Τεχνικό δελτίο κατάρτισης

|  |  |
| --- | --- |
| **Τίτλος** | Σχεδιαστική σκέψη |
| **Λέξεις-κλειδιά** | Διαδικασία σχεδιασμού, Δημιουργική σκέψη, Με επίκεντρο τον χρήστη, Ιδεολογία, Ενσυναίσθηση |
| **Παρέχεται από** | Found.ation |
| **Γλώσσα** | Αγγλικά |
| **Χώρος εκπαίδευσης** | ☒ **Βασικές αρχές της ψηφιακής επιχειρηματικότητας σε περιβάλλοντα μικροεπιχειρήσεων**☒ **Ψηφιακή επικοινωνία και branding*** **Ψηφιακή χρηματοδότηση**
* **Κυβερνοασφάλεια**
 |
| **Μαθησιακά αποτελέσματα** | **EntreComp** |
| ☒ Ιδέες & ευκαιρίες☒ Πόροι☒ Σε δράση**Ειδικές ικανότητες:**Εντοπισμός ευκαιριών και ιδεών, δημιουργικότητα, επίλυση προβλημάτων, επιμονή, αυτοαποτελεσματικότητα |
| **DigComp** |
| * Πληροφορική και παιδεία δεδομένων

☒ Επικοινωνία και συνεργασία* Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου

☒ Ασφάλεια☒ Επίλυση προβλημάτων**Ειδικές ικανότητες:**Ψηφιακή δημιουργικότητα, ανάλυση δεδομένων, διαμόρφωση προβλημάτων, ψηφιακός γραμματισμός για μάθηση |
| **Επίπεδο επάρκειας** |
| * Επίπεδο 1
* Επίπεδο 2
 | * Επίπεδο 3
* Επίπεδο 4
 | * Επίπεδο 5

☒ Επίπεδο 6 | * Επίπεδο 7
* Επίπεδο 8
 |
| **Ίδρυμα** | **Ενδιάμεσο** | **Προχωρημένο** | **Εμπειρογνώμονα****ς** |
| **Περιγραφή** | Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα Design Thinking των MSMEs περιλαμβάνει τρεις ενότητες, που εξελίσσονται σταδιακά από τα επίπεδα 3 έως 5 του EQF. Η Ενότητα 1 εισάγει τις βασικές αρχές και διαδικασίες του Design Thinking, η Ενότητα 2 εστιάζει στις τεχνικές ιδεοληψίας και πρωτοτυποποίησης και η Ενότητα 3 εμβαθύνει στην εφαρμογή και τον αντίκτυπο στην επιχειρηματική καινοτομία. Το πρόγραμμα ενσωματώνει συγκεκριμένες ικανότητες από το DigComp 2.1 και το EntreComp, εξοπλίζοντας τους συμμετέχοντες με ψηφιακό γραμματισμό καιεπιχειρηματική νοοτροπία. Αυτές οι ενότητες ενδυναμώνουν τους |

|  |  |
| --- | --- |
|  | επαγγελματίες των ΜΜΕ για να αξιοποιήσουν το δημιουργικό δυναμικό επίλυσης προβλημάτων της Σχεδιαστικής Σκέψης για απτή επιχειρηματική ανάπτυξη και καινοτομία. |
| **Μαθησιακοί στόχοι** | [μαθησιακοί στόχοι για αυτή την ενότητα- 3 στόχοι]* **Σχεδιασμός για εφαρμογή:** Οι συμμετέχοντες θα μάθουν να σχεδιάζουν και να προγραμματίζουν αποτελεσματικές στρατηγικές εφαρμογής για την ενσωμάτωση των αρχών της Σχεδιαστικής Σκέψης στις λειτουργίες των ΜΜΕ τους. Θα είναι σε θέση να αναπτύξουν σχέδια που μπορούν να υλοποιηθούν για να δώσουν ζωή σε καινοτόμες ιδέες.
* **Επιχειρηματική καινοτομία:** Σκέψης Σχεδιασμού (Design Thinking): Αυτή η ενότητα έχει ως στόχο να εμφυσήσει μια βαθιά κατανόηση του τρόπου με τον οποίο η Σκέψη Σχεδιασμού μπορεί να καταλύσει την επιχειρηματική καινοτομία. Οι συμμετέχοντες θα εντοπίσουν ευκαιρίες για καινοτομία στους οργανισμούς τους και θα διερευνήσουν τρόπους αξιοποίησης του Design Thinking για την ανάπτυξη και την επίτευξη ανταγωνιστικού πλεονεκτήματος.
* **Μέτρηση και αξιολόγηση του αντίκτυπου του σχεδιασμού:** Οι εκπαιδευόμενοι θα αποκτήσουν τις δεξιότητες να μετρούν και να αξιολογούν τον αντίκτυπο της Σχεδιαστικής Σκέψης στην επιχείρησή τους. Αυτό περιλαμβάνει την αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας των εφαρμοζόμενων λύσεων και τον προσδιορισμό της απόδοσης της επένδυσης, επιτρέποντας τη λήψη αποφάσεων βάσει δεδομένων.
* **Σχεδιαστική σκέψη στην πράξη:** με μελέτες περιπτώσεων και ασκήσεις από τον πραγματικό κόσμο που απεικονίζουν την εφαρμογή της Σχεδιαστικής Σκέψης σε διάφορα επιχειρηματικά σενάρια. Οι συμμετέχοντες θα αποκτήσουν πρακτική εμπειρία στην εφαρμογή των μεθοδολογιών Design Thinking στις ΜΜΕ τους.
 |
| **Ευρετήριο (3 επίπεδα:****Ενότητα- Μονάδα- Τμήμα)** | **Ενότητα: Design Thinking****Ενότητα 1**: Εισαγωγή στη σχεδιαστική σκέψη Τμήμα 1.1. Τι είναι η σχεδιαστική σκέψη;Τμήμα 1.2. Η διαδικασία σχεδιαστικής σκέψηςΕνότητα 1.3 Καθορισμός προκλήσεων και εντοπισμός ευκαιριών**Ενότητα 2:** Ιδεοληψία και πρωτοτυποποίηση Τμήμα 2.1. Τεχνικές ιδεοληψίαςΤμήμα 2.2. Ανάπτυξη της έννοιαςΕνότητα 2.3 Δημιουργία πρωτοτύπων και δοκιμές**Ενότητα 3**: Εφαρμογή και αντίκτυπος |

