

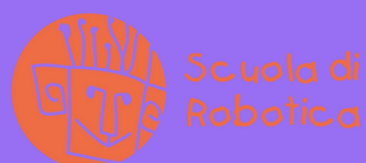
IGNITE EUROGEMS

Ενδυναμώνοντας τα κορίτσια, διαμορφώνοντας το μέλλον στο STEAM

Θέμα 2: Σχεδιαστική Σκέψη & Επίλυση Προβλημάτων 1.1 Εισαγωγή στη διαδικασία «Design Thinking»

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project Number: 2023-2-EL01-KA210-SCH-000179083

Consortium



Co-Funded by:



Co-funded by
the European Union

SOCIAL: #EUROGEMS



Περιεχόμενο

01

Τι ορίζουμε ένα πρόβλημα;

02

Τι είναι η σχεδιαστική σκέψη;

03

Γιατί η σχεδιαστική σκέψη έχει σχέση με τους τομείς STEAM ;

04

Η Διαδικασία της Σχεδιαστικής Σκέψης



Τι ορίζουμε ένα πρόβλημα



Ορισμός Προβλήματος (Problem Definition)

- Ένα **πρόβλημα** είναι μια κατάσταση, ένα ζήτημα ή μια συνθήκη που απαιτεί λύση ή διευθέτηση.
- Προκύπτει όταν υπάρχει **χάσμα** μεταξύ της τρέχουσας κατάστασης και της επιθυμητής, ή όταν κάτι είναι **λανθασμένο, ασαφές ή δύσκολο** στη διαχείριση.
- Τα προβλήματα μπορεί να εμφανιστούν σε πολλούς τομείς: στην προσωπική ζωή, στην επιστήμη ή στην κοινωνία και συχνά χρειάζονται **κριτική σκέψη, ανάλυση και λήψη αποφάσεων** για να επιλυθούν.

Συνοπτικά, ένα πρόβλημα περιλαμβάνει:

- **Μια πρόκληση ή δυσκολία:** Κάτι που εμποδίζει την πρόοδο ή προκαλεί δυσαρέσκεια.
- **Την ανάγκη για λύση:** Μια προσέγγιση ή στρατηγική για να ξεπεραστεί ή να αντιμετωπιστεί το ζήτημα.
- **Αβεβαιότητα ή σύγκρουση:** Μια κατάσταση που απαιτεί αποφάσεις ή διαχείριση αντικρουόμενων συμφερόντων, αξιών ή αναγκών.
- Τα προβλήματα μπορεί να είναι **απλά ή πολύπλοκα**, και συχνά χρειάζονται **δημιουργική σκέψη ή εξωτερική βοήθεια** για να βρεθεί μια αποτελεσματική λύση.

Λύσεις



Η επίλυση ενός προβλήματος περιλαμβάνει μια σειρά από βήματα που βοηθούν να κατανοήσουμε το ζήτημα, να εντοπίσουμε πιθανές λύσεις και να εφαρμόσουμε την πιο αποτελεσματική.

- 1. Ορισμός του Προβλήματος** - Κατανόησε καθαρά το ζήτημα: Πάρε χρόνο να αναλύσεις τι ακριβώς είναι το πρόβλημα και γιατί συμβαίνει. Ρώτα τον εαυτό σου: Τι ακριβώς είναι το πρόβλημα; Γιατί αποτελεί πρόβλημα; Ποιες είναι οι συνέπειες αν δεν λυθεί;
- 2. Συλλογή Πληροφοριών** - Συγκέντρωσε σχετικά δεδομένα: Μάζεψε γεγονότα, λεπτομέρειες ή παρατηρήσεις που εξηγούν το πρόβλημα. Όσο περισσότερα γνωρίζεις, τόσο καλύτερα μπορείς να το κατανοήσεις. Λάβε υπόψη διαφορετικές οπτικές: Συζήτησε με άτομα που έχουν διαφορετικές εμπειρίες ή απόψεις.
- 3. Ανάλυση του Προβλήματος** - Διαίρεσέ το: Εντόπισε τα βασικά στοιχεία του προβλήματος. Είναι σύνθετο με πολλά μέρη ή απλό και συγκεκριμένο; Αναζήτησε πρότυπα ή αιτίες: Υπάρχει κάποιο βαθύτερο αίτιο; Π.χ. αποτυχία διαδικασίας, έλλειψη πόρων ή πρόβλημα επικοινωνίας;

4. Δημιουργία Πιθανών Λύσεων - Κάνε καταιγισμό ιδεών (brainstorming): Σκέψου διάφορους τρόπους επίλυσης χωρίς να απορρίπτεις καμία ιδέα πρόωρα. Ακόμη και οι πιο ασυνήθιστες προτάσεις μπορεί να αποδειχθούν χρήσιμες. Εξέτασε τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα: Αξιολόγησε κάθε λύση ως προς τη βιωσιμότητα, το κόστος, το χρόνο και την αποτελεσματικότητα.

5. Επιλογή της Καλύτερης Λύσης - Επίλεξε την πιο αποτελεσματική προσέγγιση: Βάσει της ανάλυσής σου, διάλεξε τη λύση που αντιμετωπίζει την ρίζα του προβλήματος και έχει τις περισσότερες πιθανότητες επιτυχίας. Κατάρτισε σχέδιο δράσης: Όρισε βήματα, χρονοδιάγραμμα, υπευθύνους και πόρους που χρειάζονται.

6. Εφαρμογή της Λύσης - Προχώρα στην πράξη: Ξεκίνα να εφαρμόζεις τη λύση με οργανωμένο και συστηματικό τρόπο. Παρακολούθησε την πρόοδο: Έλεγχε τακτικά την πορεία και κάνε προσαρμογές όπου χρειάζεται.

7. Αξιολόγηση των Αποτελεσμάτων Εξέτασε το αποτέλεσμα: Δες αν το πρόβλημα επιλύθηκε ή αν χρειάζονται περαιτέρω ενέργειες. Μάθε από τη διαδικασία: Αναλογίσου τι λειτούργησε καλά και τι θα μπορούσε να βελτιωθεί για μελλοντικές περιπτώσεις.

8. Προσαρμογή (εφόσον χρειάζεται) Τροποποίησε την προσέγγιση: Αν το πρόβλημα δεν λύθηκε πλήρως, επανεξέτασε την ανάλυση και δοκίμασε νέες λύσεις. Να είσαι ευέλικτος: Μερικές φορές, η επίλυση προβλημάτων απαιτεί προσαρμογή σε νέα δεδομένα ή αλλαγές της κατάστασης.

Τι είναι η σχεδιαστική σκέψη;

Για να βρεθούν λύσεις πιο αποτελεσματικά, μπορεί να εφαρμοστεί η **Διαδικασία «Design Thinking»**.

Η σχεδιαστική σκέψη είναι μια επαναληπτική, ανθρωποκεντρική προσέγγιση επίλυσης προβλημάτων.

Εστιάζει στην κατανόηση των αναγκών και των προκλήσεων των χρηστών, στην δημιουργική εξερεύνηση λύσεων και στη συνεχή βελτίωση ιδεών, ώστε να επιτευχθούν αποτελεσματικά και καινοτόμα αποτελέσματα.

