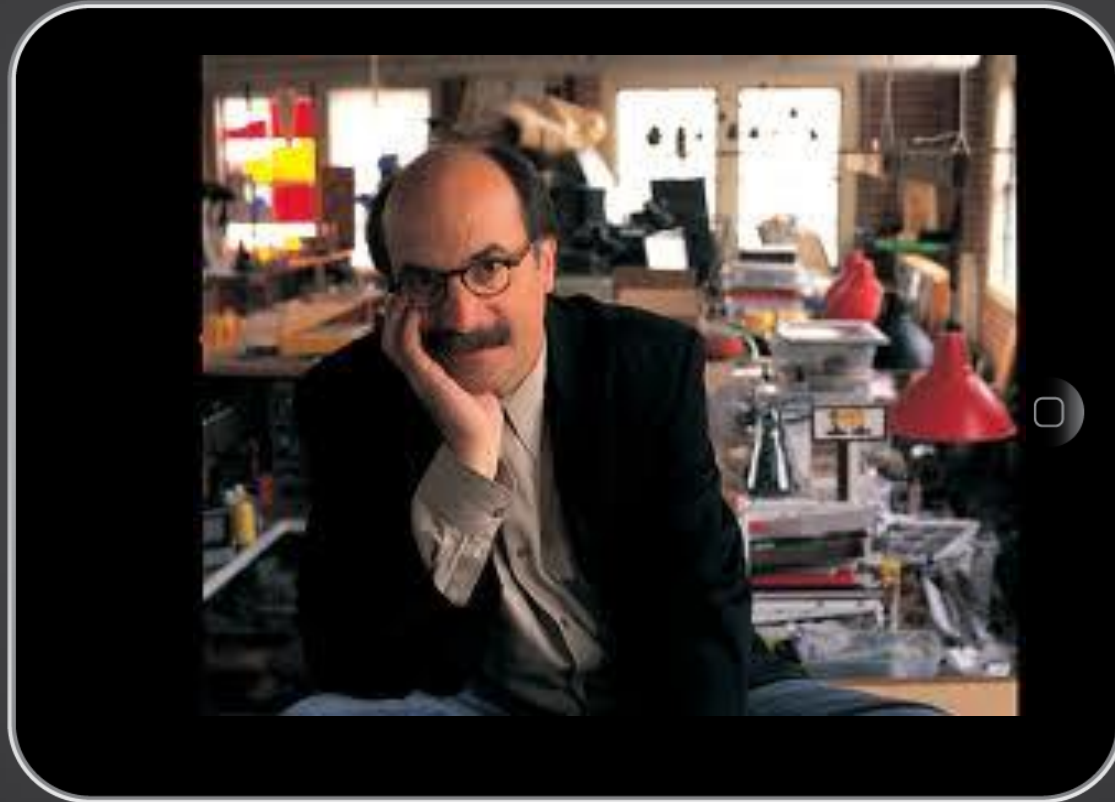


Design thinking

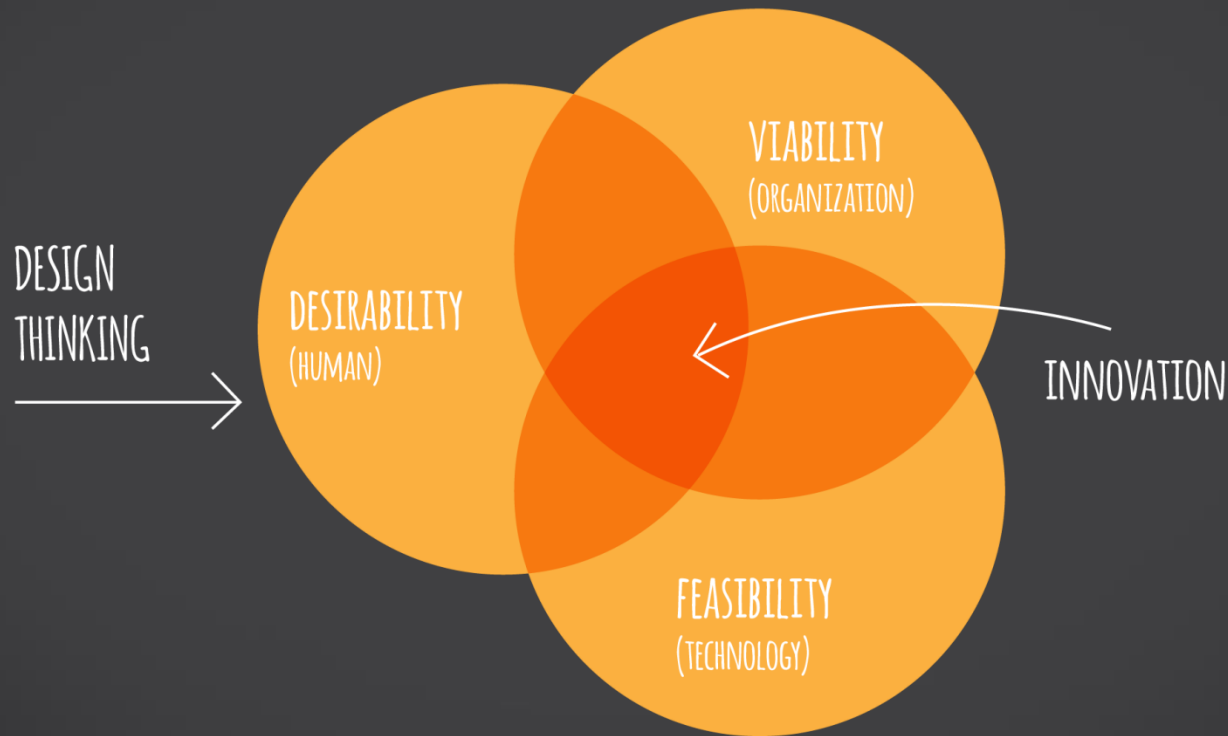


PRESENTENSE
ISRAEL

