



04/10/23

# Procesy innowacyjne

Pytania / stawa-klucia

design thinking

persona

## Zaliczenie

- ćwiczenia  $\times 0,5$ , kolokwium  $\times 0,5$
- do kolokwium podchodzą osoby, które zaliczyły dw.
- warto zdecydować na wykazie
- kolokwium na ostatnim wykazaniu

Kreatyka : „Zainspirowani” i „styl na miarę”  
 Cel przedmiotu:

- rozwój wiedzy o pracy zespołowej
- umiejętności analizy
- znajomość technik planowania, kreatywności
- wykorzystywanie metod twórczego rozwiązywania problemów

Rekomendacja do min. 2 osoby do max. 5  
 a najlepiej to 4 → najbardziej optymalne

- Podobne standardy pracy
- Inne umiejętności

design thinking

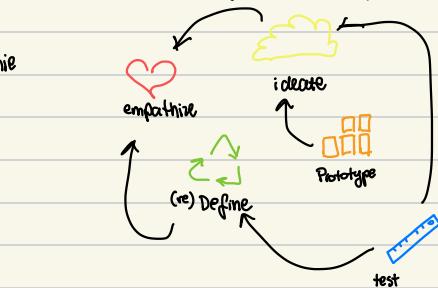
dyscyplina, która koncentruje się

na kreatywnego rozwijaniu i metod projektowania  
 aby usprawnić potencjał ludzi

PYTANIA POSTMORTMA

Spójne aspekty informacyjne (VI sem)  
 ↳ przesyły przedmiot

od pomysłu do prototypu

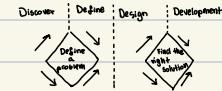


Przebieg procesu projektowego

1. koncept
2. komunikacja w zespole
3. zarządzanie proj.

persony  
 archetypy potencjalnych  
 użytkowników

(ma konkretne problemy, innyq. etc.)



Podsumowanie: W zespole 4 osoby to najlepiej optymalne rozwiązanie : podobny styl pracy, ten sam cel

Od pomysłu do prototypu

# Procesy innowacyjne

04/10/23

Dlatego jakiś projekt kończy się niepowodzeniem?

1. czas
2. budżet
3. zakres
4. jakość

- aplikacja do  
zajmowania się  
motolinami

"Polititics" (T. DeMarco)

- komunikacja, dobrze zespołu

Agile

Praca zespołowa

Domena projektu

warto pojść w tematy, które nas interesują  
jeśli nie jesteś w stanie „wogórzy” się w temat  
to lepiej znaleźć coś innego

Agile = zwinny, zwarty, elastyczny

Agile manifesto :

wybierając oprogramowanie i pomagając innym w tym zakresie,  
odkrywamy lepsze sposoby wykonywania tej pracy.

W napisu tych dostarczających przedkładamy:

ludzi, interakcje  
działające opierając się o  
współpracę i konsens  
reagowanie na  
zmienną

procesy i narzędzi  
obszerna dokumentacja  
formalna ustalenia  
potoczne za  
głosem

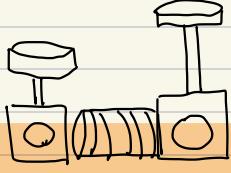
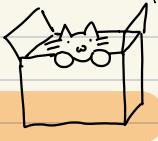
Przykładowe praktyki:

- praca w pełnym skupieniu nad wyznaczonym celem
- minimalizacja pracy w toku
- praca z recyferyzacią, nie z abstrakcją
- motywacja poprzez dobре środowisko pracy i  
wspierającą atmosferę
- najlepsze praktyki (modele) pracy pojawiają się w  
samorganizujących się zespołach