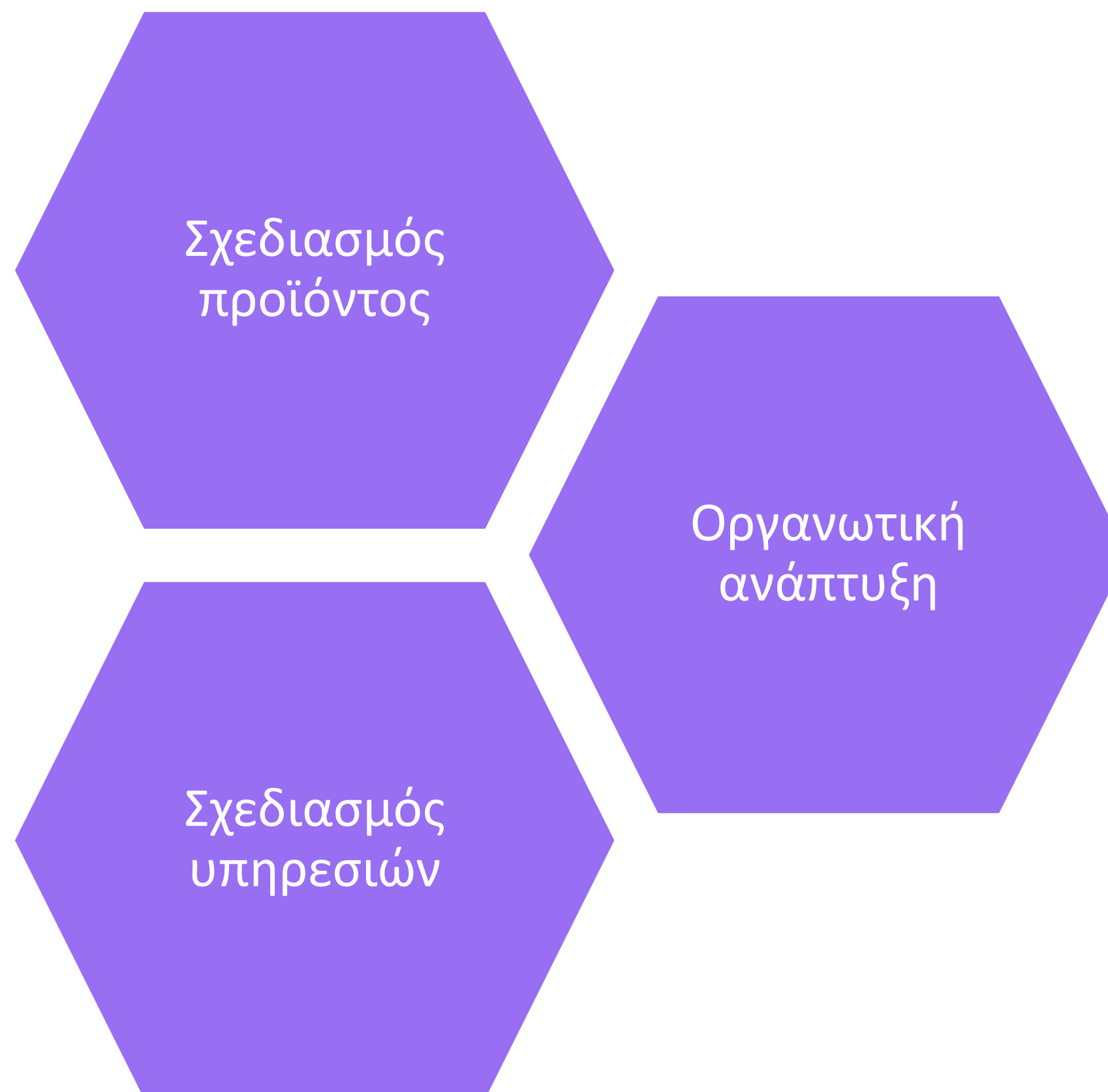
Τι είναι η σχεδιαστική σκέψη;

Προσέγγιση επίλυσης
προβλημάτων

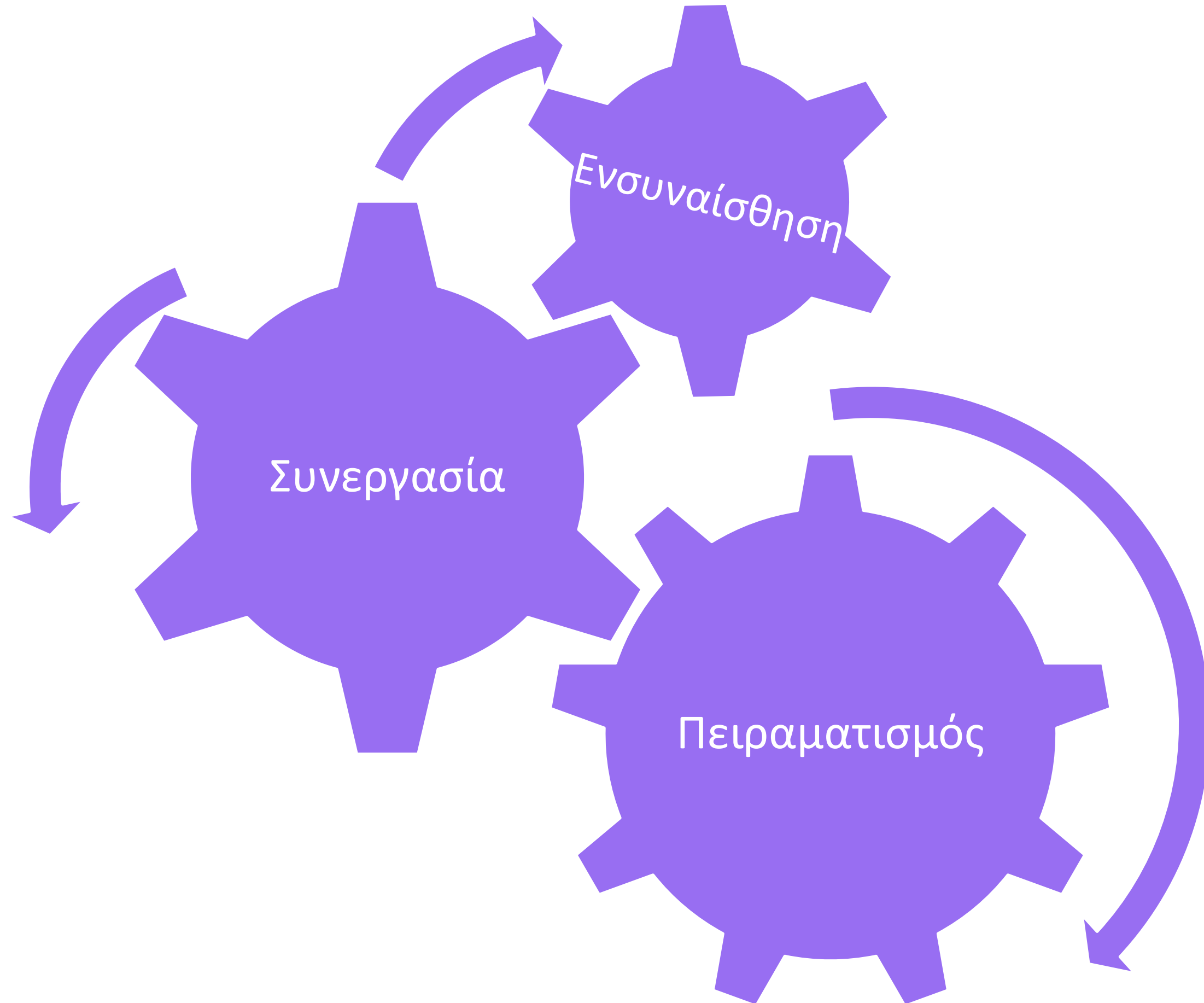
Ανάγκες και προκλήσεις των
χρηστών

Καινοτόμες λύσεις

Τι είναι η σχεδιαστική σκέψη;