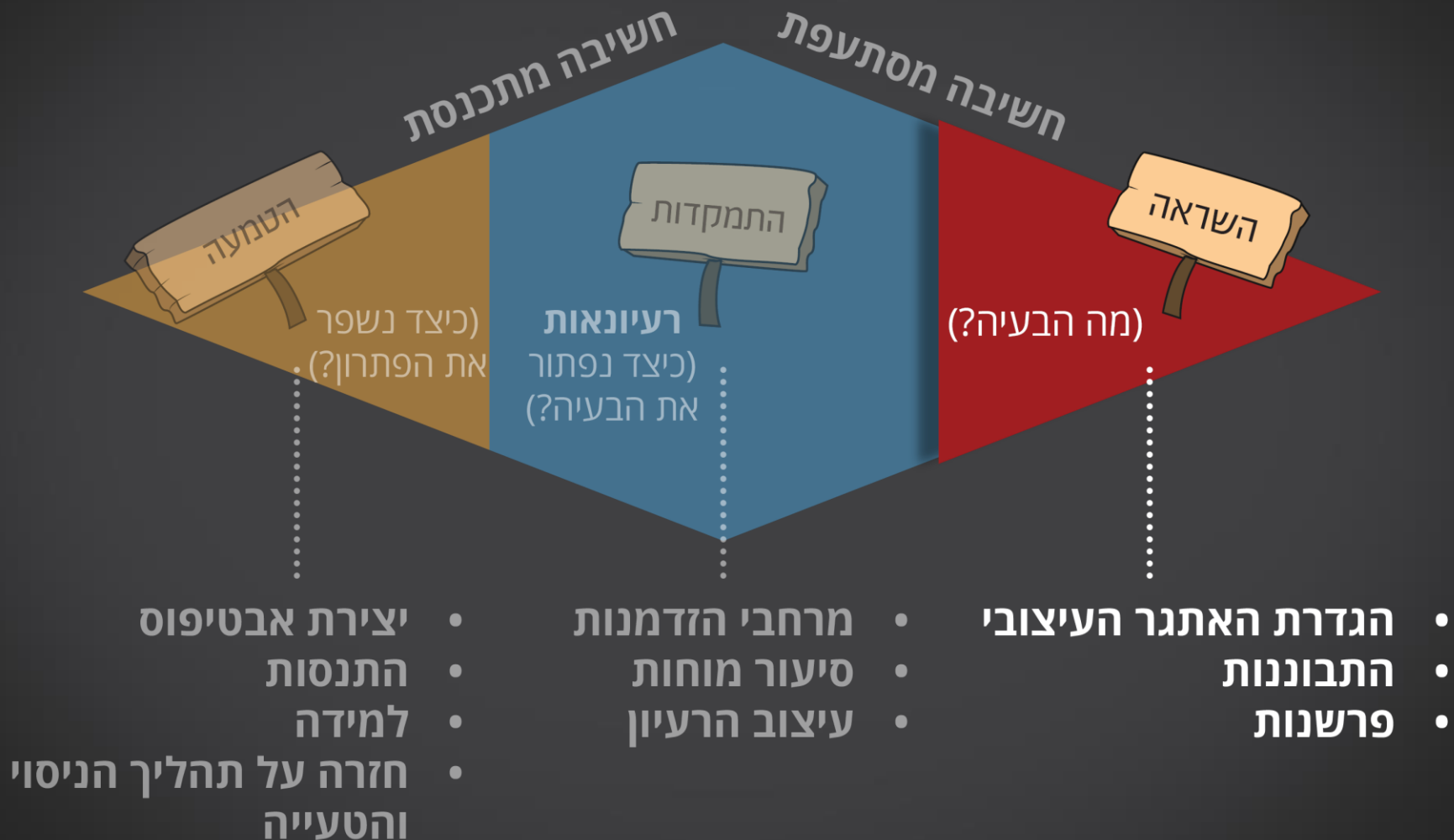
חשיבה עיצובית - Design thinking



חשיבה עיצובית - Design thinking



