



Włócznik

Design thinking

Konrad Wysocki

Publikacja została opracowana w ramach wdrażania polityki młodzieżowej m.st. Warszawy



fundacja
pole dialogu



projekt współfinansuje
miasto stołeczne
Warszawa



Kiedy tworzymy przestrzeń dla młodych osób, często zastanawiamy się: jak sprawić, żeby rzeczywiście ich używali? Jak dowiedzieć się, czego potrzebują? Jak ich zaangażować w tworzenie miejsca dla siebie? W tym tekście przedstawiam praktyczne narzędzie – **metodę *design thinking*** (myślenia projektowego) – które pomoże Wam wspólnie z młodzieżą stworzyć przestrzeń odpowiadającą jej potrzebom.



Od czego zacząć?

Zanim przejdziemy do konkretnych kroków metody, warto zastanowić się nad kilkoma pytaniami:

- Czy jesteśmy gotowi słuchać młodzieży i brać pod uwagę jej pomysły?
- Czy mamy czas i możliwości, żeby włączyć młodzież w projektowanie?
- Czy nasza instytucja wspiera takie działania?
- Czy jesteśmy gotowi podzielić się z dziećmi częścią swojej odpowiedzialności?
- Czy jesteśmy gotowi pozwolić dzieciom uczestniczyć w procesie podejmowania decyzji?

Nie ma złych odpowiedzi – ważne, żeby szczerze ocenić swoje możliwości i dostosować do nich poziom zaangażowania młodzieży. Po więcej pytań zajrzycie do „Drogi partycypacji” Harry’ego Shier’a.



Przed początkiem działań dobrze zastanowić się, w jakich obszarach chcecie wdrażać partycypację w instytucji. Warto pamiętać, że nie każdy pomysł będzie możliwy do realizacji – z różnych względów: braku zasobów, kompetencji, otwartości. Nawet jeśli od początku będziecie napotykać na jakieś przeszkody, nie zrażajcie się! Lepsze są projekty skromniejsze, ale konsekwentnie realizowane niż duże i bardzo ambitne, bez kontynuacji.



Design thinking – co to takiego?

Design thinking (DT) to metoda, która pomoże Wam krok po kroku stworzyć przestrzeń z młodzieżą i dla młodzieży.

Jej główne zalety wymieniamy poniżej:



- skupienie na prawdziwych potrzebach użytkowników;
- możliwość testowania pomysłów przed zainwestowaniem dużych środków;
- włączanie różnych osób w proces projektowania;
- połączenie swobody narzędzi z precyzyjnymi etapami.



Przykłady wykorzystania design thinking w pracy z młodzieżą

Göttingen Osterode am Harz, Niemcy:

W tym regionie badacze i regionalni menedżerowie zastosowali DT, aby włączyć nastolatków w projektowanie urbanistyczne. Zauważono, że młodzi ludzie są często wykluczani z planowania miejskiego, a inicjatywa miała na celu aktywne zaangażowanie ich oraz uwzględnienie ich życzeń i pomysłów. Takie podejście skutecznie zmotywowało młodzież do uczestnictwa w projektowaniu miejskim, prowadząc do bardziej inkluzywnych przestrzeni publicznych.

The Mix, San Francisco, USA: Mix to inspirowana nastolatkami przestrzeń, w której Rada Doradcza Młodzieży) biblioteki aktywnie uczestniczyła w jej planowaniu, programowaniu i promowaniu. Co istotne, wkład nastolatków był uwzględniany w podejmowaniu decyzji podczas finalizowania projektu. Rezultatem jest kolorowe i pełne energii miejsce, intensywnie użytkowane, ponieważ spełnia potrzeby społeczności określone przez aktywnych użytkowników — w tym przypadku nastolatków.

TTM, Wise Terrac, Australia: Organizacja Town Team Movement współpracowała z rdzennymi mieszkańcami w celu stworzenia iteracyjnego, wspólnego procesu, mającego na celu współtworzenie metamorfozy osiedla Wise Terrace w South Hedland w Australii Zachodniej. Dzięki otwarciu projektu na młodzież i uproszczeniu działań, byli w stanie połączyć współpracę z edukowaniem w temacie ulepszania przestrzeni.



Jak to działa w praktyce?

Przewodnik krok po kroku

01 Etap empatii: poznaj i zrozum.

W tym etapie najważniejsze jest wsłuchanie się w potrzeby młodzieży i zrozumienie, jak korzysta z przestrzeni.

Co robić? Podpowiadamy:

- rozmawiajcie z młodzieżą o ich wymarzonych miejscach;
- obserwujcie, gdzie i jak spędza czas;
- pytajcie o trudności, jakie napotyka w obecnych przestrzeniach.

Przykładowe narzędzia:

- spacerzy badawcze po okolicy z aparatem/telefonem;
- wywiady z młodymi przy użyciu zdjęć ich ulubionych miejsc;
- „dzień z życia” – dokumentowanie przez młodzież miejsca, w których spędza czas;
- mapa emocji – zaznaczanie na planie instytucji miejsc, które wywołują pozytywne i negatywne odczucia.

02 Etap definiowania: nazwij wyzwanie.

To moment, w którym dobrze jest uporządkować zebrane informacje i określić potrzebne zmiany.

Co robić? Podpowiadamy:

- razem z młodzieżą przeanalizujcie zebrane materiały;
- szukajcie powtarzających się tematów i potrzeb;
- sformułujcie konkretne wyzwanie projektowe.