|  |  |
| --- | --- |
|  | Τμήμα 3.1. Σχεδιασμός για εφαρμογήΤμήμα 3.2. Σχεδιαστική σκέψη και επιχειρηματική καινοτομίαΤμήμα 3.3. Μέτρηση και αξιολόγηση των επιπτώσεων του σχεδιασμού |
| **Ανάπτυξη****περιεχομένου** | **Ενότητα: Design Thinking****Ενότητα 1: Εισαγωγή στη σχεδιαστική σκέψη Τμήμα 1.1.** Τι είναι η σχεδιαστική σκέψη;Σε αυτή την ενότητα, οι συμμετέχοντες θα αποκτήσουν μια θεμελιώδη κατανόηση του Design Thinking, της προέλευσής του και της σημασίας του στην επίλυση προβλημάτων και την καινοτομία. Το περιεχόμενο θα καλύψει τα ακόλουθα βασικά σημεία:1. **Εισαγωγή στη σχεδιαστική σκέψη:** Ορισμός της Σχεδιαστικής Σκέψης ως μια ανθρωποκεντρική, δημιουργική προσέγγιση επίλυσης προβλημάτων που δίνει προτεραιότητα στην ενσυναίσθηση, τη συνεργασία και την επανάληψη.
2. **Ιστορικό πλαίσιο:** Εξερευνήστε την ιστορική εξέλιξη του Design Thinking, συμπεριλαμβανομένων των ριζών του στο σχεδιασμό και την επέκτασή του σε διάφορους τομείς, όπως οι επιχειρήσεις, η εκπαίδευση και η υγειονομική περίθαλψη.
3. **Βασικές αρχές:** Εξηγήστε τις θεμελιώδεις αρχές που διέπουν το Design Thinking, συμπεριλαμβανομένης της ενσυναίσθησης για τους χρήστες, της έμφασης στην επαναληπτική πρωτοτυποποίηση και της εστίασης στην ολιστική διαμόρφωση του προβλήματος.
4. **Διαφορές από την παραδοσιακή επίλυση προβλημάτων:** Επισημάνετε τις κρίσιμες διαφορές μεταξύ της Σχεδιαστικής Σκέψης και των παραδοσιακών μεθόδων επίλυσης προβλημάτων, όπως η αναλυτική επίλυση προβλημάτων, δίνοντας έμφαση στον χρηστοκεντρικό και πειραματικό χαρακτήρα της Σχεδιαστικής Σκέψης.
5. **Εφαρμογές:** Δώστε παραδείγματα για το πώς η Σχεδιαστική Σκέψη έχει εφαρμοστεί με επιτυχία σε διάφορες βιομηχανίες και τομείς, αναδεικνύοντας την ευελιξία και την αποτελεσματικότητά της.

**Τμήμα 1.2.** Η διαδικασία σχεδιαστικής σκέψηςΣε αυτή την ενότητα, οι συμμετέχοντες θα εμβαθύνουν στα βασικά στοιχεία της διαδικασίας Design Thinking. Θα αναλύσουν τη διαδικασία στα στάδιά της και θα διερευνήσουν τις σχετικές μεθοδολογίες. Το περιεχόμενο θα καλύψει τα ακόλουθα βασικά σημεία: |

**digital-dream-lab.eu**

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι αποκλειστικά του/των συγγραφέα/ων και δεν αντανακλούν κατ' ανάγκη τις απόψεις και τις γνώμες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο

|  |  |
| --- | --- |
|  | 1. **Εισαγωγή στη διαδικασία σχεδιαστικής σκέψης:** Εξηγήστε ότι η διαδικασία σχεδιαστικής σκέψης είναι μια δομημένη προσέγγιση για την επίλυση προβλημάτων και την καινοτομία που συνήθως περιλαμβάνει πολλαπλά στάδια.
2. **Στάδιο 1: Συμπάθεια με τους τελικούς χρήστες:** Εξερευνήστε τη σημασία της κατανόησης των αναγκών, των συμπεριφορών και των κινήτρων των τελικών χρηστών. Οι συμμετέχοντες θα μάθουν να διεξάγουν έρευνα χρηστών, συνεντεύξεις και παρατηρήσεις για να αναπτύξουν ενσυναίσθηση για το κοινό-στόχο.
3. **Στάδιο 2: Καθορισμός της πρόκλησης:** Συζητήστε τη σημασία του ορισμού του προβλήματος ή της πρόκλησης με γνώμονα τον χρήστη. Οι συμμετέχοντες θα μάθουν πώς να επαναπροσδιορίζουν τα προβλήματα ως ευκαιρίες και να χρησιμοποιούν τεχνικές όπως οι δηλώσεις προβλήματος και οι προσωποποιήσεις χρηστών.
4. **Στάδιο 3: Ιδεοληψία:** Εισάγετε τη φάση της ιδεοληψίας, όπου η δημιουργικότητα και ο καταιγισμός ιδεών βρίσκονται στο επίκεντρο. Οι συμμετέχοντες θα μάθουν διάφορες τεχνικές ιδεοληψίας, όπως ο καταιγισμός ιδεών, η χαρτογράφηση του μυαλού και η μέθοδος SCAMPER, για τη δημιουργία πολλαπλών καινοτόμων ιδεών.
5. **Στάδιο 4: Δημιουργία πρωτοτύπων:** Εξηγήστε τη διαδικασία μετατροπής των ιδεών σε απτά πρωτότυπα. Οι συμμετέχοντες θα εξερευνήσουν τους διαφορετικούς τύπους πρωτοτύπων, από σκίτσα χαμηλής πιστότητας έως μοντέλα υψηλής πιστότητας, και θα κατανοήσουν πώς η δημιουργία πρωτοτύπων διευκολύνει τη δοκιμή και την τελειοποίηση.
6. **Στάδιο 5: Δοκιμή και ανατροφοδότηση:** Υπογραμμίστε τη σημασία της δοκιμής χρηστών και της συλλογής ανατροφοδότησης. Οι συμμετέχοντες θα μάθουν πώς να συγκεντρώνουν γνώσεις των τελικών χρηστών και να τις χρησιμοποιούν για να βελτιώνουν και να επαναλαμβάνουν τα πρωτότυπα και τις ιδέες τους.
7. **Επαναληπτική φύση της σχεδιαστικής σκέψης:** Τονίστε ότι η διαδικασία της Σχεδιαστικής Σκέψης δεν είναι γραμμική, αλλά επαναληπτική, και μπορεί να περιλαμβάνει επανεξέταση και επανασχεδιασμό των σταδίων καθώς αποκτώνται νέες γνώσεις.
 |

