

HİZMET ORYANTASYONU

BİRLİKTE YARATMA ÇALIŞTAYI

Temel hizmet öğelerini anlamak ve tanımlamak için etkili bir araç ve süreç

0. Aşama adı

Hizmet Oryantasyonu

1. Araç adı

BİRLİKTE YARATMA ÇALIŞTAYI

2. Süre

20-40 Dakika

3. Kullanılan malzemeler

Lütfen bazılarının özellikle bireysel veya grup mu yoksa sanal çalışmalar için mi olduğunu belirleyin.

- Farklı renklerde kalemler ve fosforlu kalemler
- Bir kağıt, minimum A3 boyutu, beyaz tahta, kağıtlı sunum tahtası
- Farklı renklerde yapışkan notlar ve keçeli kalemler
- Bilgisayar ekranı ve TV veya Sunum Kanvası

4. Bu araç nedir, amacı ve faydası nedir?

ORTAK YARATMA ÇALIŞTAYI, Ortak Tasarım Aşamasının bir parçasıdır

TANIMLAMA süreci- Bir hizmet oluşturun - Üretken aşama

BİRLİKTE YARATMA:

"yaratıcılığın iki veya daha fazla kişi arasında paylaşıldığı herhangi bir kolektif yaratıcılık eylemi."

ORTAK TASARIM:

"Tasarım sürecine kolektif yaratıcılık uygulandığında, ortak tasarım yöntemleri ve araçları birlikte tasarlamak için kullanıldığında."

Kullanıcı merkezli tasarım ve katılımcı tasarım

- Kullanıcının bir çalışma nesnesi olarak görüldüğü Amerikan geleneğinin kullanıcı merkezli tasarım yaklaşımı.
- Kullanıcının bir ortak olarak görüldüğü İskandinav geleneğinin katılımcı tasarım yaklaşımı.

Birden çok yaklaşımın birleşimi olarak ortak tasarım.

Kiminle ortak tasarım?

Ortak tasarım, yalnızca kullanıcıları projeye dahil etmek için değil, aynı zamanda uzmanlar, girişimciler, yatırımcılar, kamu yöneticileri ve politika yapıcılar gibi diğer aktörleri de dahil etmek için faydalıdır.

Oturlar hibrit veya tek kullanıcı olabilir ve farklı programlama ve sonuçlara sahiptir.

Tüm toplulukla ortak tasarım

DESIS araştırma laboratuvarlarında, bireysel kullanıcı yerine tüm topluluğa odaklanılan 'topluluk merkezli tasarım' (Meroni, 2012) olarak bilinen bir yaklaşım kullanılır.

Bu yaklaşımda, tasarımcı kendini uzun süre bir topluluğa kaptırır ve topluluğun yenilik yolunu birlikte tasarlamasını sağlayarak inisiyatiflerin etkinleştiricisi olur.

Ortak tasarımda tasarımcının rolü

Ortak tasarım sürecinde roller karışıktır: kullanıcılar bilgi ve deneyimlerini getirir, paydaşlar becerilerini getirir ve tasarımcılar yaklaşımlarıyla ve ortak tasarımı desteklemek için özel araçların geliştirilmesiyle katkıda bulunur. Bu anlamda, kullanıcılar gerçek "ortak tasarımcılar" olarak kabul edilebilir.

Tasarımcıların rolü, katılımcıların yaratıcılığına aracılık etme, kolaylaştırma, yönlendirme ve hepsinden önemlisi yenilikçi bir vizyon getirme ve destekleme konusunda çok önemlidir.

Ortak tasarım ne için kullanılabilir?

- ihtiyaçları keşfetmek
- içgörülerini harekete geçirmek, fikirler üretmek, değerlendirmek/geliştirmek
- bilgi ve öneri vermek
- insanları meşgul edin ve etkinleştirin

ilgi çekici paydaşlar

5. Bu aracın pratikte nasıl kullanılacağına ilişkin adımlar

1. Birlikte Yaratma Çalıştayı için bir hizmet belirleyin.
Bu, geliştirmekte olduğunuz veya birlikte geliştirdiğiniz bir şey olabilir. Normalde geliştirilen hizmet için olsa da bu durumda eğitim amaçlı bile olabilir.
2. Birlikte Yaratma Çalıştayı'nın ne olduğunu ve ne işe yaradığını açıklayın.
3. Birlikte Yaratma Çalıştayı'ndan bazı örnekler gösterin
4. Öğrencilerle birlikte Ortak Yaratma Çalıştayı tasarlayın ve geliştirin
5. Ardından, sonuçları analiz edin ve tercih ettiğiniz bir yöntemi kullanarak kalıpları, sorunları ve fırsatları arayın.
6. Bulgularınız ve yapılacak iyileştirmeler hakkında tartışın.
7. Ana bulguların ve iyileştirmelerin bir özetini yapın.

6. Bu aracı kullanmak için ipuçları ve püf noktaları

- Bu araç müşteri ile TANIMLAMA / ÜRETİM AŞAMASINDA kullanılabilir.