Przykładowe narzędzia:

- mapa potrzeb – grupowanie podobnych pomysłów;
- wypełnienie formularza: „Jak możemy...” (np. „Jak możemy stworzyć miejsce, gdzie młodzież może się uczyć i odpoczywać?”);
- top 3 wyzwań – wspólne wybranie najważniejszych spraw do rozwiązania.



03 Etap generowania pomysłów: wymyślaj rozwiązania.

Moment na kreatywności – wszystkie pomysły są mile widziane!

Co robić? Podpowiadamy:

- organizujcie burze mózgów;
- zachęcajcie do dzielenia się nawet najbardziej szalonymi pomysłami;
- łączcie różne propozycje w nowe rozwiązania.

Przykładowe narzędzia:

- rysowanie wymarzonej przestrzeni;
- metoda „najgorszy pomysł”: rozpoczęcie od jednoznacznie złego pomysłu, a następnie przekształcanie go w coś użytecznego;
- tworzenie kolaży z magazynów, pokazujących idealną przestrzeń.

04 Etap prototypowania: stwórz prototyp.

Czas przekuć pomysły w coś namacalnego, co można przetestować.

Co robić? Podpowiadamy:

- twórzcie proste makiety z dostępnych materiałów;
- testujcie różne układy mebli;
- eksperymentujcie z różnymi rozwiązaniami.

Przykładowe narzędzia:

- tworzenie makiet z kartonów i materiałów recyklingowych;
- przestawianie mebli w istniejącej przestrzeni;
- rysowanie wizualizacji na kartkach papieru;
- wykorzystywanie tymczasowych oznaczeń i dekoracji.



05 Etap testowania: sprawdź, co działa.

To moment na przetestowanie rozwiązań i zebranie opinii.

Co robić? Podpowiadamy:

- zaproście różne osoby do przetestowania prototypów;
- zbierajcie szczere opinie;
- obserwujcie, jak ludzie korzystają z przestrzeni.

Przykładowe narzędzia:

- zorganizowanie dnia otwartego z prototypami;
- przeprowadzenie ankiety z graficzną oceną rozwiązań (np. emotikony);
- „gorące punkty” – obserwowanie, które miejsca są najczęściej używane;
- księga pomysłów – udostępnienie zeszytu na zapisywanie uwag i sugestii.



Poniżej wymieniamy wskazówki do udanej współpracy:

- **znajdźcie sojuszników/sojuszniczki partycypacji** – na samym początku znajdźcie osoby z Waszej instytucji, które mogą wspierać w tworzeniu projektu;
- korzystajcie z działań, akcji, wiedzy osób eksperckich i **dzielcie się dobrymi praktykami**;
- **znajdźcie młodzież w swojej instytucji lub poza nią** – zastanówcie się, gdzie znajdują się osoby młode, które mogą razem z Wami stworzyć wspólną przestrzeń. Zaczniście od najbliższej Wam okolicy: parków, galerii handlowych, szkół, miejsc spotkań;
- **pokażcie cel i korzyści** – dla młodzieży ważne jest, aby angażować się w działania, które mają sens i mogą przynieść im korzyści. Warto zastanowić się, co zyskają dzięki udziałowi w projektowaniu;



- **stwórzcie zróżnicowany zespół** – w ramach projektowania wspierające może być zaproszenie do współpracy różnych osób: projektantów/teki, architektów/teki wewnątrz, lokalnych artystów/ek, badaczy/ek. Każda z tych osób może przynieść nową wartość;
- **stwórzcie możliwość różnego poziomu zaangażowania** – u podstaw partycypacji stoi dowolność w uczestnictwie. Postarajcie się stwarzać takie sytuacje projektowe, które mogą wymagać zarówno większego (np. praca w grupie roboczej), jak i mniejszego zaangażowania (np. wypełnienie ankiety);
- **dajcie sobie czas na kreatywność** – nie wskakujcie od razu do etapu realizacji. Ważne jest, żeby mieć czas przeznaczony na szukanie innowacyjnego podejścia do tematu;
- **bądźcie refleksyjni** – zauważajcie momenty trudniejsze oraz takie, które napawają Was radością. Pozwoli Wam to udoskonalać cały proces.

Design thinking to nie magiczna różdżka, ale sprawdzone narzędzie do wspólnego projektowania. Najważniejsze to zacząć i być otwartym na proces – czasem najlepsze pomysły rodzą się z pozornych porażek.

Powodzenia!



Treść: Konrad Wysocki

Korekta i redakcja: Warsztat Ogarniaczki Paula Olejniczak

Identyfikacja graficzna i skład: Mira Larysz

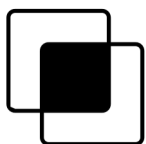
Autorstwo zdjęć: Marcin Jan Nalepa

Publikacja powstała w ramach projektu **„Włącznik - tworzenie przestrzeni dla młodych warszawiaków w miejskich instytucjach”**, współfinansowanego przez m.st. Warszawa.



projekt współfinansuje
miasto stołeczne
Warszawa

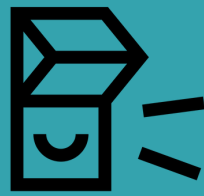
Fundacja Pole Dialogu powstała w 2011 roku, aby wspierać udział obywateli i obywaterek w życiu publicznym. Obecnie jest jedną z najbardziej doświadczonych organizacji działających w tym obszarze. Wspieramy dialog obywatelski i włączamy ludzi do rozmów o ważnych sprawach publicznych. Więcej na poledialogu.org.pl



**fundacja
pole dialogu**

Publikacja jest dostępna na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne – Bez utworów zależnych 4.0 Międzynarodowe.

Warszawa 2024



Włącznik