**digital-dream-lab.eu**

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι αποκλειστικά του/των συγγραφέα/ων και δεν αντανακλούν κατ' ανάγκη τις απόψεις και τις γνώμες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Τμήμα 1.3.** Καθορισμός προκλήσεων και εντοπισμός ευκαιριώνΣε αυτή την ενότητα, οι συμμετέχοντες θα εξερευνήσουν τα κρίσιμα αρχικά βήματα της Σχεδιαστικής Σκέψης, τα οποία περιλαμβάνουν την αποτελεσματική διαμόρφωση των προβλημάτων και τον εντοπισμό ευκαιριών για καινοτομία. Το περιεχόμενο θα καλύψει τα ακόλουθα βασικά σημεία:1. **Αποτελεσματική διαμόρφωση προβλημάτων:** Τονίστε τη σημασία της διαμόρφωσης των προβλημάτων με τρόπο που να ενθαρρύνει δημιουργικές και επικεντρωμένες στο χρήστη λύσεις. Οι συμμετέχοντες θα μάθουν πώς να διαμορφώνουν δηλώσεις προβλημάτων που είναι σαφείς, συγκεκριμένες και προσανατολισμένες στις ανάγκες και τις εμπειρίες των τελικών χρηστών.
2. **Ενσυναίσθηση και χρηστοκεντρικότητα:** Επαναλάβετε τη σημασία της ενσυναίσθησης για τους τελικούς χρήστες και το ρόλο της στην κατανόηση των προοπτικών τους. Οι συμμετέχοντες θα μάθουν πώς να διεξάγουν συνεντεύξεις χρηστών, έρευνες και παρατηρήσεις για να αποκτήσουν βαθιά γνώση των προκλήσεων που αντιμετωπίζουν οι χρήστες.
3. **Πρόσωπα χρηστών:** Εισάγετε την έννοια των προσωπικοτήτων χρηστών, οι οποίες είναι φανταστικές αναπαραστάσεις τυπικών χρηστών. Οι συμμετέχοντες θα μάθουν πώς να δημιουργούν και να χρησιμοποιούν προσωπεία χρηστών για να κατανοούν καλύτερα τις διαφορετικές ανάγκες του κοινού-στόχου τους.
4. **Τεχνικές αναδιατύπωσης προβλημάτων:** Παροχή τεχνικών και εργαλείων για την αναπλαισίωση προβλημάτων και προκλήσεων. Συζητήστε προσεγγίσεις όπως οι ερωτήσεις "Πώς θα μπορούσαμε να" (HMW), οι συνεδρίες καταιγισμού ιδεών και η χρήση των οδηγιών σχεδιασμού για την ενθάρρυνση της καινοτόμου σκέψης.
5. **Εντοπισμός ευκαιριών:** Εξηγήστε πώς η σχεδιαστική σκέψη όχι μόνο αντιμετωπίζει τα υπάρχοντα προβλήματα αλλά και αποκαλύπτει ευκαιρίες για καινοτομία. Οι συμμετέχοντες θα

μάθουν να εντοπίζουν ανεκπλήρωτες ανάγκες και πιθανές περιοχές |

**digital-dream-lab.eu**

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι αποκλειστικά του/των συγγραφέα/ων και δεν αντανακλούν κατ' ανάγκη τις απόψεις και τις γνώμες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο

|  |  |
| --- | --- |
|  | για βελτίωση που μπορεί να μην είναι άμεσα εμφανείς.1. **Παραδείγματα πραγματικού κόσμου:** Μοιραστείτε μελέτες περιπτώσεων και παραδείγματα από τον πραγματικό κόσμο για να καταδείξετε την αποτελεσματική διαμόρφωση προβλημάτων και τον αντίκτυπο της χρηστοκεντρικής σκέψης στον εντοπισμό ευκαιριών.

**Ενότητα 2: Ιδεοληψία και πρωτοτυποποίηση Τμήμα 2.1.** Τεχνικές ιδεοληψίαςΑυτή η ενότητα επικεντρώνεται στην προώθηση της δημιουργικότητας και της παραγωγής ιδεών μέσω διαφόρων τεχνικών ιδεοληψίας. Ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να σκεφτούν έξω από το κουτί και να δημιουργήσουν καινοτόμες λύσεις. Το περιεχόμενο θα καλύψει τα ακόλουθα βασικά σημεία:* 1. **Σημασία της Ιδεοληψίας:** Υπογραμμίστε τη σημασία της ιδεοληψίας ως δημιουργικής διαδικασίας για τη δημιουργία ενός ευρέος φάσματος ιδεών. Συζητήστε πώς η ιδεοληψία είναι ένα κρίσιμο βήμα στη διαδικασία της Σχεδιαστικής Σκέψης.
	2. **Καταιγισμός ιδεών:** Παρουσιάστε την έννοια του καταιγισμού ιδεών ως μια ομαδική δραστηριότητα που ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να μοιραστούν ιδέες χωρίς κριτική. Εξηγήστε τους κανόνες του καταιγισμού ιδεών, όπως η αναβολή της κρίσης και η επιδίωξη της ποσότητας έναντι της ποιότητας στο αρχικό στάδιο.
	3. **Mind Mapping:** Περιγράψτε την τεχνική της χαρτογράφησης του νου, η οποία βοηθά τους συμμετέχοντες να οργανώσουν οπτικά τις σκέψεις και τις ιδέες τους. Εξηγήστε πώς οι χάρτες του νου μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη διερεύνηση των σχέσεων μεταξύ εννοιών και την αποκάλυψη κρυφών συνδέσεων.
	4. **Μέθοδος SCAMPER:** SCAMPER, ένα ακρωνύμιο που αντιπροσωπεύει διαφορετικούς τρόπους δημιουργικής προσέγγισης των προβλημάτων: Υποκατάσταση, Συνδυασμός, Προσαρμογή, Τροποποίηση, Χρήση, Εξάλειψη και Αντιστροφή.