תהליך החשיבה העיצובית



האתגר העיצובי - הגדרה

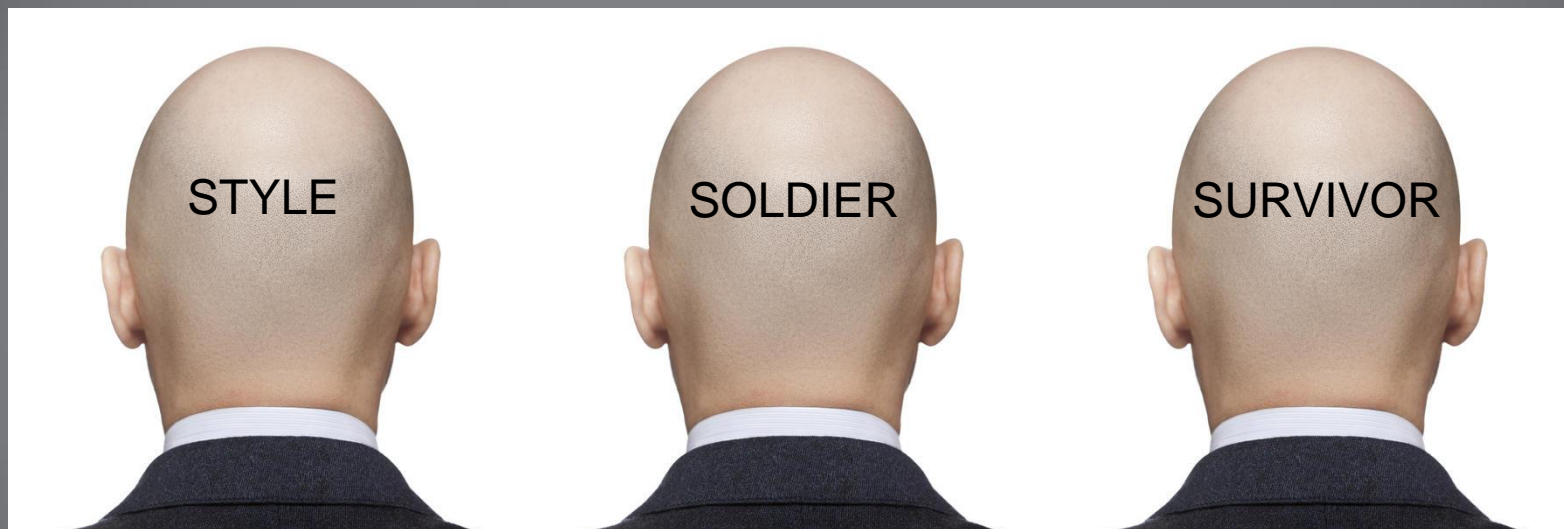


האתגר העיצובי - התבוננות

מה אתם רואים?



