



THE FIRST TECHNICAL CONFERENCE IN BRASOV
FROM IT COMMUNITY TO THE IT COMMUNITY

17-18 October
Brașov
Conferință Online



Take decision faster

Cosmin Maxim
Peak IT 003
October 2020



Diamond
Sponsors:



Partners:



Universitatea Transilvania din Brașov

Cosmin Maxim

- Educație
- Început de carieră
- The Switch



Digitalisation in schools Feb. 2020

@www.scoaladinvaliza.ro

Applying Design Thinking on a social challenge Oct.
2019 @PeakIT 002 Conference

Summer School Design Thinking workshop Jul. 2019
@Transylvania University

Call 4 Code Design Thinking workshop. Jul. 2019

UX Designer role in Agile Teams Mar. 2019, Sept. 2018
@iKonnect Conference

How to validate your new idea in 5 days - Design Sprint
Dec. 2018 @PeakIT 001 Conference

UX Process and Tools Ian. 2018

Craft better user experiences Jun 2017, Ian. 2017
@Agile Hub



...tu?

Obiectiv

Scurtă prezentare

Ce este Design Thinking?

Pauză

Workshop

**Cum poți facilita procesul de la problemă la
acțiune luând decizii rapid.**

Tinem legătura

- Slack channel: curs-17oct-cosmin-maxim
- Zoom - Room chat
- Email - cosminmaxim@gmail.com
- LinkedIn - cosminmaxim

~~Fără laptopuri~~
Fără telefoane

DESIGN

...ce înseamnă cu adevărat?

esteticul cum arată interfața prezentarea

- culori
- iconițe
- ilustrații
- fonturi
- tipare
- texturi

de·sign | dizáin

Planul, scopul sau intenția care există în spatele unei acțiuni, fapte sau obiect material.

Util: Face ceva de care oamenii au nevoie cu adevărat?

Utilizabil: Modul în care este folosit este unul facil?

Ușor de învățat: Utilizatorii își pot da seama cum să-l folosească?

Memorabil: Este nevoie de reînvățare de fiecare dată când îl folosesc?

Eficient: Atingerea scopului se face într-un timp și cu un efort rezonabil?

Încântător: Utilizarea acestuia este plăcută sau chiar distractivă?

experiență utilizatorului

DESIGN THINKING?

... cum funcționează?

Design a bridge.

1 min.

**Design a fun way for kids
to cross over a river.**

1 min.

Conclusions

Design a bridge.

**Design a fun way for
kids to cross over a
river.**

**Emitem idei mai inovatoare,
punând oamenii pe primul loc**

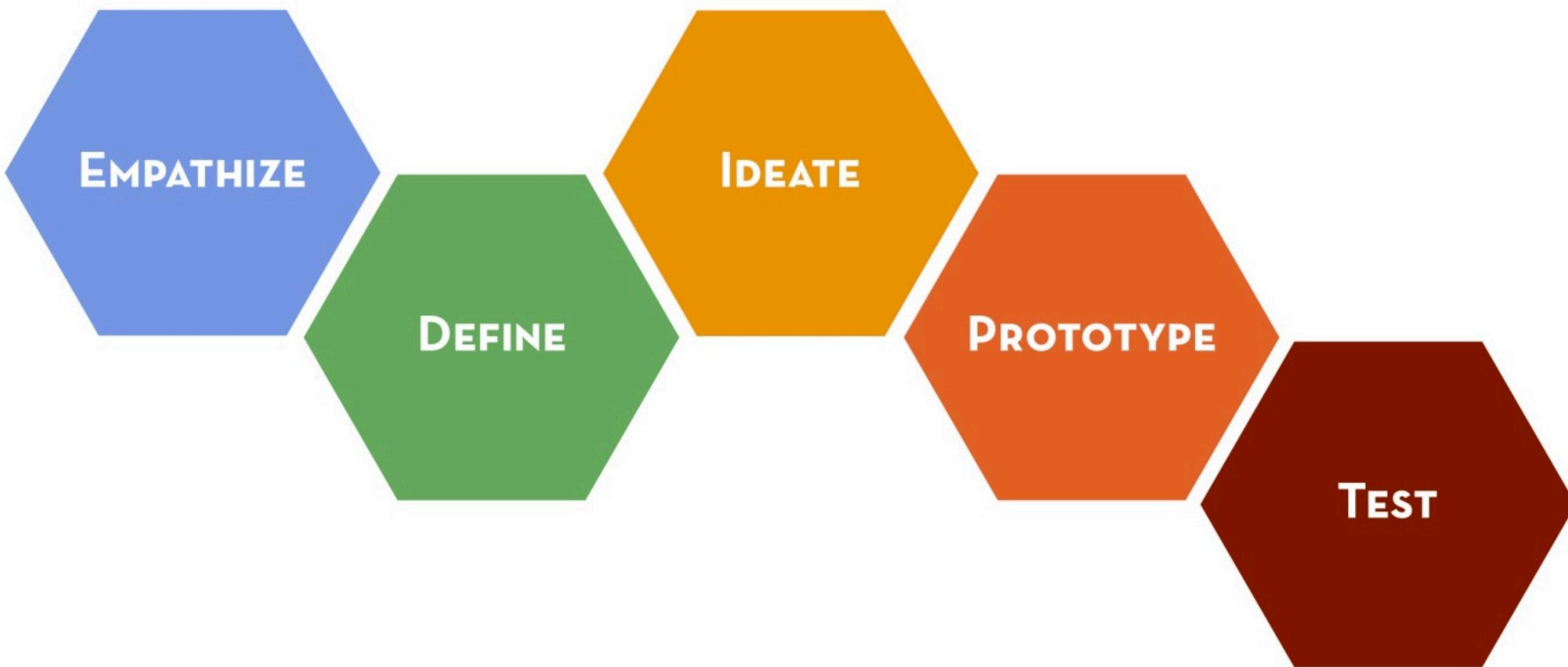
**Mai multe perspective generează idei
mai variate.**