Εξηγήστε πώς μπορεί να εφαρμοστεί κάθε στοιχείο του |

**digital-dream-lab.eu**

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι αποκλειστικά του/των συγγραφέα/ων και δεν αντανακλούν κατ' ανάγκη τις απόψεις και τις γνώμες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο

|  |  |
| --- | --- |
|  | SCAMPER για τη δημιουργία καινοτόμων ιδεών.1. **Storyboarding:** Συζητήστε το storyboarding ως τεχνική για την οπτικοποίηση ιδεών και εννοιών σε αφηγηματική μορφή. Εξηγήστε πώς τα storyboards μπορούν να βοηθήσουν στην κατανόηση των εμπειριών και των σεναρίων των χρηστών.
2. **Συνεργατική ιδεολογία:** Τονίστε τα οφέλη των συνεργατικών συνεδριών ιδεοληψίας, στις οποίες συγκεντρώνονται διαφορετικές προοπτικές και εμπειρογνωμοσύνη για τη δημιουργία διαφόρων ιδεών. Συζητήστε πώς οι διαλειτουργικές ομάδες μπορούν να ενισχύσουν τη δημιουργικότητα.
3. **Δημιουργικοί περιορισμοί:** Εξερευνήστε την εφαρμογή δημιουργικών περιορισμών ή περιορισμών για την τόνωση της καινοτόμου σκέψης. Οι συμμετέχοντες θα μάθουν πώς οι περιορισμοί μπορούν να οδηγήσουν σε μοναδικές και εφευρετικές λύσεις.
4. **Πρακτικές ασκήσεις:** Ενσωματώστε πρακτικές ασκήσεις και δραστηριότητες που θα επιτρέψουν στους συμμετέχοντες να εξασκηθούν στις τεχνικές ιδεοληψίας. Ενθαρρύνετέ τους να εφαρμόσουν τον καταιγισμό ιδεών, τη χαρτογράφηση του νου και το SCAMPER σε πραγματικές προκλήσεις.

**Τμήμα 2.2.** Ανάπτυξη της έννοιαςΣε αυτή την ενότητα, οι συμμετέχοντες θα περάσουν από την ιδεοληψία στη δομημένη ανάπτυξη εννοιών με βάση τις ιδέες που δημιουργήθηκαν στην προηγούμενη ενότητα. Το περιεχόμενο θα καλύψει τα ακόλουθα βασικά σημεία:1. **Διαδικασία ανάπτυξης ιδεών:** Παρουσιάστε τη φάση ανάπτυξης ιδεών ως το βήμα που ακολουθεί τη δημιουργικότητα, όπου οι συμμετέχοντες βελτιώνουν και δομούν τις ιδέες τους σε εφαρμόσιμες ιδέες και λύσεις.
2. **Προσωπικότητες και ανάγκες χρηστών:** Επαναλάβετε τη σημασία της κατανόησης των προσωπικοτήτων των χρηστών και των
 |

**digital-dream-lab.eu**

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι αποκλειστικά του/των συγγραφέα/ων και δεν αντανακλούν κατ' ανάγκη τις απόψεις και τις γνώμες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο

|  |  |
| --- | --- |
|  | αναγκών τους. Εξηγήστε πώς οι πληροφορίες αυτές χρησιμεύουν ως βάση για την ανάπτυξη εννοιών με επίκεντρο τον χρήστη.1. **Storyboarding και σενάρια χρηστών:** Συζητήστε πώς το storyboarding και η δημιουργία σεναρίων χρηστών μπορούν να βοηθήσουν στην οπτικοποίηση του τρόπου με τον οποίο οι έννοιες θα αντιμετωπίσουν τις ανάγκες και τις προκλήσεις των τελικών χρηστών. Οι συμμετέχοντες θα μάθουν πώς να δημιουργούν storyboards που απεικονίζουν το ταξίδι του χρήστη και την αλληλεπίδραση με τις προτεινόμενες λύσεις.
2. **Οδηγίες σχεδιασμού:** Εξηγήστε την έννοια των σύντομων οδηγιών σχεδιασμού, οι οποίες παρέχουν ένα σαφές και συνοπτικό περίγραμμα του προβλήματος, του κοινού-στόχου και της προτεινόμενης λύσης. Οι συμμετέχοντες θα μάθουν πώς να δημιουργούν αποτελεσματικές σύντομες αναφορές σχεδιασμού που καθοδηγούν την ανάπτυξη ιδεών.
3. **Ιεράρχηση προτεραιοτήτων και σκοπιμότητα:** Συζήτηση για την ιεράρχηση των ιδεών με βάση τα κριτήρια της σκοπιμότητας, της επιθυμητότητας και της βιωσιμότητας. Οι συμμετέχοντες θα αξιολογήσουν τη σκοπιμότητα υλοποίησης κάθε ιδέας στο πλαίσιο των πόρων και των περιορισμών του οργανισμού.
4. **Σκέψεις για την κατασκευή πρωτοτύπων:** Εισάγετε την ιδέα ότι η ανάπτυξη της έννοιας πρέπει να ευθυγραμμιστεί με τη φάση της δημιουργίας πρωτοτύπων, τονίζοντας την ανάγκη να εξεταστεί πώς η ιδέα θα μεταφραστεί σε απτά πρωτότυπα.
5. **Επαναληπτική βελτίωση:** Επισημάνετε την επαναληπτική φύση της ανάπτυξης ιδεών στο Design Thinking. Οι συμμετέχοντες θα κατανοήσουν ότι οι έννοιες μπορεί να εξελίσσονται και να αλλάζουν καθώς λαμβάνουν ανατροφοδότηση και δοκιμάζονται με τους τελικούς χρήστες.
6. **Πρακτική εφαρμογή**: Περιλαμβάνονται πρακτικές ασκήσεις και μελέτες περιπτώσεων που επιτρέπουν στους συμμετέχοντες να εξασκηθούν στην ανάπτυξη των εννοιών. Ενθαρρύνετέ τους να δημιουργήσουν περιγράμματα ιδεών, storyboards και σύντομες πληροφορίες σχεδιασμού για επιλεγμένες ιδέες.
 |