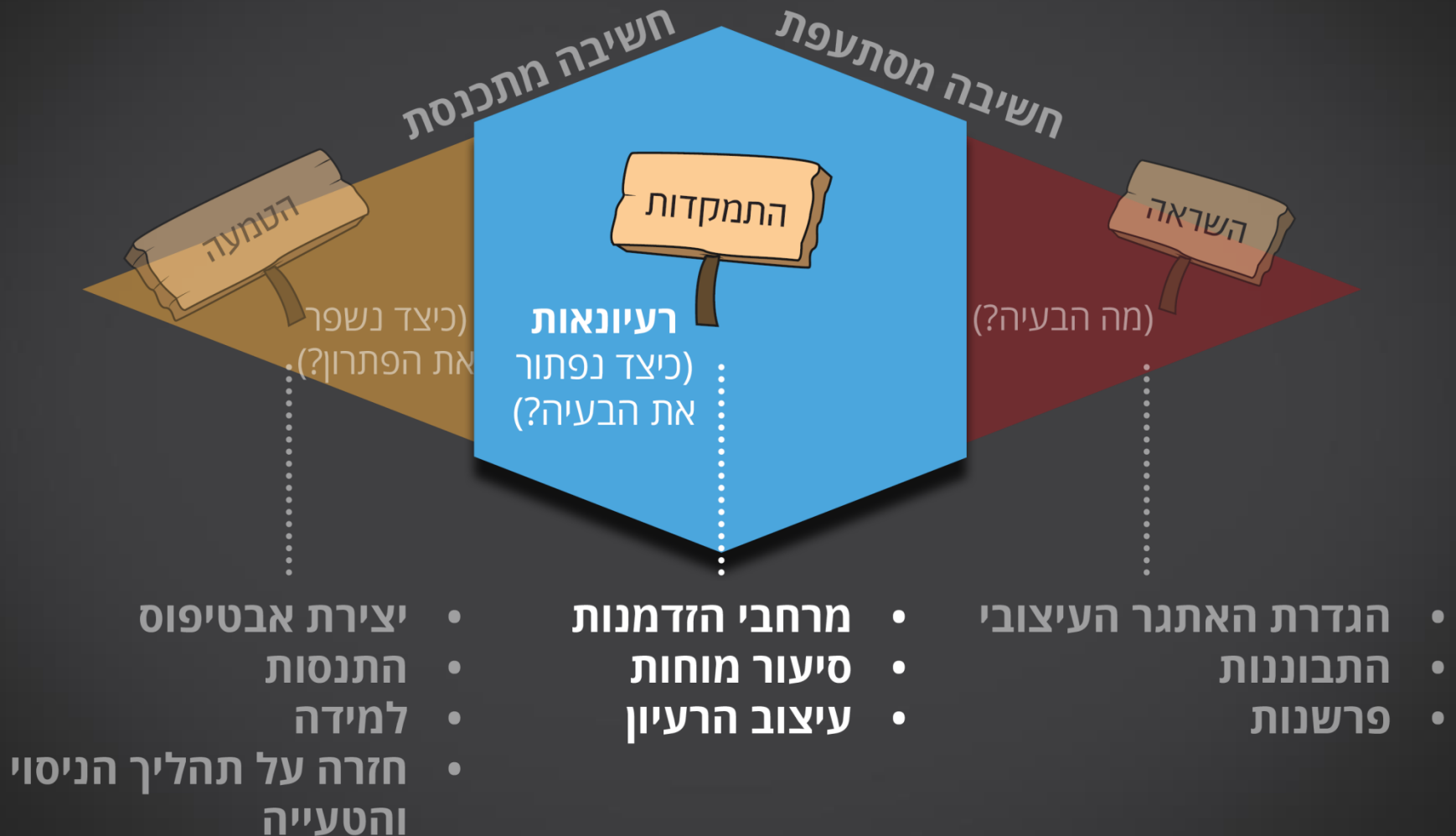
האתגר העיצובי - פרשנות



התבוננות - עקרונות מנחים לתצפית

- פעילויות – מה אנשים עושים?
- סביבה – כיצד אנשים משתמשים בסביבתם? מה הם "החוקים" המתקיימים בסביבה זו?
- אינטראקציה – האם ישנן רוטינות שניתן לזהות? האם מתקיימות אינטראקציות מיוחדות בין אנשים ובין אנשים לחפצים?
- חפצים – אלו חפצים קיימים בסביבה? מתוך אלו: במה אנשים משתמשים ובמה לא? מה טיב האינטראקציה עם החפצים?
- משתמשים – מי הם המשתמשים? התייחסו גם למשתמשי קיצון.

תהליך החשיבה העיצובית



זיהוי מרחבי הזדמנות - דוגמא חברתית



זיהוי מרחבי הזדמנות - דוגמא חברתית



זיהוי מרחבי הזדמנות - דוגמא עסקית



סיעור מוחות

We're brainstorming here,
and there are no dumb ideas.
But if we *weren't* brainstorming
that would have been
a really, really dumb idea.



סיעור מוחות - תרגיל



סיעור מוחות - עקרונות מנחים

- **בנו על גבי רעיונות של אחרים**

חשבו במושגים של "ו" (and) ולא "אבל" (but). אם רעיון כלשהו לא מוצא חן בעיניכם, אתגרו את עצמכם לבנות על גביו רעיון חדש ולשפר אותו.

- **לכו על כמות**

קבעו כמטרה כמות רבה של רעיונות ותאיצו את התהליך. רעיונות אמורים לזרום במהירות.

- **עודדו רעיונות פרוצים**

רעיונות פרוצים מייצרים חדשנות אמיתית. הרבה יותר קל להוריד רעיונות לקרקע בשלב מאוחר יותר.

- **שיחה סביב נושא אחד בכל פעם**

אפשרו לרעיונות להישמע ולהיבנות זה על גבי זה.

- **הימנעו משיפוטיות**

אין רעיונות לא טובים. יהיה מספיק זמן לשפוט את הרעיונות בהמשך.

- **היו ויזואליים**

שלבנו בין הצד הלוגי לצד היצירתי של המוח.