**Câteodată, cel mai bun mod de a
învăță e de a face greseli.**

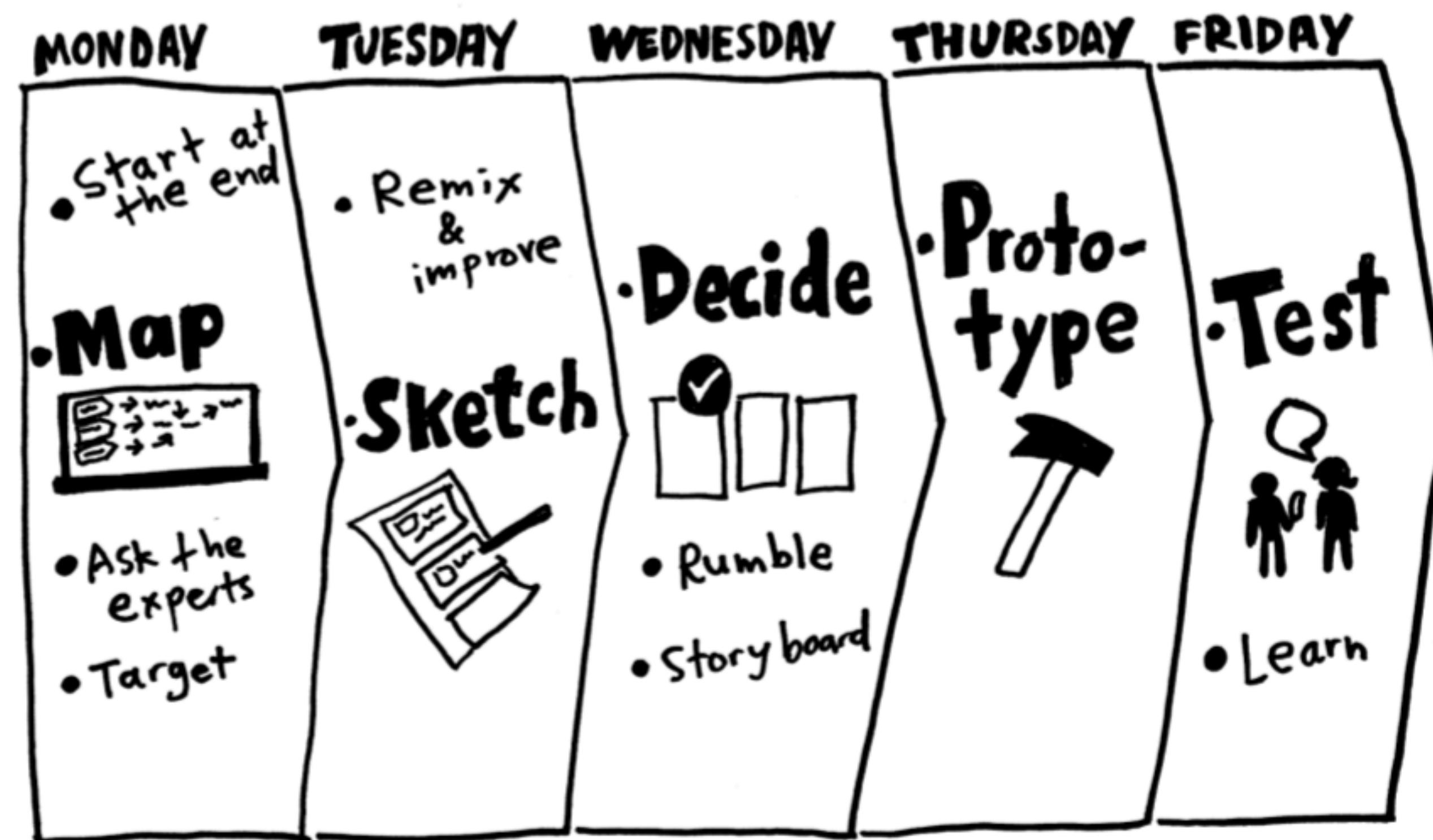
Rapid & leftin.

Procesul.