Agile → elastyczny , warto wybrać coś co nas interesuje

# Procesy Innowacyjne

18/10/23

Product features	User needs
<p>drukarka</p>  <p>zajmuj się implementacją innowacji</p> <p>Shimano &amp; IDEO ↓ Studio philipadhiw</p> <p>insight - zbyt starych rowerów</p> <p>wymiadły - a wyjątkowicy chcieli proste rowery</p>	<p>print po druku</p>  <p>„Klient nie pracuje za technologię. Pracuje za koniutyzowanie swoich problemów lub za coś z czego czerpie, grupy mojego”</p> <p>Innowacja jako wartość Dostarczana nowej wiedzy w nowej wartości Proces przekształcania nowych pomysłów zadowoleniu klienta</p> <p>Wysada [wysada] Innowacja Wartość [wysada]</p> <p>Mapa ≠ terytorium ↳ indywidualne odzwierciedlenie, przeprawione przez filtry, emofie, nastawienie, kulturę,</p>

12 wartości konsumenta

Design thinking : 

EMPATIZACJA

„Experimental psychology of the thought processes“

Einfühlung = wczuwaj się

empatia - wyczucie poznawczy

- zdolność do decentracji
- umiejętności przypieczętowania punktu widzenia

zawierające kontakty z klientem

1. dowiadzenie się o klienta - etap projektowe
2. zrozumienie klienta - etap zbiórnicza wymagaj
3. dokonanie kredy / intencji aktuera (wymienić)

Klient myśli procesowo

→ kreatywnie pomagać

→ pojęcie: wszelkie konsultacje  
pozycyjne i rezultaty

Projektant myśli strukturalnie

→ myśl o implementacji

→ założyciel na części  
zajmuje się projektantem, który  
wdraża pomysły projektanta  
w projektancie powstaje strategia  
Metody Reaktywizacji

# PROCESY INNOWACYJNE

18/10/2023

Zasada żółtej Kaski  
t

EMPIRYZACJA jako narzędzie do budowania modelu

- podczas formowania pozytywujemy informacje, ale mamy też swoje założenia
- poznanie nowych projektów
- uzupełnianie modelu

Model jest żywy

- aktualizujemy wraz z kolejnymi info
- myśląc o niej, że idziemy dobrze, a za chwilę dochodzi informacja, która burzy powszechny model

Metody pozyskiwania wymogów

- wywiady indywidualne
- " - grupowe
- techniki ankietowe (NUDA)
- spotkania analityczne

A więc jak budować trwały model?

- Skuteczność
  - Częsty kontakt z Klientem
  - Testowanie i sprawdzanie
- podejście etnograficzne  
→ kluczowe metody badania pracy

"Theory of mind"

Rozumienie standów mentalnych



Przyjęcie innej perspektywy

TESTY WYRECHNOŚCI

- testy oprogramowania (zwłaszcza sztuczne)
- badania ankietowe

- Test Sally - Anne
- Test zwodniczego pirotektu

metoda ↗

Softowanie kult

n.p. post-it  
bardziej angażuje

Mentalizacja = czucie umysłu

Prototypowanie

Zeozomienie

- zebrać dane
- wywiad z użytkownikami
- obserwacja
- dziennik użytkownika
- prototyp, eksperymenty

Uczenie się komunikacji

look  
and  
feel

interakcja z  
użytkownikiem

pochłanianie  
przyjęcie wiad.

# Procesy innowacyjne

8/11/2023



## Persony

- fikcyjne postaci
- info na temat postaci ludzi

## Insight (wgląd)

ciekawe i zaskakujące spostrzeżenia

- zauważanie pełnych trendów

- odkrywanie insightów - myślenie

wyszukiwanie  
nawigowanie  
rozumienie  
rozumowanie

## User stories - Storytelling

- wyjaśnianie użytkownika - jaki jest problem? jakie są oczekiwania?
- modelator - struktura opowieści, zadanie użytkownika, propozycje rozwiązania etc.

## Predyspozycja myślenia:

### "The wallet project"

#### Etap 1. empatyzowanie

## obserwacja

- \* A - użytkownicy
- E - środowisko
- I - relacje/interakcje
- O - produkty
- ▽ U - użytkownicy

## Typy obserwacji:

- bezpośrednia
- in-home visit
- user shadowing
- dieninki klientów

## Mapeowanie odczuć (wrażeń)



## Service Safari

wypiercie, w teren

zbielanie obserwacji

grupowanie doświadczeń

## Prototypowanie

→ Faza „Prototype” w procesie DT

→ DIY :

- spontaniczne tworzenie
- pierwszy etap prot.
- pomaga zidentyfikować punkt widzenia