Τι είναι η σχεδιαστική σκέψη;



- Το Design Thinking χαρακτηρίζεται από έμφαση στη συνεργασία, τη δημιουργικότητα και την εστίαση στον χρήστη.
- Προωθεί μια ευέλικτη και επαναληπτική προσέγγιση, αντί για μια αυστηρά γραμμική διαδικασία.
- Ο τελικός στόχος είναι η ανάπτυξη καινοτόμων και πρακτικών λύσεων, που ευθυγραμμίζονται βαθιά με τις ανάγκες και τις επιθυμίες των χρηστών.

Γιατί η σχεδιαστική σκέψη έχει άμεση σχέση με τους τομείς STEAM;

Δεξιότητες
επίλυσης
προβλημάτων

Καινοτομία

Συνεργασία

Πραγματικός
κόσμος
Συνάφεια

Η διαδικασία της σχεδιαστικής σκέψης

Κατανόηση

1

Αποκτήστε βαθιά κατανόηση των αναγκών και των προοπτικών του χρήστη.

2

Ορισμός

Διατυπώστε με σαφήνεια το πρόβλημα που πρέπει να αντιμετωπιστεί.

Καταιγισμός Ιδεών

3

Δημιουργήστε ένα ευρύ φάσμα δημιουργικών λύσεων στο πρόβλημα.

4

Πρωτότυπο

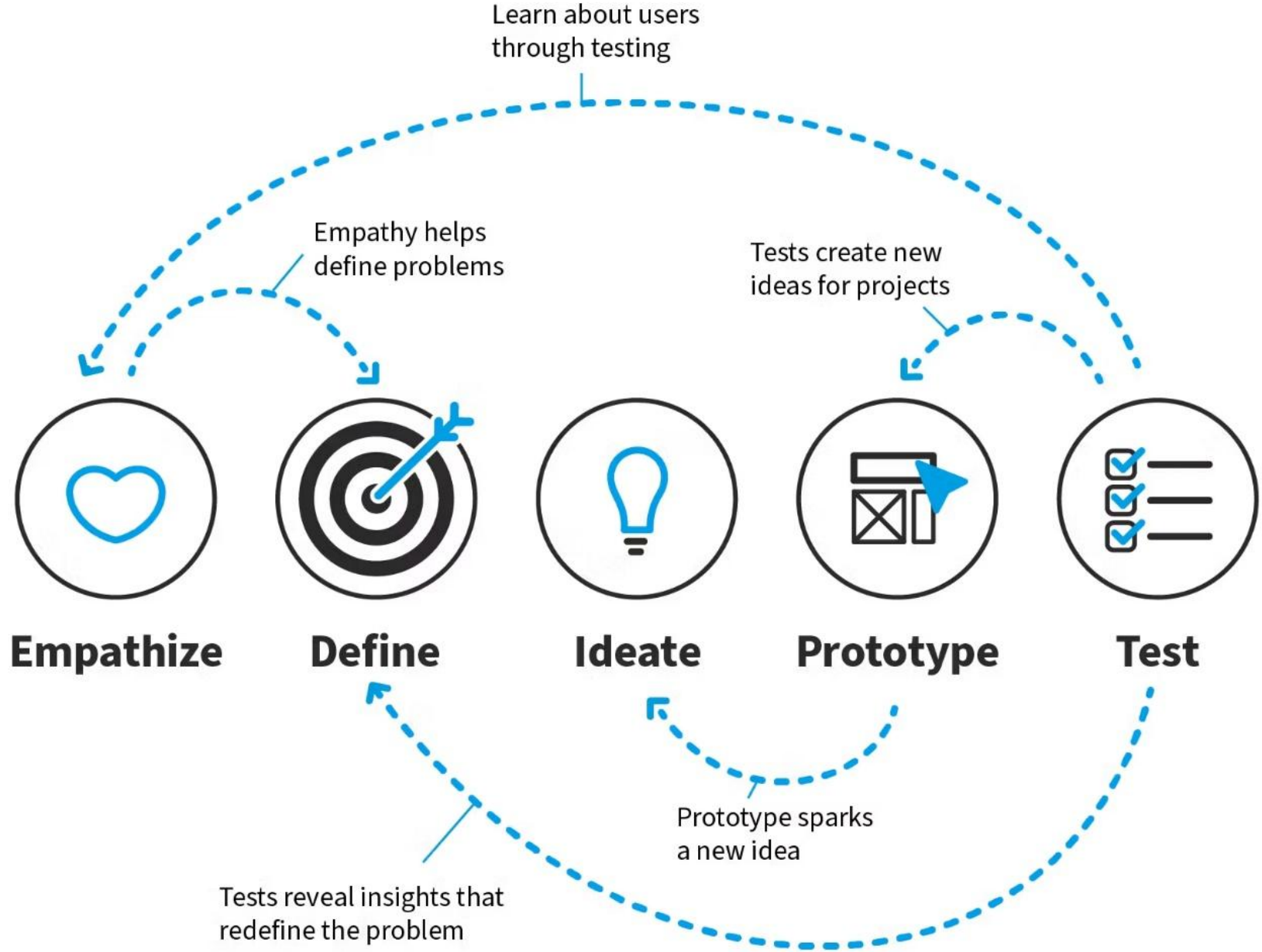
Δημιουργήστε απτά πρωτότυπα για να δοκιμάσετε και να βελτιώσετε ιδέες.

Δοκιμή

5

Συγκεντρώστε σχόλια σχετικά με τα πρωτότυπα για να εντοπίσετε τομείς προς βελτίωση.

Design Thinking: a Non-Linear Process



Interaction Design Foundation
interaction-design.org

IGNITE EUROGEMS

Ενδυναμώνοντας τα κορίτσια, διαμορφώνοντας το μέλλον στο STEAM

Θέμα 2: Σχεδιαστική Σκέψη & Επίλυση Προβλημάτων 1.2 Εντοπισμός και κατανόηση προβλημάτων

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project Number: 2023-2-EL01-KA210-SCH-000179083

Consortium



Scuola di
Robotica



Co-funded by
the European Union

SOCIAL: #EUROGEMS



Περιεχόμενο

01

Πού βρισκόμαστε στη Διαδικασία Σχεδιαστικής Σκέψης;

02

Κατανόηση

03

Η πρόκληση σχεδιασμού

04

Συνέντευξη χρήστη



Η Διαδικασία Σχεδιαστικής Σκέψης

Ενσυναίσθηση/Κατανόηση

Αποκτήστε βαθιά κατανόηση των αναγκών και των προοπτικών του χρήστη.