**digital-dream-lab.eu**

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι αποκλειστικά του/των συγγραφέα/ων και δεν αντανακλούν κατ' ανάγκη τις απόψεις και τις γνώμες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Τμήμα 2.3.** Δημιουργία πρωτοτύπων και δοκιμέςΣε αυτή την ενότητα, οι συμμετέχοντες θα ασχοληθούν με τις πρακτικές πτυχές της μετατροπής των ιδεών σε απτά πρωτότυπα και τη σημασία της δοκιμής χρηστών στη διαδικασία του Design Thinking. Το περιεχόμενο θα καλύψει τα ακόλουθα βασικά σημεία:1. **Εισαγωγή στην κατασκευή πρωτοτύπων:** Ορισμός της πρωτοτυποποίησης ως η δημιουργία απτών αναπαραστάσεων εννοιών για την οπτική ή λειτουργική δοκιμή ιδεών. Υπογραμμίστε ότι τα πρωτότυπα μπορούν να ποικίλλουν σε πιστότητα, από σκίτσα χαμηλής πιστότητας έως μοντέλα υψηλής πιστότητας.
2. **Τύποι πρωτοτύπων:** Εξερευνήστε τους διαφορετικούς τύπους πρωτοτύπων, συμπεριλαμβανομένων των πρωτοτύπων σε χαρτί, των συρματοπλαισίων, των μακέτων και των λειτουργικών πρωτοτύπων. Εξηγήστε τα πλεονεκτήματα και τις κατάλληλες περιπτώσεις χρήσης για κάθε τύπο.
3. **Εργαλεία και λογισμικό πρωτοτυποποίησης:** Παρουσίαση διαφόρων εργαλείων και λογισμικού πρωτοτυποποίησης που μπορούν να βοηθήσουν στη δημιουργία ψηφιακών πρωτοτύπων. Οι συμμετέχοντες θα μάθουν για εργαλεία όπως το Adobe XD, το Sketch και το Figma.
4. **Δοκιμές χρηστών και ανατροφοδότηση:** Τονίστε τη σημασία της συμμετοχής των τελικών χρηστών στη διαδικασία δοκιμής. Εξηγήστε πώς η δοκιμή χρηστών βοηθά στον εντοπισμό προβλημάτων ευχρηστίας, στη συλλογή ανατροφοδότησης και στην επικύρωση της αποτελεσματικότητας του σχεδιασμού.
5. **Δημιουργία σεναρίων δοκιμών:** Συζητήστε πώς να σχεδιάζετε σενάρια δοκιμών και εργασίες για δοκιμές χρηστών. Οι συμμετέχοντες θα μάθουν πώς να δομούν τις συνεδρίες δοκιμών χρήστη για τη συλλογή συγκεκριμένων πληροφοριών.
6. **Επαναληπτική πρωτοτυποποίηση:** Αυτό σημαίνει ότι τα πρωτότυπα βελτιώνονται με βάση την ανατροφοδότηση των χρηστών. Υπογραμμίστε την αξία της συνεχούς βελτίωσης του σχεδιασμού.
7. **Αρχές ευχρηστίας:** Παρουσιάστε θεμελιώδεις αρχές ευχρηστίας, όπως η απλότητα, η συνέπεια και η ανατροφοδότηση, τις οποίες οι
 |

**digital-dream-lab.eu**

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι αποκλειστικά του/των συγγραφέα/ων και δεν αντανακλούν κατ' ανάγκη τις απόψεις και τις γνώμες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο

|  |  |
| --- | --- |
|  | συμμετέχοντες θα πρέπει να λαμβάνουν υπόψη τους κατά τη δημιουργία και τη δοκιμή πρωτοτύπων.1. **Συλλογή και ανάλυση ανατροφοδότησης:** Εξηγήστε πώς να συλλέγετε τα σχόλια των χρηστών, να τεκμηριώνετε τις παρατηρήσεις και να αναλύετε τα αποτελέσματα των συνεδριών δοκιμών χρηστών. Συζητήστε τεχνικές σύνθεσης και ιεράρχησης της ανατροφοδότησης.
2. **Βελτίωση και επανάληψη:** Τονίστε τη σημασία της χρήσης της ανατροφοδότησης από τους χρήστες για τη βελτίωση των πρωτοτύπων. Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να επαναλάβουν και να βελτιώσουν τα σχέδιά τους με βάση τα αποτελέσματα των δοκιμών.
3. **Πρακτικές ασκήσεις πρωτοτυποποίησης:** Ενσωματώστε πρακτικές ασκήσεις που επιτρέπουν στους συμμετέχοντες να δημιουργήσουν πρωτότυπα και να διεξάγουν δοκιμές χρηστών. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει τη δημιουργία χάρτινων πρωτοτύπων χαμηλής πιστότητας ή ψηφιακών πρωτοτύπων με τη χρήση λογισμικού πρωτοτυποποίησης.