ניסוח הרעיון הקונקרטי

.....מרחפים בחלל

משוגע, מצחיק, מוזר, קסום,
אבסורדי

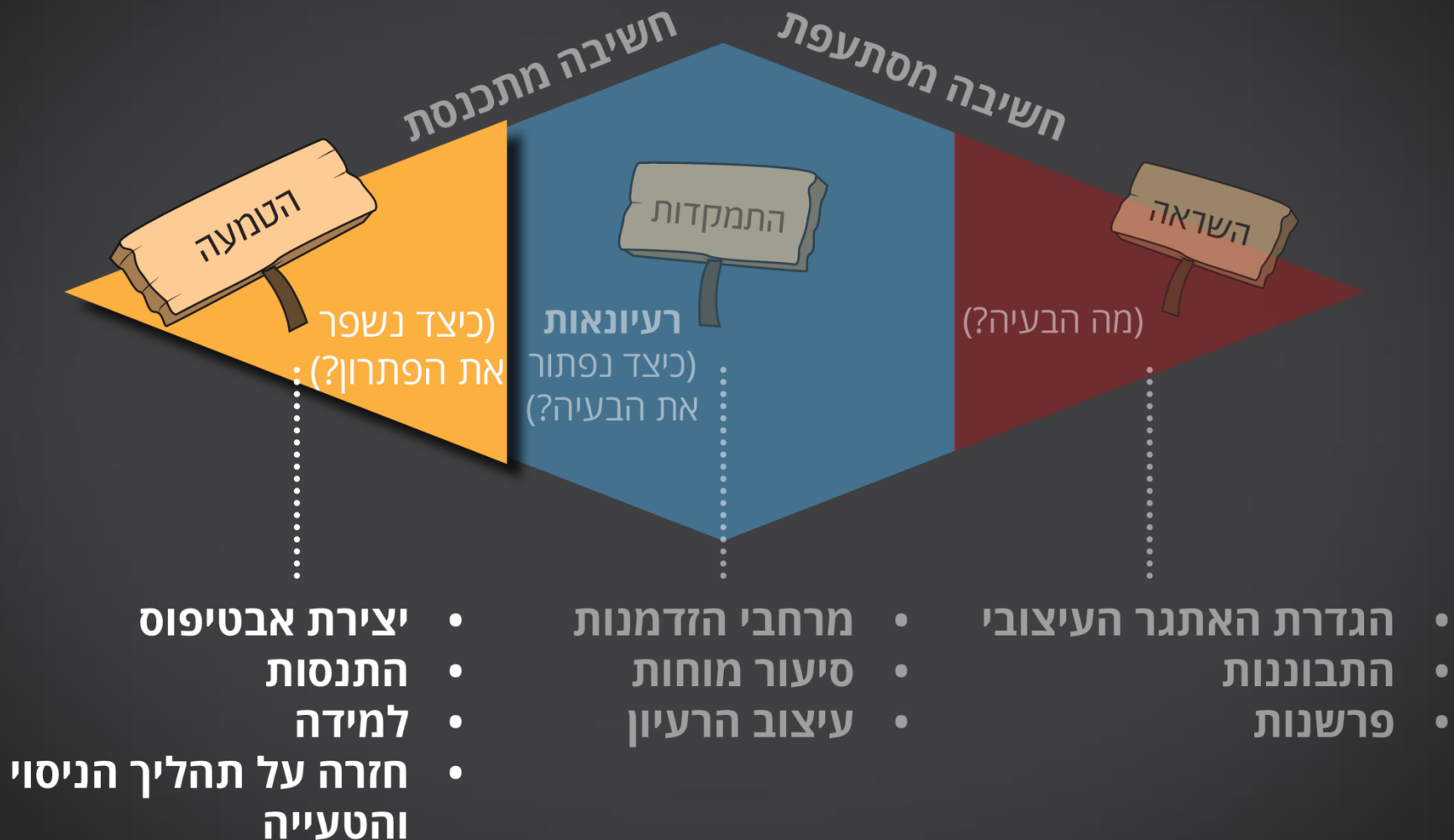
.....ממריאים לשמים

מסתכל קדימה, חזוני, שונה,
מרגש, אפשרי, צעיר, מעורר
מחשבה

.....שקועים באדמה

בטוח, ברור מאליו,
משעמם, ניתן לחיקוי,
יבש, צפוי

תהליך החשיבה העיצובית



Lean StartUp



אבטיפוס - עקרונות מנחים

תהליך מהיר וחוזר



- הלקוח חשוב מהמוצר
- בניית מוצר MVP: המוצר המינימאלי היישומי
 - מוצר ובו מינימום האלמנטים ההכרחיים
 - ניתן לבנייה במינימום זמן ובמינימום כסף
- ייצוא המוצר אל קהלי היעד במהירות האפשרית
- מיועד למשתמשים המתאימים ביותר - Early adaptors
- מאפשר למידה לשלב ב'
- מה שלא מזיק – מועיל!