1

2

Ορίζω: Διατυπώστε με σαφήνεια το πρόβλημα που πρέπει να αντιμετωπιστεί.

Δημιουργία Ιδεών

Δημιουργήστε ένα ευρύ φάσμα δημιουργικών λύσεων στο πρόβλημα.

3

4

Πρωτότυπο: Δημιουργήστε απτά πρωτότυπα για να δοκιμάσετε και να βελτιώσετε ιδέες.

Δοκιμή

Συγκεντρώστε σχόλια σχετικά με τα πρωτότυπα για να εντοπίσετε τομείς προς βελτίωση.

5

Κατανόηση



Συνέντευξη χρήστη

Οι καλές ερωτήσεις μπορεί να είναι:

- 1** **Ανοικτές**
Όταν? Πού? Πώς?
Αποφύγετε τις ερωτήσεις Ναι/Όχι.
- 2** **Απλές**
Μην κάνετε περισσότερες από μία ερωτήσεις ταυτόχρονα
- 3** **Αντικειμενικές**
Μην συμπεριλάβετε και μην προκαλέσετε την απάντηση με την ερώτησή σας
- 4** **Σχετικά με προηγούμενες εμπειρίες**
Μην κάνετε υποθετικές ερωτήσεις.
Μην ρωτάτε για το μέλλον.

Κατά τη διάρκεια της συνέντευξης

1

Παρατήρηση

Παρακολουθήστε τους χρήστες στο φυσικό τους περιβάλλον για να κατανοήσετε τις συμπεριφορές, τις αλληλεπιδράσεις και τα σημεία πόνου τους.

2

Αλληλεπίδραση

Διεξάγετε συνεντεύξεις, ομάδες εστίασης και έρευνες για να αποκτήσετε γνώσεις σχετικά με τις σκέψεις, τα συναισθήματα και τα κίνητρα των χρηστών.

3

Εμβάθυνση

Ζήστε ενεργά την κατανόηση, το ταξίδι του χρήστη για ανάπτυξη μια βαθύτερη ενσυναίσθηση.

Κρατώ
Σημει
ώσεις

Η πρόκληση σχεδιασμού

Θα εργαστείτε ως ομάδα «σχεδιασμού» για να επανασχεδιάσετε μια εμπειρία που αφορά:

1. Εκπαίδευση και Μαθησιακές Εμπειρίες
2. Δημόσιοι Χώροι και Εγκαταστάσεις
3. Υγεία και ευεξία
4. Περιβαλλοντικές Επιπτώσεις και Αειφορία

The Design Challenge

Τι πρέπει να κάνετε:

1. Βρείτε την ομάδα σας.
2. Γράψτε στο post it μια εμπειρία όπου αντιμετωπίζετε ένα πρόβλημα (προσπαθήστε να το κρατήσετε τοπικό).
3. Δώστε τις σημειώσεις σας στην ομάδα δίπλα σας.
4. Συζητήστε με την ομάδα σας και βρείτε την πιο ενδιαφέρουσα σημείωση.
5. Καλέστε το άτομο που έγραψε αυτό το σημείωμα για συνέντευξη.



IGNITE EUROGEMS

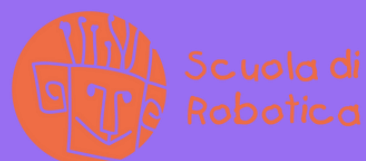
Ενδυναμώνοντας τα κορίτσια, διαμορφώνοντας το μέλλον στο STEAM

Θέμα 2: Σχεδιαστική Σκέψη & Επίλυση Προβλημάτων

2.3 Καταιγισμός ιδεών και δημιουργία ιδεών

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project Number: 2023-2-EL01-KA210-SCH-000179083

Consortium



Co-Funded by:



Co-funded by
the European Union

SOCIAL: #EUROGEMS



Περιεχόμενο

01

Πού βρισκόμαστε στη Διαδικασία Σχεδιαστικής Σκέψης;

02

Ορισμός του προβλήματος

03

Σκεφτείτε το πρόβλημα

Η Διαδικασία Σχεδιαστικής Σκέψης

Κατανόηση

1

Αποκτήστε βαθιά κατανόηση των αναγκών και των προοπτικών του χρήστη.

2

Ορισμός

Διατυπώστε με σαφήνεια το πρόβλημα που πρέπει να αντιμετωπιστεί

Καταιγισμός Ιδεών

3

Δημιουργήστε ένα ευρύ φάσμα δημιουργικών λύσεων στο πρόβλημα.

4

Πρωτότυπο

Δημιουργήστε απτά πρωτότυπα για να δοκιμάσετε και να βελτιώσετε ιδέες.

Δοκιμή

5

Συγκεντρώστε σχόλια σχετικά με τα πρωτότυπα για να εντοπίσετε τομείς προς βελτίωση.

Ορισμός του προβλήματος



Ορισμός: Πλαισίωση του προβλήματος

1

Σύνθεση ευρημάτων

Αναλύστε τα δεδομένα που συλλέχθηκαν από την έρευνα ενσυναίσθησης.

2

Διατυπώστε μια δήλωση του προβλήματος

Καθορίστε μια σαφή και συνοπτική δήλωση του προβλήματος που αποτυπώνει την ουσία της πρόκλησης.

3

Αναπαράσταση χρήστη

Δημιουργήστε μια φανταστική αναπαράσταση του χρήστη για να καθοδηγήσετε τις αποφάσεις σχεδιασμού.

Η άποψη (POV)

= Χρήστης + Ανάγκη + Διορατικότητα

Αναπαράσταση χρήστη = δηλώνει συγκεκριμένα για ποιον πρόκειται

Ανάγκη = χρησιμοποιήστε ένα ρήμα όχι ένα ουσιαστικό για να το εκφράσετε

Διορατικότητα = παρατήρηση και ερμηνεία



Τι πρέπει να κάνετε:

- Από τις σημειώσεις της συνέντευξής σας εξάγετε αυτό το βασικό πρόβλημα ή μια εικόνα που αξίζει να αντιμετωπιστεί για τον χρήστη σας.
- Δημιουργήστε μια περσόνα χρήστη.

Persona: Όνομα και χαρακτηριστικό
 + Ανάγκη (θα μπορούσε να είναι φανταστική)
 + Διορατικότητα (πλαίσιο βαθύτερης ανάγκης / συναισθηματικής ή κοινωνικής)
 + (προαιρετικό φράγμα ή τριβή)



Άτομο

1

Δημογραφικά & Βιογραφικά

Ηλικία, φύλο, τοποθεσία

2

Στόχοι & Στόχοι

Τι θέλει να πετύχει ο χρήστης;

3

Προκλήσεις & Σημεία Πόνου

Τι εμπόδια αντιμετωπίζουν;
Ποιες απογοητεύσεις αντιμετωπίζουν που το προϊόν ή η υπηρεσία θα μπορούσε να βοηθήσει στην επίλυση:

Αποφύγετε τις προκαταλήψεις και τα στερεότυπα

Χρησιμοποιήστε πραγματικά δεδομένα

4

Χαρακτηριστικά συμπεριφοράς

Ποιες είναι οι συνήθειες ή οι προτιμήσεις τους;
Π.χ. Πώς αλληλεπιδρούν με την τεχνολογία
(π.χ. προτιμώμενες συσκευές, διαδικτυακές συμπεριφορές);

5

Κίνητρα & Ανάγκες

What drives their decisions?
What motivates them to take action?