**Ενότητα 3: Εφαρμογή και ανατροφοδότηση Τμήμα 3.1.** Σχεδιασμός για εφαρμογήΑυτή η ενότητα επικεντρώνεται στο σχεδιασμό και τη χάραξη στρατηγικής για την εφαρμογή της Σχεδιαστικής Σκέψης σε έναν οργανισμό, τονίζοντας τη σημασία μιας δομημένης προσέγγισης για να διασφαλιστεί ότι οι καινοτόμες λύσεις θα γίνουν πραγματικότητα. Το περιεχόμενο θα καλύψει τα ακόλουθα βασικά σημεία:* 1. **Εισαγωγή στο σχεδιασμό για εφαρμογή:** Ορισμός της έννοιας "Σχεδιασμός για εφαρμογή" ως η φάση που ακολουθεί την ιδέα και την ανάπτυξη ιδεών. Το τμήμα αυτό περιλαμβάνει τη μετατροπή καινοτόμων ιδεών σε εφαρμόσιμα σχέδια.
	2. **Ευθυγράμμιση με τους οργανωτικούς στόχους:** Τονίστε την ανάγκη ευθυγράμμισης μεταξύ των λύσεων που αναπτύσσονται μέσω του Design Thinking και των ευρύτερων σκοπών και στόχων

του οργανισμού. Οι συμμετέχοντες θα μάθουν πώς να |

**digital-dream-lab.eu**

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι αποκλειστικά του/των συγγραφέα/ων και δεν αντανακλούν κατ' ανάγκη τις απόψεις και τις γνώμες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο

|  |  |
| --- | --- |
|  | διασφαλίσουν ότι οι πρωτοβουλίες τους συμβάλλουν στη στρατηγική κατεύθυνση του οργανισμού.1. **Κατανομή πόρων:** Συζητήστε την κατανομή των πόρων, συμπεριλαμβανομένου του χρόνου, του προϋπολογισμού και του προσωπικού, για την υποστήριξη της εφαρμογής των λύσεων του Design Thinking. Οι συμμετέχοντες θα διερευνήσουν στρατηγικές για την αποτελεσματική διαχείριση των πόρων.
2. **Προγραμματισμός έργου:** Εισάγετε την έννοια του προγραμματισμού έργων, συμπεριλαμβανομένου του καθορισμού του πεδίου εφαρμογής του έργου, των χρονοδιαγραμμάτων και των κρίσιμων ορόσημων. Οι συμμετέχοντες θα μάθουν πώς να δημιουργούν ένα σχέδιο έργου που περιγράφει τα βήματα που απαιτούνται για την υλοποίηση.
3. **Διαλειτουργική συνεργασία:** Τονίστε τη σημασία της διαλειτουργικής συνεργασίας και της ομαδικής εργασίας στη φάση της υλοποίησης. Οι συμμετέχοντες θα κατανοήσουν πώς πρέπει να συνεργάζονται διάφορα τμήματα και ενδιαφερόμενοι φορείς για να φέρουν εις πέρας τις λύσεις του Design Thinking.
4. **Διαχείριση αλλαγών:** Αντιμετώπιση των προκλήσεων της οργανωτικής αλλαγής που μπορεί να προκύψουν κατά την εφαρμογή καινοτόμων λύσεων. Συζητήστε στρατηγικές για τη διαχείριση της αντίστασης στην αλλαγή και τη διασφάλιση μιας ομαλής μετάβασης.
5. **Αξιολόγηση κινδύνου:** Εξηγήστε τη σημασία της διενέργειας εκτίμησης κινδύνου για τον εντοπισμό πιθανών προκλήσεων ή εμποδίων στην εφαρμογή. Οι συμμετέχοντες θα μάθουν πώς να μετριάζουν τους κινδύνους και να σχεδιάζουν έκτακτα περιστατικά.
6. **Παρακολούθηση και αξιολόγηση:** Συζητήστε την ανάγκη για συνεχή παρακολούθηση και αξιολόγηση της διαδικασίας υλοποίησης. Οι συμμετέχοντες θα διερευνήσουν τους βασικούς δείκτες απόδοσης (KPIs) και τις μετρήσεις αξιολόγησης για τη μέτρηση της προόδου και της επιτυχίας των πρωτοβουλιών.
7. **Επικοινωνία και υποβολή εκθέσεων:** Επισημάνετε τη σημασία της σαφούς και αποτελεσματικής επικοινωνίας καθ' όλη τη διάρκεια
 |

**digital-dream-lab.eu**

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι αποκλειστικά του/των συγγραφέα/ων και δεν αντανακλούν κατ' ανάγκη τις απόψεις και τις γνώμες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο

|  |  |
| --- | --- |
|  | της φάσης υλοποίησης. Οι συμμετέχοντες θα μάθουν πώς να δημιουργούν τακτικές εκθέσεις προόδου και να κοινοποιούν ενημερώσεις στους ενδιαφερόμενους.1. **Τεκμηρίωση και μεταφορά γνώσεων:** Τονίστε τη σημασία της τεκμηρίωσης της διαδικασίας εφαρμογής, συμπεριλαμβανομένων των διδαγμάτων και των βέλτιστων πρακτικών. Οι συμμετέχοντες θα κατανοήσουν πώς να διευκολύνουν τη μεταφορά γνώσεων εντός του οργανισμού.
2. **Πρακτική εφαρμογή:** Περιλαμβάνονται μελέτες περιπτώσεων και πρακτικές ασκήσεις που επιτρέπουν στους συμμετέχοντες να αναπτύξουν σχέδια εφαρμογής λύσεων Design Thinking που σχετίζονται με τους οργανισμούς τους.