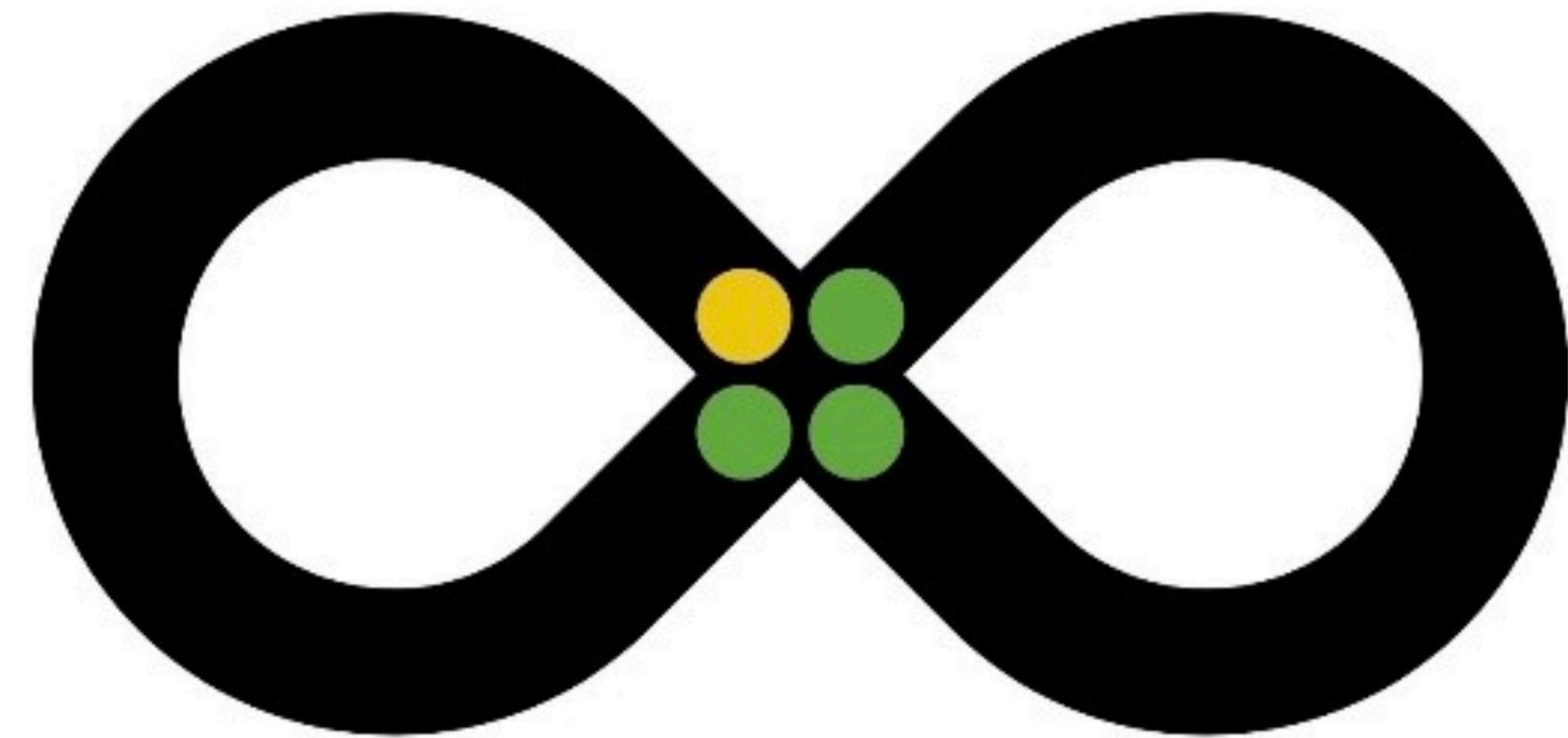
D. School



Google - Design Sprint



IBM's Loop



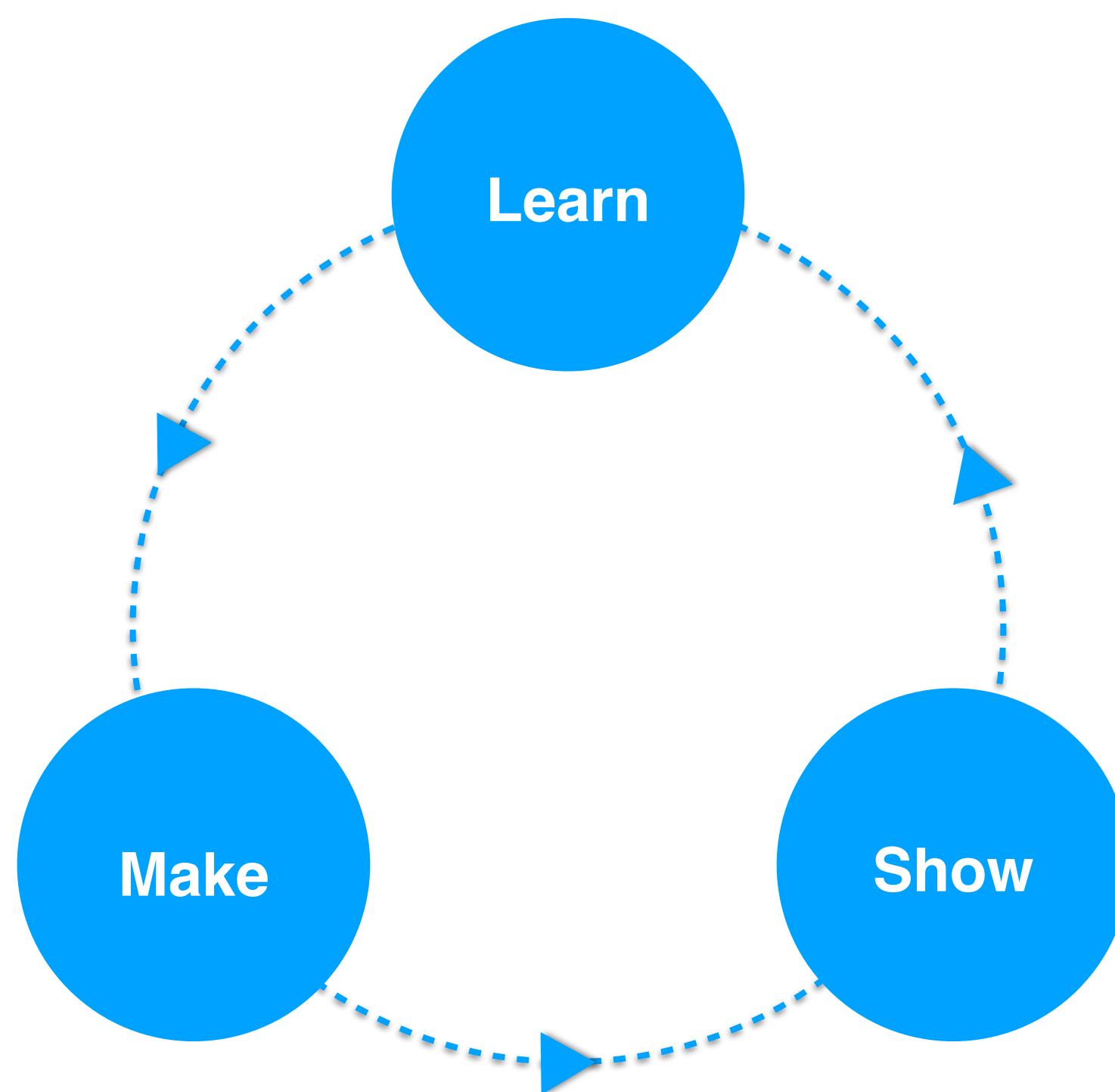
Observe

Reflect

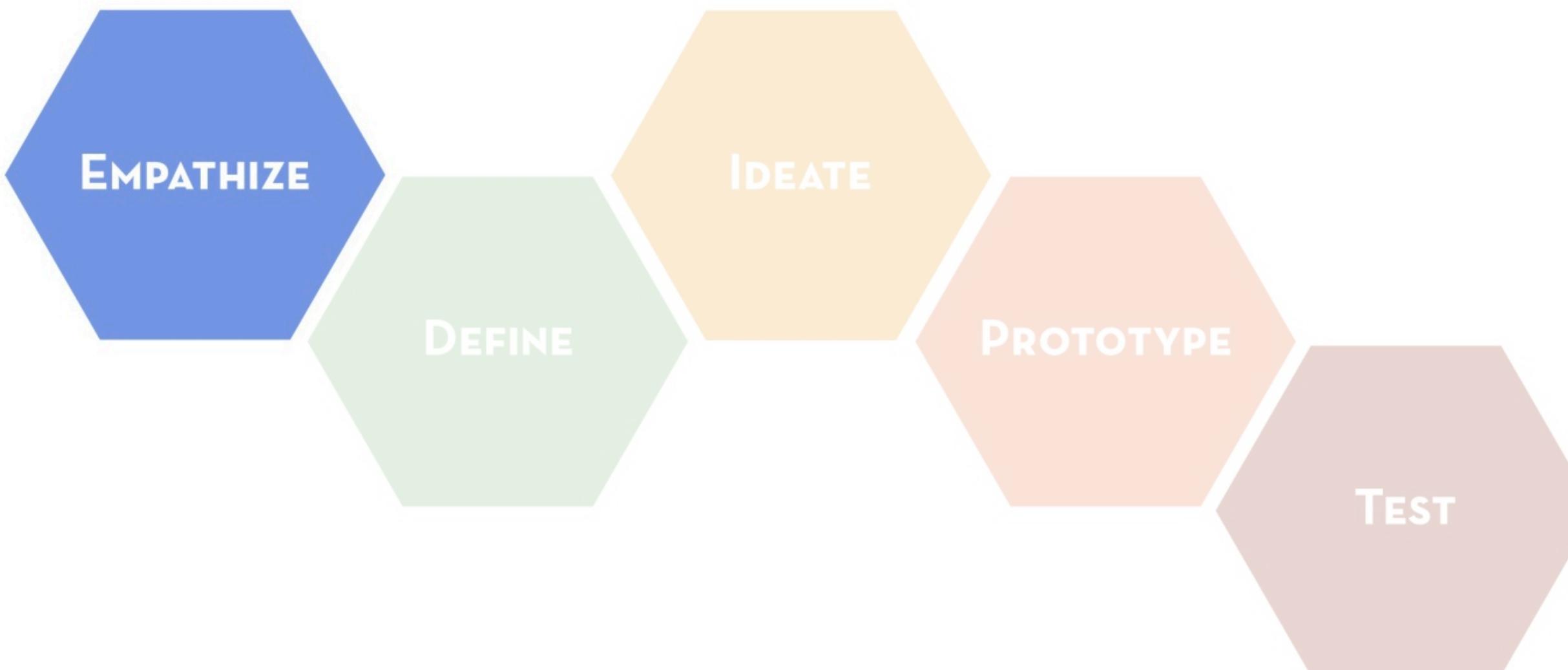
Make

www.ibm.com/design/thinking/

Apple



Câștigă empatie pentru utilizator



De ce are nevoie fata aceasta?





WHY?

**Ce s-ar putea întâmpla atunci
când nu ne cunoaștem
utilizatorul?**

**Aeroportul din
Frankfurt a detectat o
creștere accentuată a
călătorilor vârstnici
care se întreabă unde
se află toaletele
înainte de a călători.**



Sistemul de sonorizare și adresare publică din aeroport era inutil.

Călătorii în vîrstă așteptau în toalete, astfel încât să poată auzi anunțurile despre zborurile lor.