6

Σενάριο - Πλαίσιο χρήσης

Το περιβάλλον ή οι καταστάσεις στις οποίες ο χρήστης θα αλληλεπιδράσει με το προϊόν ή την υπηρεσία.

Μείνετε συγκεκριμένοι στο πλαίσιο

Εστίαση στο παρόν

Η Διαδικασία Σχεδιαστικής Σκέψης

Συμπάσχουν

Αποκτήστε βαθιά κατανόηση των αναγκών και των προοπτικών του χρήστη.

1

2

Ορίζω

Διατυπώστε με σαφήνεια το πρόβλημα που πρέπει να αντιμετωπιστεί.

3

Καταιγισμός Ιδεών

Δημιουργήστε ένα ευρύ φάσμα δημιουργικών λύσεων στο πρόβλημα.

4

Πρωτότυπο

Δημιουργήστε απτά πρωτότυπα για να δοκιμάσετε και να βελτιώσετε ιδέες.

5

Δοκιμή

Συγκεντρώστε σχόλια σχετικά με τα πρωτότυπα για να εντοπίσετε τομείς προς βελτίωση.

Σκεφτείτε το πρόβλημα



Ιδέα:

Δημιουργία δημιουργικών λύσεων



Καταιγισμός ιδεών

Ενθαρρύνετε την ελεύθερη ροή ιδεών χωρίς κρίση
Ανακαλύψτε καινοτόμες και απροσδόκητες λύσεις.



Χαρτογράφηση μυαλού

Συνδέστε ιδέες οπτικά για να
εξερευνήσετε σχέσεις και δυνατότητες.



Σκιαγραφώντας

Οραματίζετε ιδέες μέσα
από γρήγορα σκίτσα.



Ταχεία δημιουργία πρωτοτύπων

Δημιουργήστε πρόχειρα
πρωτότυπα για να δοκιμάσετε
και να βελτιώσετε ιδέες.

Ideate: Τι να κάνετε

💡 Δημιουργήστε πολλές ιδέες

➡ Διασκέδαση και ποσότητα πριν από την ποιότητα

➡ Ακούστε όλες τις ιδέες και εμπνευστείτε

➡ Βασιστείτε στις ιδέες των άλλων



Δημιουργία ιδεών με τη χρήση ερωτήσεων ενεργοποίησης

- Δείτε ποιο είναι το πιο δύσκολο πράγμα για τον χρήστη σας.
- Γράψτε 1-2 ερωτήσεις How Might We.
- Εστιάστε στα ρήματα, κρατήστε το σύντομο.
- ΜΗΝ προτείνετε λύση.**

Ας δούμε ένα παράδειγμα

*Πώς θα μπορούσαμε να
συναντηθούμε καλύτερα
τις ανάγκες του χρήστη;*

Η οικογένεια Smith παραγγέλνει τακτικά από μια τοπική

*Ποιες είναι οι ανεκπλήρωτες ανάγκες
του κοινού-στόχου μας;*

πιτσαρία. Το φαγητό είναι υπέροχο, αλλά η παράδοση

*Τι θα ευχαριστούσε τον χρήστη
σε αυτή την εμπειρία;*

συνήθως καθυστερεί. Αυτό προκαλεί καθυστέρηση στο

οικογενειακό πρόγραμμα.

IGNITE EUROGEMS

Ενδυναμώνοντας τα κορίτσια, διαμορφώνοντας το μέλλον στο STEAM

Θέμα 2: Σχεδιαστική Σκέψη & Επίλυση Προβλημάτων

1.4 Πρωτότυπα και δοκιμαστικές λύσεις

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project Number: 2023-2-EL01-KA210-SCH-000179083

Consortium:

NOVATEX
SOLUTIONS.EU



Scuola di
Robotica

Co-Funded by:



Co-funded by
the European Union

SOCIAL: #EUROGEMS



Περιεχόμενο

01

Πού βρισκόμαστε στη Διαδικασία Σχεδιαστικής Σκέψης;

02

Πρωτότυπο

03

Δοκιμή

Η Διαδικασία Σχεδιαστικής Σκέψης

Συμπάσχουν

1

Αποκτήστε βαθιά κατανόηση των αναγκών και των προοπτικών του χρήστη.

2

Ορίζω

Διατυπώστε με σαφήνεια το πρόβλημα που πρέπει να αντιμετωπιστεί.

Ιδεάστε

3

Δημιουργήστε ένα ευρύ φάσμα δημιουργικών λύσεων στο πρόβλημα.

4

Πρωτότυπο

Δημιουργήστε απτά πρωτότυπα για να δοκιμάσετε και να βελτιώσετε ιδέες.

Δοκιμή

5

Συγκεντρώστε σχόλια σχετικά με τα πρωτότυπα για να εντοπίσετε τομείς προς βελτίωση.

Πρωτότυπο



Πρωτότυπο: Ζωντανεύοντας ιδέες

1

Οικοδομώ

Δημιουργήστε πρωτότυπα χαμηλής πιστότητας για γρήγορη δοκιμή και βελτίωση ιδεών.