**Τμήμα 3.2.** Μέτρηση και αξιολόγηση των επιπτώσεων του σχεδιασμούΣε αυτή την ενότητα, οι συμμετέχοντες θα μάθουν πώς να αξιολογούν τον αντίκτυπο των πρωτοβουλιών Design Thinking στους οργανισμούς τους. Η έμφαση δίνεται στη μέτρηση της αποτελεσματικότητας των λύσεων και στην κατανόηση της συμβολής τους στους επιχειρηματικούς στόχους. Το περιεχόμενο θα καλύψει τα ακόλουθα βασικά σημεία:* 1. Η σημασία της μέτρησης: Να τονιστεί η σημασία της μέτρησης του αντίκτυπου των πρωτοβουλιών Design Thinking, ώστε να διασφαλιστεί ότι οι προσπάθειες ευθυγραμμίζονται με τους οργανωτικούς στόχους και να δικαιολογηθούν οι επενδύσεις.
	2. Καθορισμός βασικών δεικτών απόδοσης (KPIs): Εξηγήστε τη διαδικασία εντοπισμού και καθορισμού συγκεκριμένων δεικτών απόδοσης (KPIs) που θα χρησιμοποιηθούν για τη μέτρηση της επιτυχίας των έργων Design Thinking. Οι συμμετέχοντες θα μάθουν να καθορίζουν σαφείς, μετρήσιμους στόχους.
	3. Συλλογή και ανάλυση δεδομένων: Συζητήστε τις μεθόδους και τα εργαλεία για τη συλλογή σχετικών δεδομένων για την παρακολούθηση των KPI. Οι συμμετέχοντες θα διερευνήσουν επίσης τον τρόπο ανάλυσης των δεδομένων για να αποκτήσουν πληροφορίες σχετικά με την απόδοση και την αποτελεσματικότητα των πρωτοβουλιών.
 |

|  |  |
| --- | --- |
|  | 1. Ποιοτική αξιολόγηση: Επισημάνετε την αξία των ποιοτικών μεθόδων αξιολόγησης, όπως η ανατροφοδότηση των χρηστών και οι έρευνες ικανοποίησης, για την κατανόηση του αντίκτυπου των λύσεων της Σχεδιαστικής Σκέψης στις εμπειρίες των χρηστών.
2. Ποσοτικές μετρήσεις: Παρουσιάστε διάφορες ποσοτικές μετρήσεις που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη μέτρηση του αντίκτυπου του Design Thinking, συμπεριλαμβανομένων μετρήσεων που σχετίζονται με τα έσοδα, την εξοικονόμηση κόστους, τη βελτίωση της αποδοτικότητας και τη δέσμευση των πελατών.
3. Συγκριτική αξιολόγηση: Εξηγήστε την έννοια της συγκριτικής αξιολόγησης, η οποία περιλαμβάνει τη σύγκριση των επιδόσεων των πρωτοβουλιών Design Thinking με τα πρότυπα του κλάδου ή τους ανταγωνιστές. Οι συμμετέχοντες θα μάθουν πώς να χρησιμοποιούν τη συγκριτική αξιολόγηση για την αξιολόγηση της σχετικής απόδοσης.
4. Βρόχοι ανάδρασης: Τονίστε τη σημασία της δημιουργίας βρόχων ανατροφοδότησης εντός του οργανισμού για τη συνεχή συλλογή πληροφοριών και τη βελτίωση του αντίκτυπου των έργων Design Thinking.
5. Αναφορά και οπτικοποίηση: Συζητήστε την αποτελεσματική επικοινωνία των αποτελεσμάτων μέσω της υποβολής εκθέσεων και της οπτικοποίησης. Οι συμμετέχοντες θα μάθουν πώς να παρουσιάζουν τα ευρήματα με σαφήνεια και κατανόηση στα ενδιαφερόμενα μέρη.
6. Προσαρμογή και επανάληψη: Η διαδικασία αξιολόγησης θα πρέπει να ενημερώνει για τις προσαρμογές και τις επαναλήψεις των πρωτοβουλιών της Σχεδιαστικής Σκέψης. Συζητήστε πώς οι οργανισμοί μπορούν να χρησιμοποιήσουν τα αποτελέσματα της αξιολόγησης για τη βελτίωση μελλοντικών έργων.
7. Παραδείγματα πραγματικού κόσμου: Μοιραστείτε μελέτες περιπτώσεων από τον πραγματικό κόσμο που απεικονίζουν τη μέτρηση και την αξιολόγηση του αντίκτυπου του Design Thinking και πώς οδήγησε σε βελτιώσεις στο σχεδιασμό προϊόντων,
 |