## Netnografia

„działalna etnografia”

bezpośrednie zaobserwowanie czyn. techn. i met. stosowanych w antropologii

# Nyżnania w IT

22/11/2023

będzie kierat

## Charakterystyka

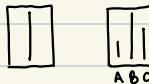
- defigruje zakres kompetencji społecznych
- wysokie IR
- częściej introertycy
- preferuje konfrontacyjne
- analityczny, kreatywny sposób myślenia

## Style innych:

- zachowanie (czasami) zależy od kontekstu społecznego
- szczególnie wyraźne przy ekstremalnych warunkach
- naukowcy prowadzący badania na Antarktydzie
  - kwestionują fizyczne i społeczne warunki, a nie oczy chwackie (Pallinkos)

"Politicos" - T. DeMarco

## Asch Conformity experiments



Czy jak wpływa na nas grupa?

poprawność w 99,8% prób

poprawność w 63,2% prób

despot - jak to jest:

- mają wspólny cel
- wprowadzają do sobą
- jest najajemmniej zależny od grupy



Czy zasobność ma ai tak daleko znaczenie?

Gro Scandal, & Eric Hansen

społeczny przekonanie w ekstremalnych warunkach

Korzyści z tworzenia zespołów:

- lepsza jakość prod.
- lepsza produktywność
- lepsza komunikacja

## Analiza zachowania

poszukiwaczy przygód i astronomiczni

Co tworzy opinię grupy:

→ 1. Stabilność emocjonalna

2. Dobra komunikacja

3. Wyszukanie zależeń na tym samym celu

"Zespołodystwa"

Komunikacja

plus Sklepu

doktakia  
ducha zespołu

defensywne zarządzanie

przywództwo

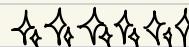
nugietne terminy

Multitasking

dotyczenie jakości produktu

# Nazywanie w IT

22/11/2023



W dobrym zespole:

- zbudowane zaufanie
- możliwość pozytywnego bliskości, akceptacji procesu
- balans między zaangażowaniem a warunkami pracy / gratyfikacjami
- zarządcza kompetencja PM
- skupienie na projekcie / ważniejsza inspiracja
- konflikty wykorzystywane w sposób twórczy

2. Syndrom myślenia grupowego

(Wing Janis) utrzymanie jednorodności pojawia się:

- kiedy grupa jest bardzo spójna
- zamknięcie się na kreatywność
- brak alternatywnych kierunków działań
- autorytarny przywódca

przeciwnictwo społeczeństwa  
pracując razem wlegle nie  
witać się, że nie da się  
skreślić napisów indywidualu  
alnej pracy na tle innego  
członka zespołu

Fazy formowania się zespołu



[poprawienie wydolności umysłowej  
tylko norma grupowa  
solidarność ponad rozwód/zdolność]

• Lehman brothers - bankructwo w 2008r.

• Katastrofa promu kosmicznego Columbie nad Teksasem 2003r.

Formowanie

1. Pierwsze wrażenia, przydzielenie roli

SMG - rekomendacje Winga Janisa

Burzenie

2. Wyrażanie własnych opinii (różnice zdań, konflikty)

1. wyznaczanie komisji kreatywnej oraz

Normowanie

3. Normy grupy

2. Bezstronny lider

Wthalanie

4. Grupa potrafi działać efektywnie pracować

3. Idea upowszechniania niezależnych grup ("adwokat dnia")

4. Ktoś spoza grupy, ależ można było podziękować

Procesy zespołowe:

1. Facylitacja społeczna

3. Społeczny konformizm

→ reakcja stresowa, w optymalnym natężeniu działa mobilizująco

grupa wywiera nacisk

→ grupowe wykorzystanie zadań

# Procesy innowacyjne

6/12/2023

na kolokwium	→ Role w zespole ↗	SCRUM
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• naturalny lider</li> <li>• członek akcji</li> <li>• praktyczny organizator</li> <li>• świecza</li> <li>• otwartek kontaktu</li> <li>• siedzia</li> <li>• członek grupy (maskotka)</li> <li>• perfekcjonista</li> </ul>	<p>cykl pracy matrycy: <math>24\text{h} \times 30\text{dni}</math></p> <p>cechy:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Herencyjny (postaktyczny)</li> <li>• Inkrementalny (przyrostowy)</li> <li>• elastyczny na zmiany</li> <li>• szybko spełniona potocześć biznesu</li> </ul>
„2Gile” →	Metodyki zwijane	<ul style="list-style-type: none"> <li>• projektość realizowanego zakresu</li> </ul>
2001. Software Andy Hunt	metodyki kaskadowe - wysoki poziom kontroli - wiadomo co ma powstać	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Taktowe zarządzanie zadaniami</li> <li>• bezpośrednią komunikacją</li> </ul>
SCRUM →	Agile manifesto	<ul style="list-style-type: none"> <li>• role / odpowiedzialności:</li> </ul>
	ludzie i interakcje dokuczające oprogramowanie współpraca z klientem reagowanie na zmiany	procesy i narzędzia obsadzona dokumentacja formalne ustalenia podążanie za planem
	pełne skupienie minimalizacja pracy w tle praca z reaktywnością dobra atmosfera w grupie samoorganizujące się zespoły	TEFAR (od 2020) <p>W odpowiedzialnościach nie ma zespołu dev., teraz jest cały zespół Scrum</p> <p>Czy Scrum master powinien być technicusem? tak ✓</p>

# Procesy innowacyjne

06/12/2023

AI Scrum Master  
andybranoff.pl

Lespotowe wytwierdzanie pomysłów

mity na temat kreatywności

- precyza kula musi być dobrze ułożona
- trzeba się z tym utrudnić
- dzieci bardziej twórcze niż dorosły

„Musisz poświęcać sporo czasu,  
zanim w końcu jedna z nich  
umieści się w kredencie”

czyli musisz wygenerować dużo pomysłów, aby  
wypróbować oryginalny projekt

„ilość robi jakości”

serial-order effect

Alex F. Osborn

technika techniki:

Burza Mózgów

BURZA MÓZGÓW → odmiana tej metody : Metoda „6S”

cel metody:

- stworzenie pomysłów
- poprawa komunikacji w zespole

metoda pisemna

- 6 osób , 3 pomysły 5min
- 30min → 6 osób × 3pom. × 6 formularzy = 108 pomysłów

zasady ogólne:

- 5-15 osób w grupie
- • 1 pomysł od każdej osoby
- szacunku odroczonego do 60min

Metoda „6S”

• 6 zespołów

• 6min → poszukiwanie rozwiązania

jeśli nie masz pomysłu  
postać „nie wiem”

zasada umyślnego  
ju-jitsu  
↓  
→ czyli niewyrywanie pomysłów  
w pierwszej fazie

zajęcia laterskie  
↓  
„obocze”

myślenie stereotypowe (laterskie)

A



skupienie na tworzeniu

- nieneklikane osoby w zespole
- właściwy dobór moderatora
- własne prawa i sąsiadów zastępów

Sokrateski sposób myślenia



przedyskusi na argumenty

Realizacja:

- zdefiniowanie w okresie
- nawiązanie tempo
- 1 pomysł na osobę
- wszystkie pomysły notowane

# Procesy innowacyjne

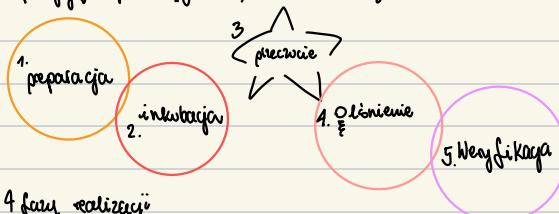
03/01/2024

17/01 → zaliczenie

## Metody heurystyczne

ponajeją aspekt: „Ja wiem, ale nie wiem skąd”

„Przypadek zdarza się  
tylko w myślach przygotowanym”  
André Kostka



4 fazy realizacji

1. Sformułowanie problemu, zebranie info
2. Rozbrodzenie złożonej i rozbicie problemu
4. Nagle pojawienie się pomysłu

fiksacja funkcjonalna = przekształcenie schematu  
myślenie dyswergencyjne