2

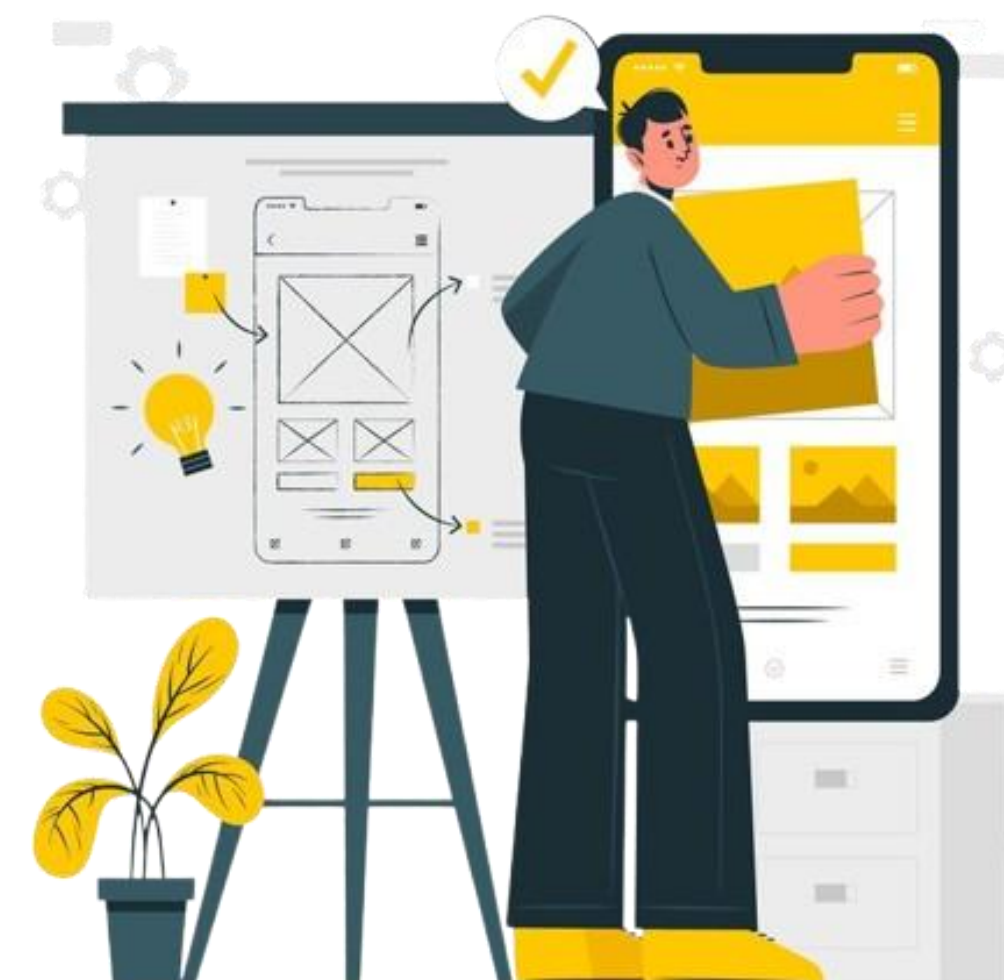
Αξιολογώ

Συγκεντρώστε σχόλια από τους χρήστες για να εντοπίσετε δυνατά σημεία, αδυναμίες και τομείς προς βελτίωση.

3

Επαναλάβει

Βελτιώνετε συνεχώς το πρωτότυπο με βάση τα σχόλια και τις πληροφορίες των χρηστών.



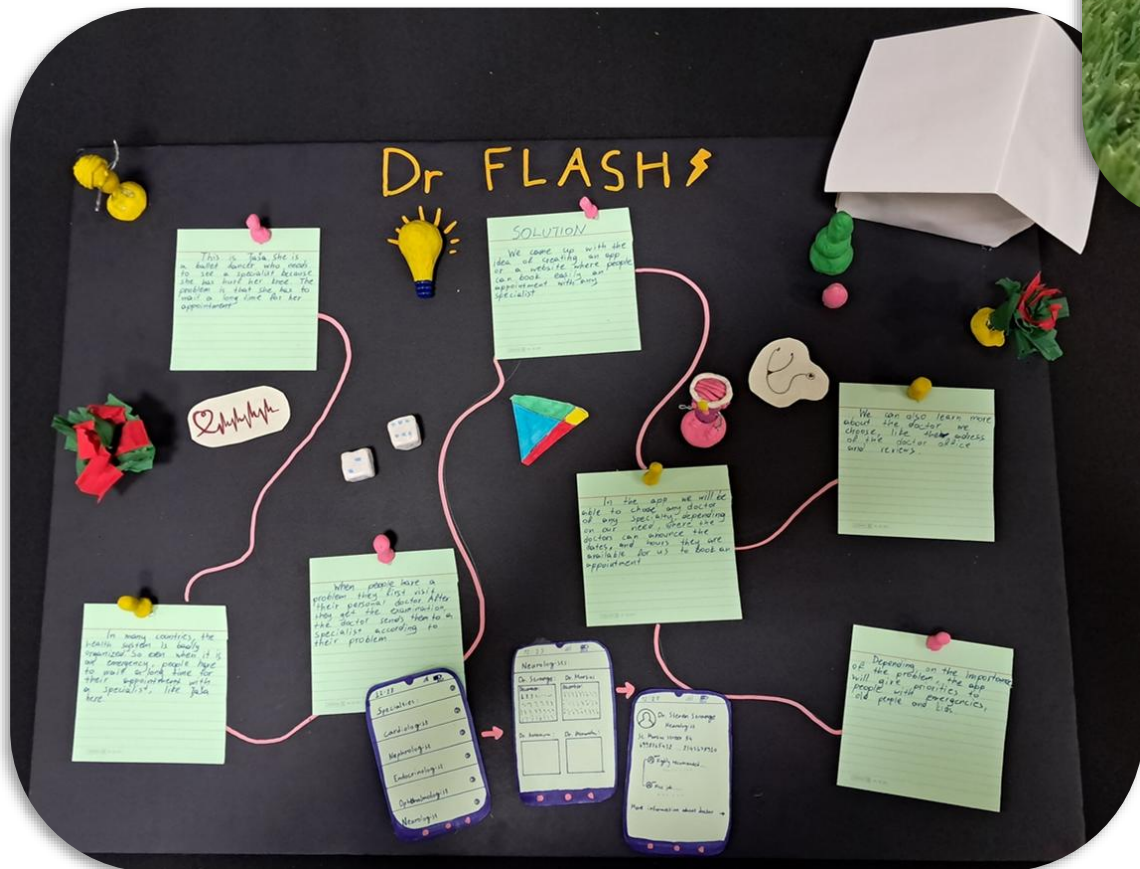
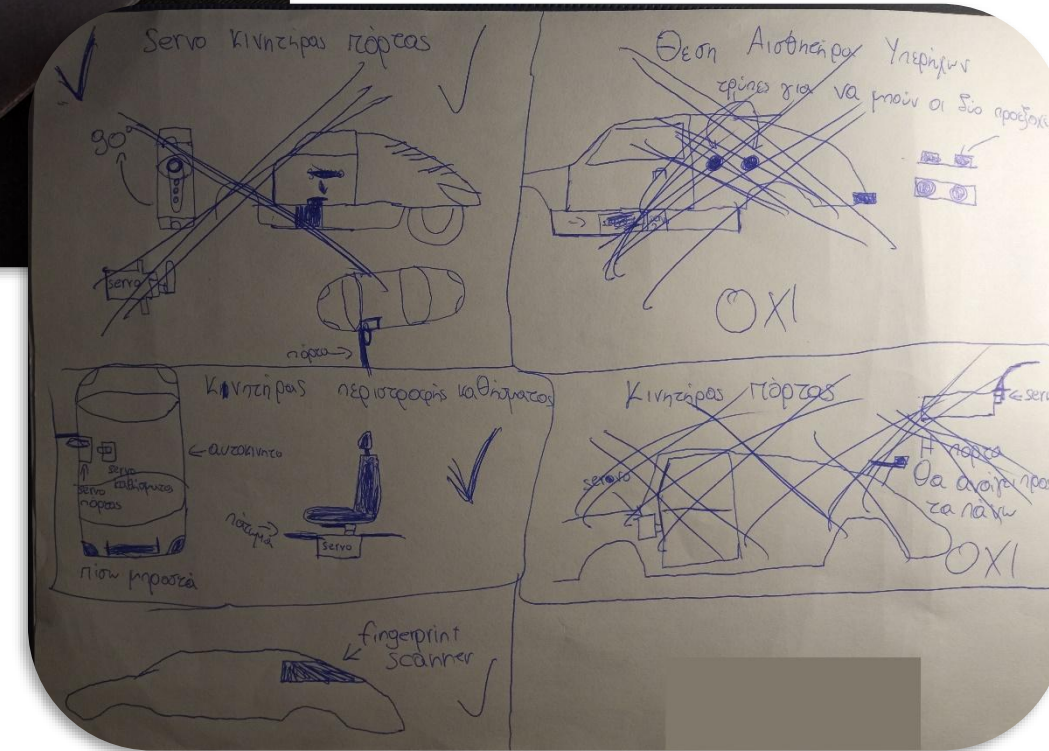
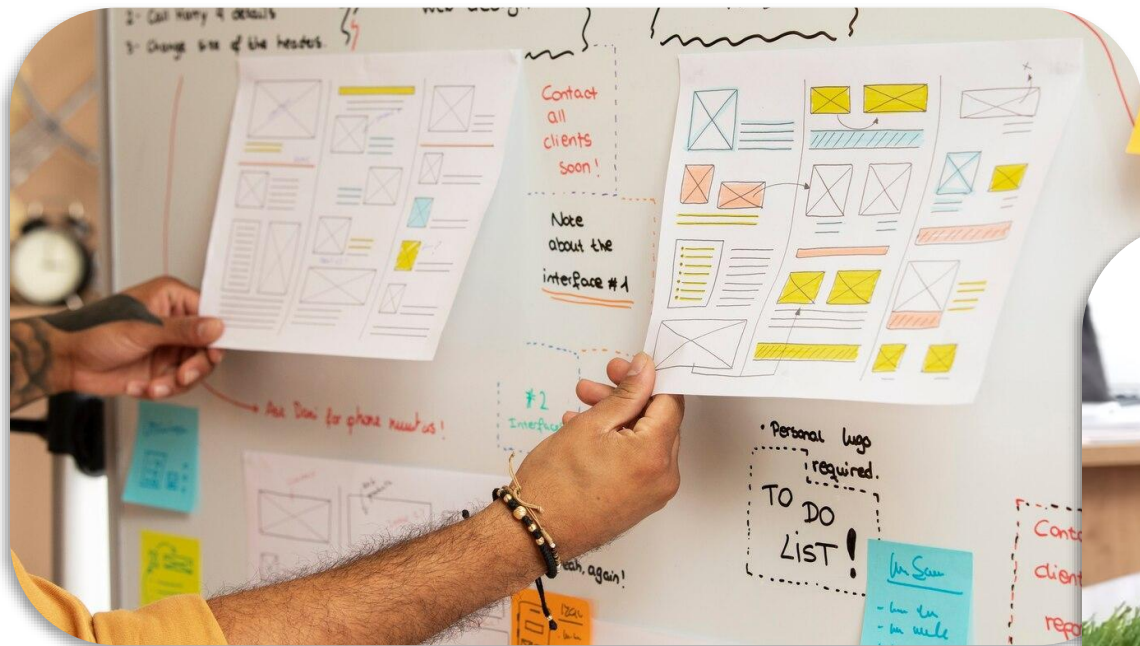
Γιατί πρωτοτυπούμε