MVP

HOW TO BUILD A MINIMUM VIABLE PRODUCT

NOT LIKE THIS



1



2



3



4

LIKE THIS



1



2



3



4



5

סוגי אבטיפוס

פיילוט

- שיעור אחד כחלק ממערך
- פרק ראשון בסדרת טלוויזיה

סימולציה

- מוק-אפ של אפליקציה
- מוצר פיזי ללא טכנולוגיה

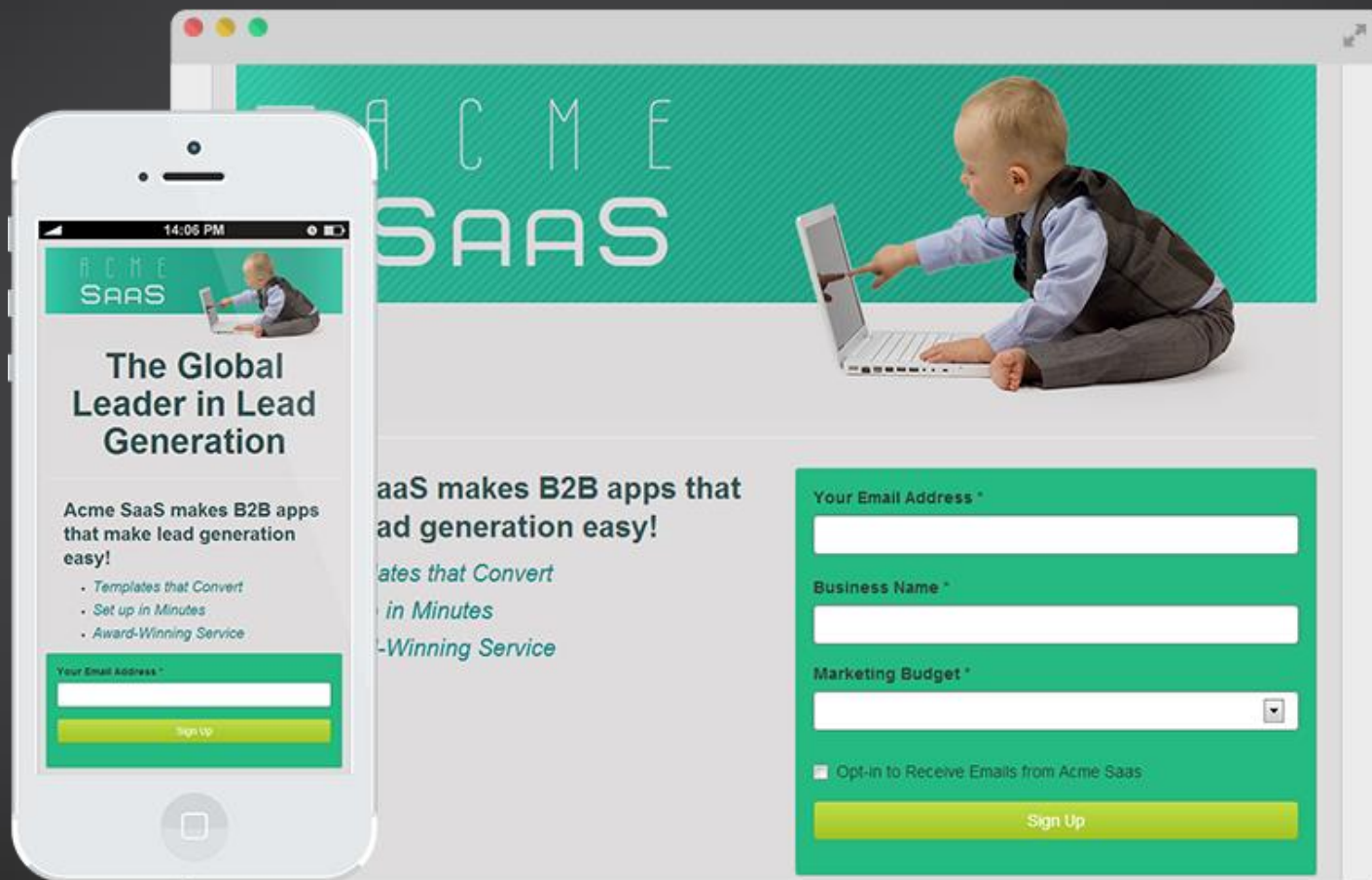
סקרים



אבטיפוס פרסום ניסיוני

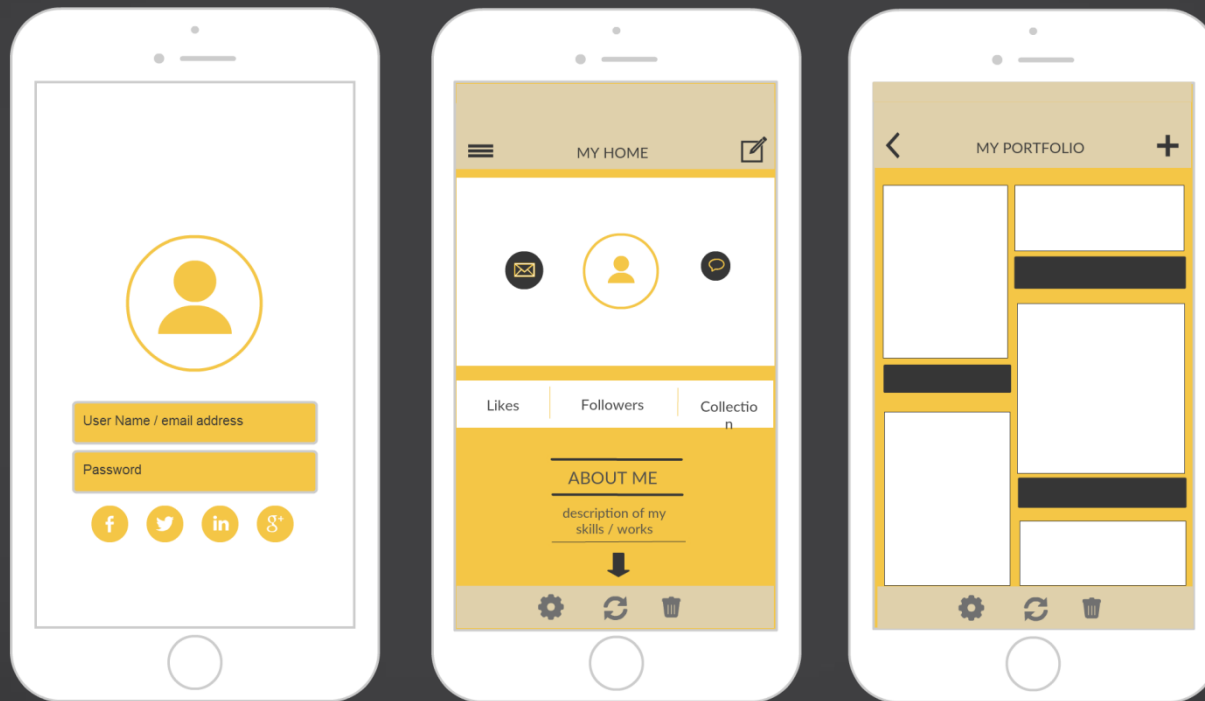


אבטיפוס דף נחיתה



אבטיפוס

דגם של אפליקציה



סיכום

