

- Burza mózgów.
- Mapa pomysłów.
- Brainstorming.
- FUCO i FUO w generowaniu pomysłów.

Moduł 5: Budowanie prototypów do implementacji w zespole

- Jak stworzyć podstawowy prototyp rozwiązania?
- Jak na etapie tworzenia prototypu zachować perspektywę potrzeb naszego zespołu?
- Daj się wypowiedzieć - co o rozwiązaniu mówią członkowie zespołu?

Moduł 6: Testowanie

- Wyznaczenie obszaru testowania.
- Ustalenie zakresu testów.
- Fazowanie.
- Weryfikacja, proces odbioru i akceptacji w konsultacji z zespołem.

Walidacja

Walidacja zostanie przeprowadzona poprzez udostępnienie uczestnikom elektronicznego testu teoretycznego na zakończenie szkolenia. Test udostępniony zostanie przez Walidatora, który będzie nadzorował jego wypełnianie.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 0

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
Brak wyników.					

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	2 693,70 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	2 190,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	168,36 PLN

Koszt osobogodziny netto	136,88 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 0

Brak wyników.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Prezentacja ze szkolenia – z opisem etapów Design Thinking, przykładami technik i ćwiczeń.

Polecane źródła do pogłębienia wiedzy.

Warunki techniczne

Szkolenie realizowane będzie za pośrednictwem platformy komunikacyjnej **Zoom**, umożliwiającej prowadzenie zajęć w czasie rzeczywistym z wykorzystaniem obrazu i dźwięku (kontakt face to face, prezentacje, praca w grupach).

Aby wziąć udział w szkoleniu, uczestnik powinien dysponować:

- komputerem stacjonarnym lub laptopem (zalecane), ewentualnie tabletem z aktualnym systemem operacyjnym i możliwością instalacji aplikacji Zoom,
- kamerą internetową i mikrofonem (wbudowanymi lub zewnętrznymi),
- słuchawkami (zalecane dla lepszej jakości dźwięku),
- stabilnym łączem internetowym o minimalnej prędkości: **2 Mb/s (upload) i 4 Mb/s (download)**,
- zainstalowaną aplikacją **Zoom (desktop lub mobilną)** lub dostępem przez przeglądarkę internetową (zalecane Chrome lub Firefox w najnowszej wersji),
- możliwością uruchamiania prezentacji w formacie PDF, PPT lub dostępem do dokumentów w chmurze (np. Google Drive).

Kontakt

Paulina Granisz

E-mail szkolenia@bloomvise.pl
Telefon (+48) 513 070 642