Generowanie pomysłów

Sformułowanie potrzeby, wyzwania projektowego poprzez pytanie ’’Jak moglibyśmy…? ’’

Dopracowanego przez sformułowania np. „tak aby” czy „poprzez”

Jak moglibyśmy…

Dla kogo projektujemy nasze działania?

Dla kogo jest nasz projekt?

*Źródło: Eberle, Bob (1996). Scamper: Games for Imagination Development. Prufrock Press, Inc.*

R – reverse – odwrócenie

E – eliminate – usunięcie czegoś

P – put to another use – zmiana

zastosowania

M – modify – zmiana jakiegoś

elementu

C – combine – łączenie różnych elementów

A – adapt – adaptacja istniejących

rozwiązań do naszego wyzwania

S – substitute – zastąpienie czegoś

POMYSŁ

Wizerunek

Co myśli i czuje?

Co słyszy? Co widzi?

Co mówi i robi?

Pasje, zainteresowania, umiejętności:

Cechy osobowości:

Wartości i przekonania:

Potrzeby:

Bolączki:

Imię i nazwisko:

Wiek:

Miejsce zamieszkania:

Wykształcenie, praca:

Rodzina:

Element kompasu

Jak projekt na niego odpowiada? Się do niego odnosi?

Element kompasu

Jak projekt na niego odpowiada? Się do niego odnosi?

Element kompasu

Jak projekt na niego odpowiada? Się do niego odnosi?

źródło: Kaim A. (20190 , Design Thinking w kulturze. Myślenie projektowe

kogo i co potrzebujemy?

Jak można temu przeciwdziałać?

Co może nie zadziałać?

6 kluczowych punktów (Na czym polega pomysł?)

Dla kogo?

Nazwa pomysłu