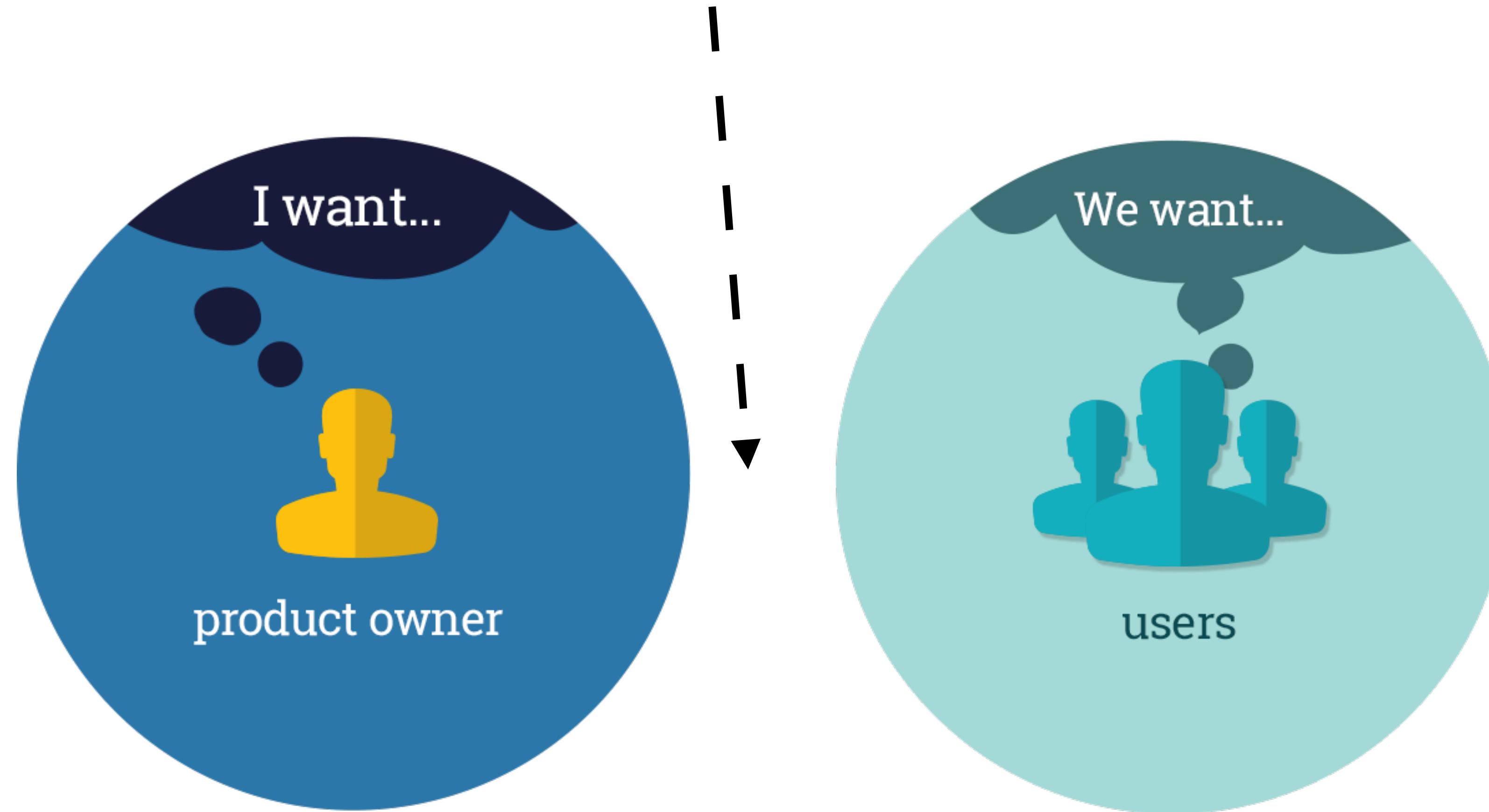
Understanding the user

- listen & observe
- show empathy
- be curious
- identify needs that really matter to users
- personas
- journey map (as is scenario)
- empathy maps
- experts' interview