- Να βιώσουν αφηρημένες ιδέες.
- Να έχουμε την ίδια κατανόηση μέσα στην ομάδα.
- Για να δοκιμάσετε την ιδέα με πιθανούς χρήστες και να μάθετε

περισσότερα.



Τύποι πρωτύπων



Πρωτότυπα χαμηλής πιστότητας

Πρωτότυπα μεσαίας πιστότητας

Πρωτότυπα υψηλής πιστότητας

Χάρτινα πρωτότυπα, σκίτσα, storyboards

Wireframes, μακέτες, διαδραστικά πρωτότυπα

Μοντέλα εργασίας, λειτουργικά πρωτότυπα, 3D εκτυπωμένα μοντέλα

Δημιουργήστε το πρωτότυπό σας

- Αποφασίστε την αρχή και το τέλος του ταξιδιού.
- Κάντε το διαδραστικό.
- Διαχωρίστε τις εργασίες και εργαστείτε ξεχωριστά.
- Σχεδιάστε αντί να γράψετε.

Η Διαδικασία Σχεδιαστικής Σκέψης

Συμπάσχουν

1

Αποκτήστε βαθιά κατανόηση των αναγκών και των προοπτικών του χρήστη.

2

Ορίζω

Διατυπώστε με σαφήνεια το πρόβλημα που πρέπει να αντιμετωπιστεί.

Ιδεάστε

3

Δημιουργήστε ένα ευρύ φάσμα δημιουργικών λύσεων στο πρόβλημα.

4

Πρωτότυπο

Δημιουργήστε απτά πρωτότυπα για να δοκιμάσετε και να βελτιώσετε ιδέες.

Δοκιμή

5

Συγκεντρώστε σχόλια σχετικά με τα πρωτότυπα για να εντοπίσετε τομείς προς βελτίωση.

Δοκιμή



Δοκιμή: Επανάληψη και βελτίωση

Συγκεντρώστε σχόλια

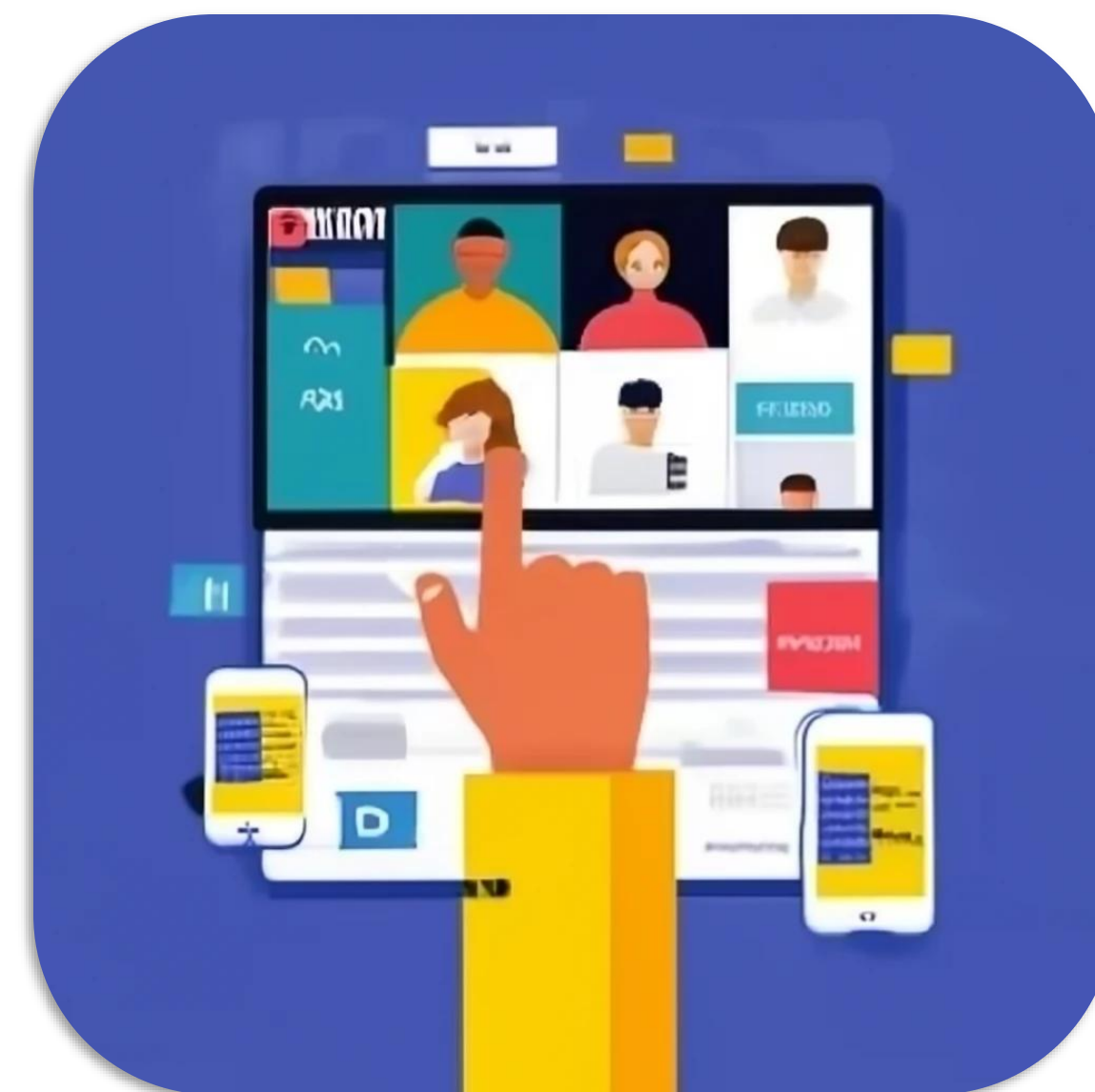
Παρατηρήστε τους χρήστες να αλληλεπιδρούν με το **πρωτότυπο** και συλλέξτε τις αντιδράσεις, τις σκέψεις και τα σημεία **πόνου** τους.