|  |  |
| --- | --- |
|  | υπηρεσιών ή διαδικασιών.11. Πρακτική εφαρμογή: Περιλαμβάνει πρακτικές ασκήσεις που επιτρέπουν στους συμμετέχοντες να καθορίσουν KPIs και να δημιουργήσουν σχέδια μέτρησης για πρωτοβουλίες Design Thinking που αφορούν τους οργανισμούς τους. |
| **5 λήμματα γλωσσάριου** | **Σχεδιαστική σκέψη.** Η σχεδιαστική σκέψη είναι μια ανθρωποκεντρική προσέγγιση στην επίλυση προβλημάτων και την καινοτομία που δίνει προτεραιότητα στην ενσυναίσθηση για τους τελικούς χρήστες, τησυνεργασία και τον πειραματισμό. Περιλαμβάνει μια δομημένη διαδικασία κατανόησης των αναγκών των χρηστών, ιδεών δημιουργικών λύσεων, δημιουργίας πρωτοτύπων και δοκιμών για την επίτευξη καινοτόμων σχεδίων και λύσεων.**Προσωπικότητα χρήστη.** Μια persona χρήστη είναι μια φανταστική αναπαράσταση ενός τυπικού τελικού χρήστη ή πελάτη. Περιλαμβάνει δημογραφικές πληροφορίες, συμπεριφορές, στόχους και σημεία πόνου.Οι personas χρηστών χρησιμοποιούνται στο Design Thinking για την καλύτερη κατανόηση και ενσυναίσθηση του κοινού-στόχου.**Ιδεολογία.** Ιδεοληψία είναι η δημιουργική διαδικασία παραγωγής ενός ευρέος φάσματος ιδεών και λύσεων, συχνά σε μια συνεδρία καταιγισμού ιδεών. Αποτελεί ένα κρίσιμο στάδιο του Design Thinking, όπου οισυμμετέχοντες στοχεύουν να σκεφτούν ελεύθερα και επεκτατικά για να αντιμετωπίσουν τις προκλήσεις που έχουν εντοπιστεί.**Δημιουργία πρωτοτύπων.** Η δημιουργία πρωτοτύπων περιλαμβάνει τη δημιουργία απτών αναπαραστάσεων εννοιών ή λύσεων, που κυμαίνονται από σκίτσα χαμηλής πιστότητας έως μοντέλα υψηλής πιστότητας. Τα πρωτότυπα χρησιμοποιούνται για τη δοκιμή και την επικύρωση ιδεών, βοηθώντας τις ομάδες να οπτικοποιήσουν και να βελτιώσουν τα σχέδιά τους πριν από την υλοποίηση.**Βασικός δείκτης απόδοσης (KPI).** Ο ΚΔΑ είναι ένας μετρήσιμος δείκτης που χρησιμοποιείται για την αξιολόγηση της απόδοσης και τουαντίκτυπου ενός έργου, μιας πρωτοβουλίας ή ενός οργανισμού. Στο Design Thinking, οι KPIs καθορίζονται για την ποσοτική μέτρηση της επιτυχίας και της αποτελεσματικότητας των λύσεων που αναπτύσσονται μέσω της διαδικασίας, βοηθώντας στην αξιολόγηση του αντίκτυπού τουςστις εμπειρίες των χρηστών ή στα επιχειρηματικά αποτελέσματα. |
| **5 ερωτήσεις αυτοαξιολόγησ ης πολλαπλής επιλογής** | **Ερώτηση 1. Ποια είναι η πρωταρχική εστίαση της Σχεδιαστικής Σκέψης;**Επιλογή α: Αποδοτικότητα και μείωση του κόστουςΕπιλογή β: Επίλυση προβλημάτων και καινοτομία με επίκεντρο τον χρήστη]Επιλογή γ: Ανάλυση ανταγωνισμού και αγοράςΕπιλογή δ: Διαχείριση έργου και κατανομή πόρων |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Σωστή επιλογή: β****Ερώτηση 2. Ποιος είναι ο σκοπός της δημιουργίας προσωποποιήσεων χρήστη στο Design Thinking;**Επιλογή α: Να δημιουργήσετε φανταστικούς χαρακτήρες για την αφήγηση ιστοριώνΕπιλογή β: Κατανόηση των δημογραφικών στοιχείων των χρηστών Επιλογή γ: Να συμπάσχει και να κατανοεί καλύτερα το κοινό-στόχο Επιλογή δ: Για τη δημιουργία υλικού μάρκετινγκ**Σωστή επιλογή: γ****Ερώτηση 3. Ποιο στάδιο της διαδικασίας Design Thinking περιλαμβάνει τη δημιουργική παραγωγή ιδεών και λύσεων;**Επιλογή α: Συμπάθεια Επιλογή β: Ορισμός Επιλογή γ: Ιδεολογήστε Επιλογή δ: Πρωτότυπο **Σωστή επιλογή: γ****Ερώτηση 4. Ποιος είναι ο κύριος σκοπός της δημιουργίας πρωτοτύπων στο Design Thinking;**Επιλογή α: Για να δημιουργήσετε τελικές εκδόσεις του προϊόντος Επιλογή β: Για την οπτικοποίηση και την τελειοποίηση ιδεών Επιλογή γ: Να διεξάγει έρευνα αγοράςΕπιλογή δ: Για να δημιουργήσετε προσωποποιήσεις χρηστών**Σωστή επιλογή: β****Ερώτηση 5. Τι βοηθούν οι KPIs (Βασικοί Δείκτες Απόδοσης) στη μέτρηση στο πλαίσιο της Σχεδιαστικής Σκέψης;**Επιλογή α: Το κόστος εφαρμογής μιας λύσηςΕπιλογή β: Ο αριθμός των συνεδριάσεων καταιγισμού ιδεών που πραγματοποιήθηκανΕπιλογή γ: Η επιτυχία και ο αντίκτυπος των λύσεων στις εμπειρίες των χρηστών ή στα επιχειρηματικά αποτελέσματαΕπιλογή δ: Ο αριθμός των προσωπικοτήτων χρηστών που δημιουργήθηκαν**Σωστή επιλογή: γ** |
| **Βιβλιογραφία και περαιτέρω αναφορές** | 1. [IDEO](https://designthinking.ideo.com/), https://designthinking.ideo.com/
2. IDEO.org, Οδηγός για τον ανθρωποκεντρικό σχεδιασμό. Ένας οδηγός βήμα προς βήμα που θα σας βοηθήσει να λύσετε

προβλήματα σαν σχεδιαστής,https://[www.designkit.org/resources/1.html](http://www.designkit.org/resources/1.html) |

|  |  |
| --- | --- |
|  | 3. Tim Brown, [Ιούνιος 2008](https://hbr.org/archive-toc/BR0806), Harvard Business Review, Design Thinking - Η σκέψη σαν σχεδιαστής μπορεί να μεταμορφώσει τον τρόπο με τον οποίο αναπτύσσετε προϊόντα, υπηρεσίες, διαδικασίες - ακόμα και στρατηγική. [https://hbr.](https://hbr.org/2008/06/design-thinking)org/2008/06/design-thinking |
| **Σχετικό υλικό** | [αναφέρετε εδώ το όνομα του αρχείου ppt που συνοδεύει αυτό το μάθημα- χρησιμοποιήστε αυτή τη μορφή τόσο για το δελτίο όσο και γιατο ppt: DREAM\_WP3\_Training\_PARTNER\_EN] |
| **Βίντεο (εάν υπάρχει)** | [link] |