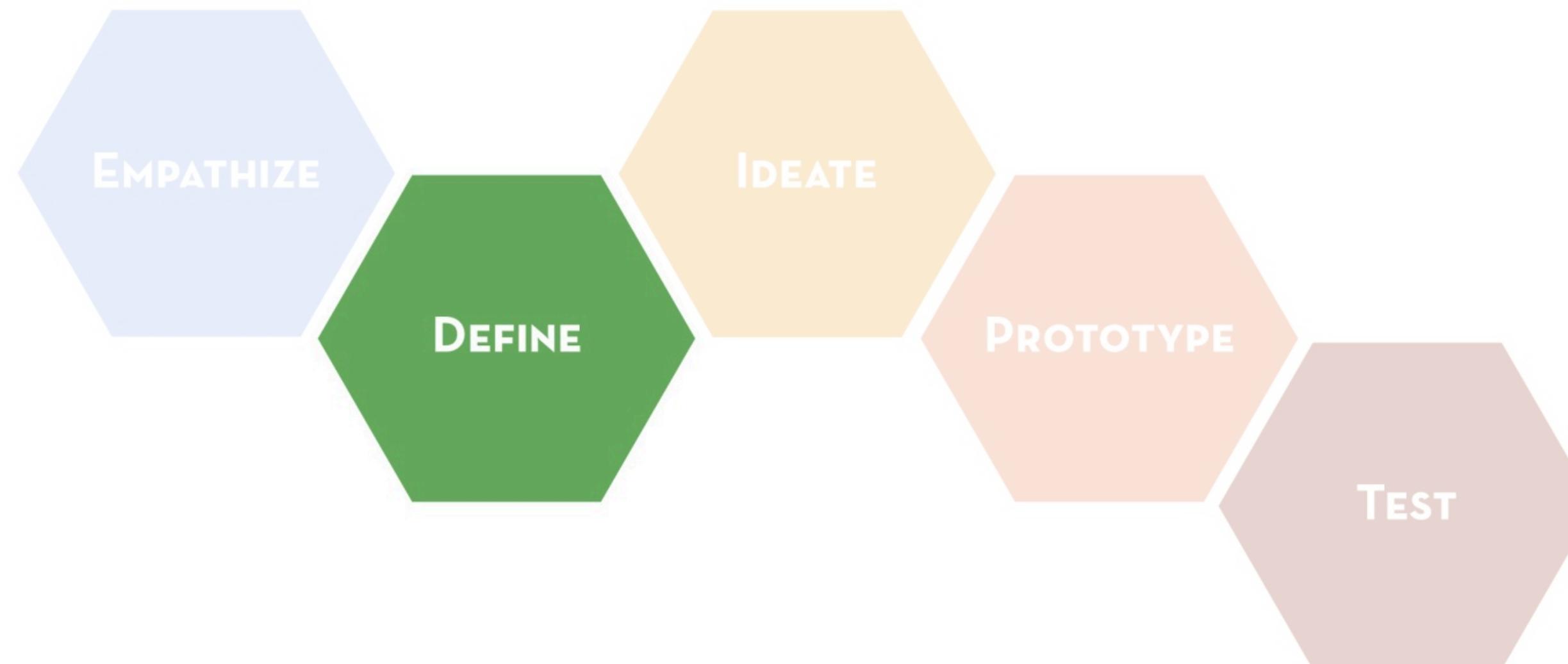
Understanding the business

- stakeholders interviews
- benchmarking competition
- niche study

The sweet spot



Define



How Might We - questions



How Might We - questions

Exemplu problema:

Adolescenții mănâncă prea mult JUNK FOOD.

HMW:

Cum am putea face mâncatul sănătos atrăgător pentru adolescenți?

Cum putem inspira adolescentii către o hrana sănătosă?

Cum putem face mâncatul sănătos COOL?

Cum putem face mâncarea nutritivă mai accesibilă?

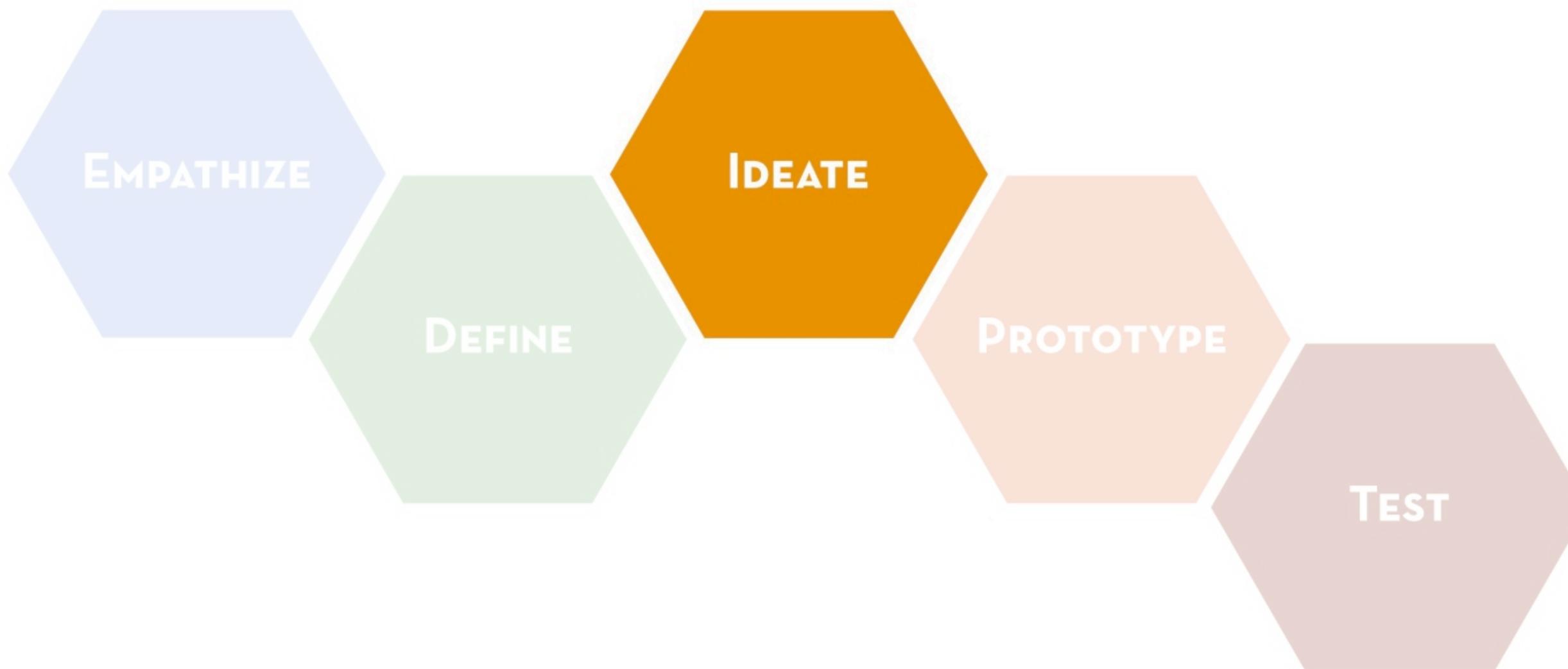
HMW

...