Ανάλυση πληροφοριών

Συνθέστε τα σχόλια των χρηστών για να εντοπίσετε ευκαιρίες για βελτίωση και βελτίωση.

Επαναλάβει

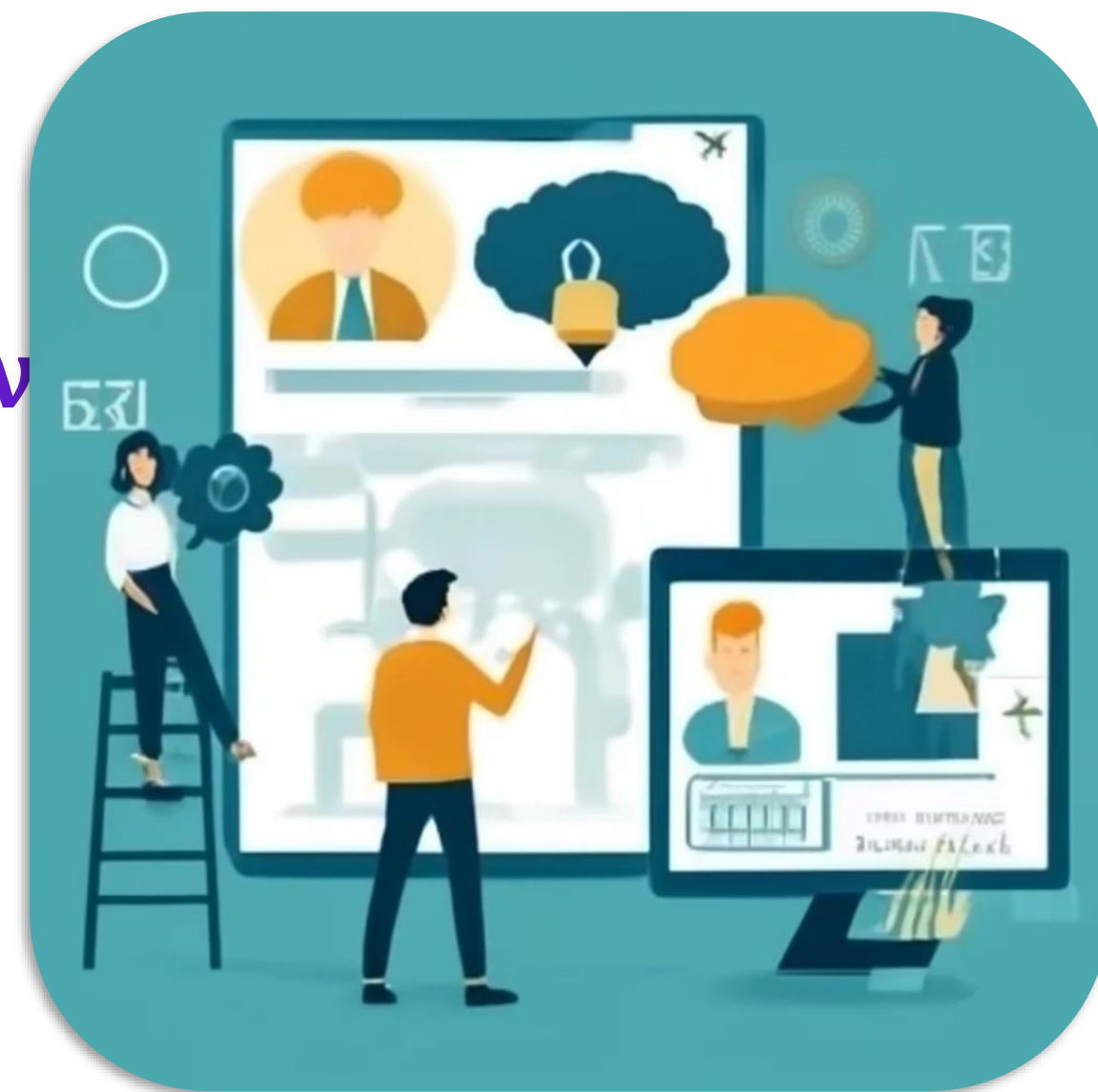
Ενσωματώστε τις **πληροφορίες** χρήστη για να βελτιώσετε το **πρωτότυπο** και να αναπτύξετε **πραιτέρω** τη λύση.



Τι είναι ένα καλό τεστ;

💡 Επικύρωση \neq μέτρηση επιτυχίας των δοκιμών!!

➔ Η μόνη πολύτιμη μέτρηση ενός τεστ είναι ο αριθμός των νέων πληροφοριών που λαμβάνετε.



Τι πρέπει να κάνετε:

Ζητήστε από 3 χρήστες να χρησιμοποιήσουν το πρωτότυπό σας

Δοκιμάστε, ζητήστε σχόλια, κρατήστε σημειώσεις

- «Μου αρέσει...» (Θετικές πτυχές του πρωτοτύπου)
- «Wish...» (Suggestions for improvement)
- «What if...» (Creative ideas for future variations)



Reflections

- Τι λειτούργησε καλά;
- Τι δεν λειτούργησε ή χρειάζεται βελτίωση;
- Υπάρχουν εκπλήξεις ή νέα Insights από δοκιμ



Ευχαριστούμε



Επικοινωνήστε μαζί μας:

Facebook: **Eurogems**

Email: administration@novatexsolutions.eu

Τηλέφωνο

+357 22 462920

Ιστοσελίδα

<https://euro-gems.eu/>