HMW

...

Ideate



”

The best way to get a good idea is to have lot of ideas

- Linus Pauling (only 2 time Nobel Prize winner)

Ursii Mierea Elicopterul



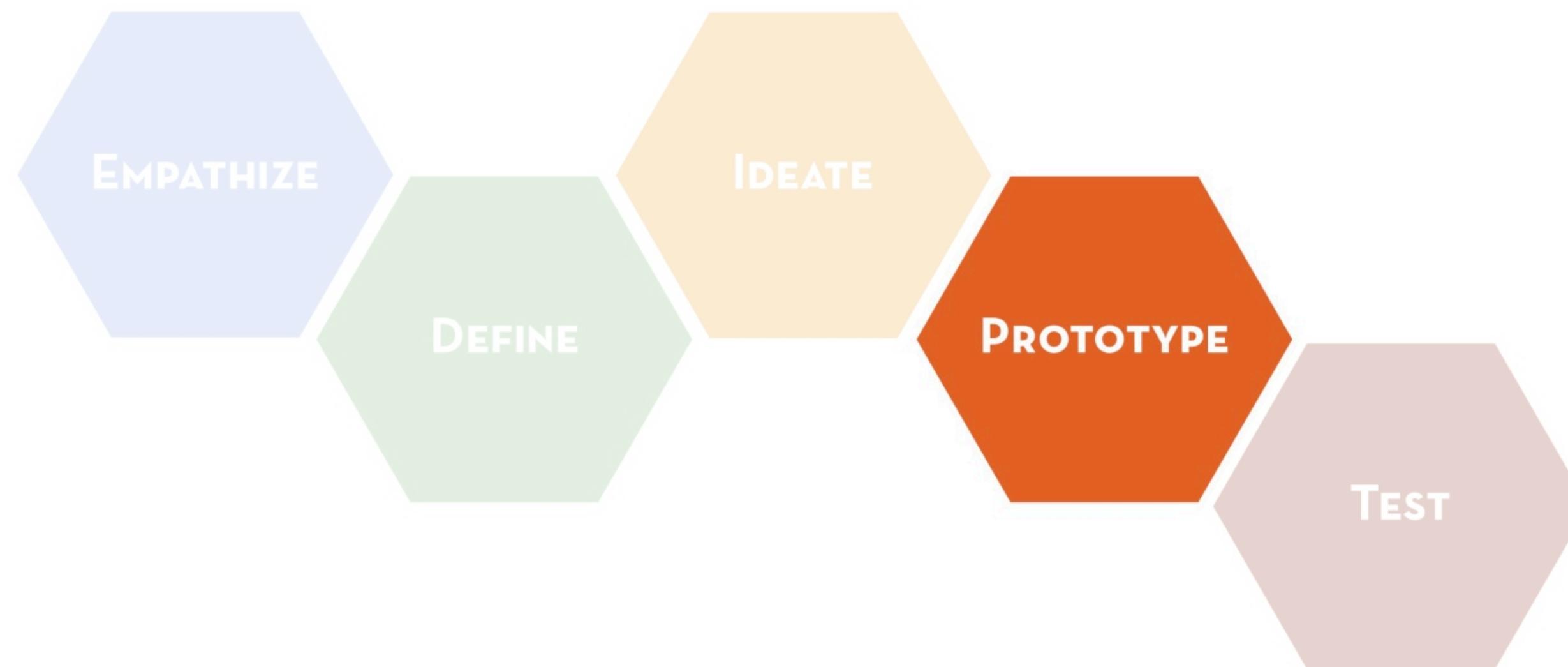
Ideea killers

- - Yes, but...
- It already exists!
- Our customers won't like that!
- We don't have time.
- NO!
- It's not possible.
- It's too expensive!
- Let's be realistic.
- That's not logical.
- We need to do more research.
- There's no budget.
- I'm not creative.
- We don't want to make mistakes.
- The management won't agree.

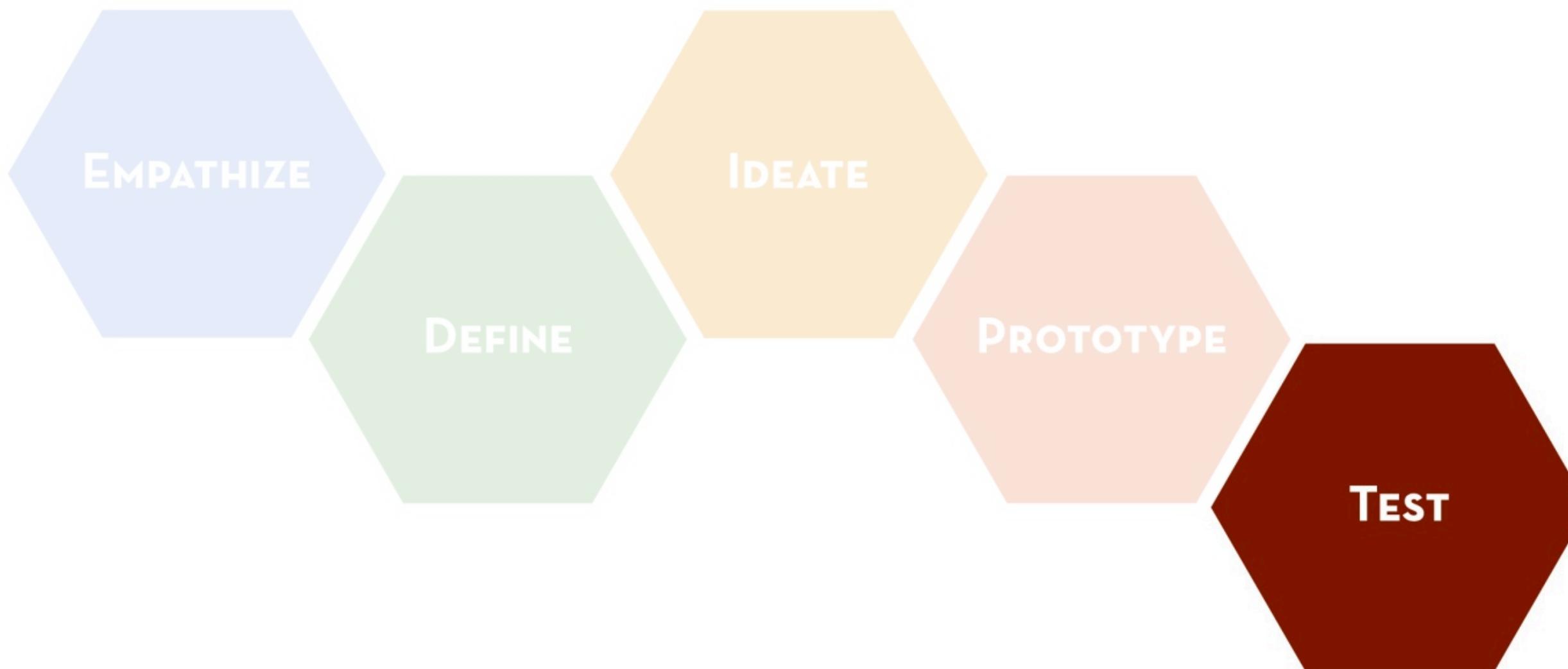
Reguli in ideatie

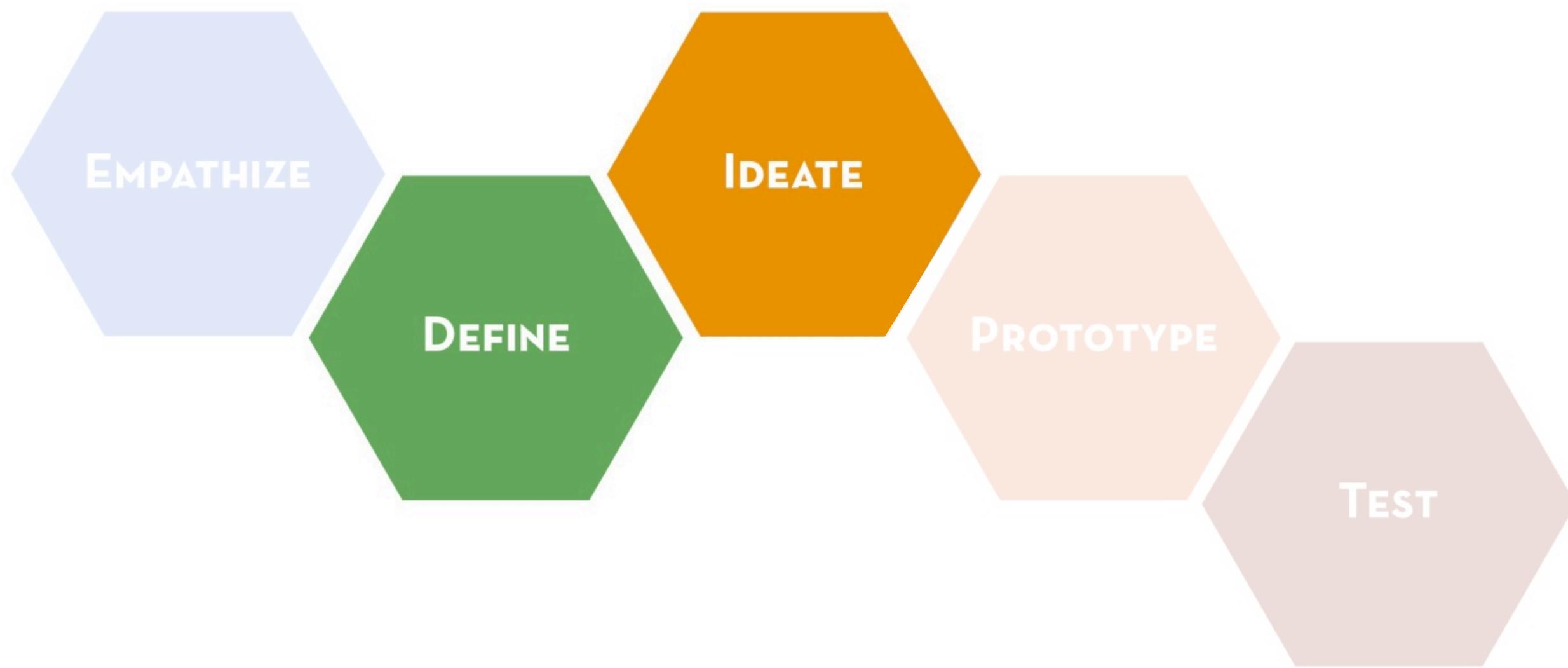
- cantitate vs. calitate
- nu judecam ideile
- ideile “wild & crazy” sunt binevenite

Prototype



Test





Workshop

**Felicitări
&
Vă mulțumesc!**

Feedback

