

Ogólne informacje-Moduł 5

<https://view.genial.ly/61fa37c972f1090019d5063d/presentation-chains-overview>

Czym są CHAINs?

Praktyczna część programu „Specjalista w zakresie gospodarki o obiegu zamkniętym opakowań z tworzyw sztucznych”.

Nowatorska metodologia szkolenia opartego na wyzwaniach

Składający się z wyszkolonych, współpracujących ze sobą zespołów studentów pracujących nad konkretnym wyzwaniem branżowym przez okres 2 miesięcy. W tym czasie będziesz miał dwóch mentorów, a Twoją misją jest opracowanie innowacyjnych pomysłów na rozwiązanie wyzwania. Skorzystasz z narzędzi Design Thinking i SCRUM

*Każdy kraj ma wybrane wyzwania zidentyfikowane w łańcuchu opakowań z tworzyw sztucznych. Skonsultuj się ze swoim mentorem

CELE KURSU

Zrozumienie i zastosowanie innowacyjnych metodologii do stworzenia prototypu lub rozwiązania wyzwania.

Zdobycie praktyki do pracy w firmach z branży opakowań z tworzyw sztucznych.

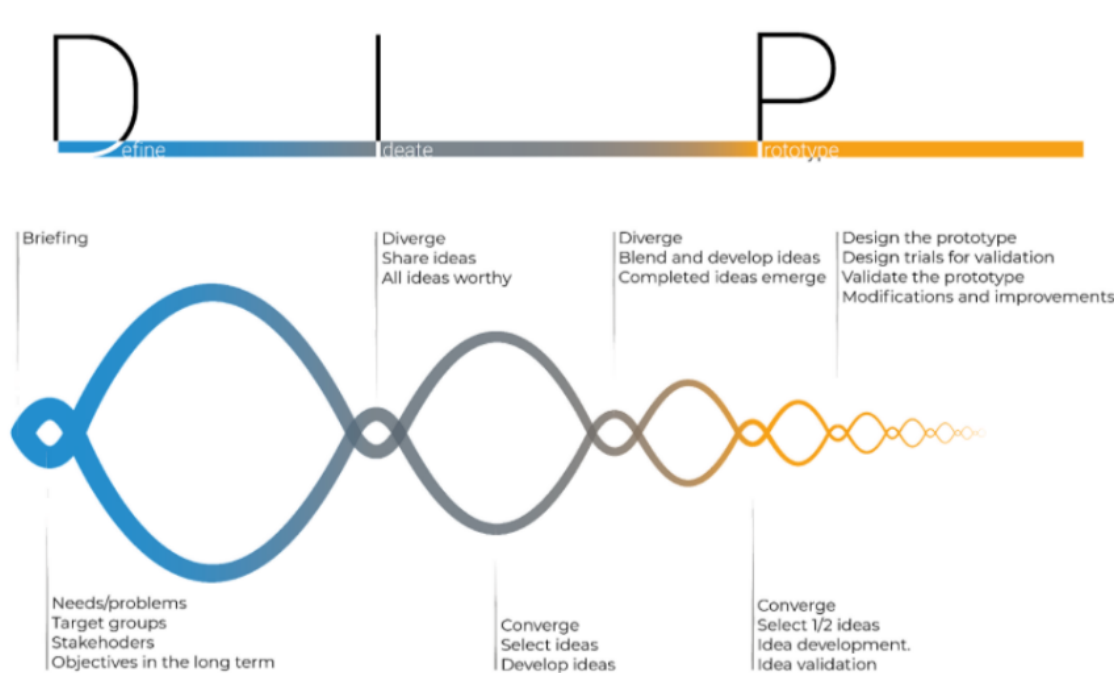
Rozwój osobisty i dojrzałość.

Nabywanie kompetencji do wykonywania czynności zawodowych.

Metodologia

DIP (Definicja, Ideacja i Prototyp)





This methodology is based on Design Thinking, simplifying it so that it is easier and above all faster to assimilate and apply. Definition, understanding of the challenge, the problems and the stakeholders. Ideation, idea generation (divergence), idea selection (convergence), development of main ideas (1 or 2 ideas). Prototype, solution design and testing.

Deadlines

This module is divided into three Time phases: definition, Ideation and Prototype.

Metodologia ta opiera się na metodzie Design Thinking, upraszczając ją w taki sposób, aby łatwiej i przede wszystkim szybciej ją przyswoić i zastosować. Definicja, zrozumienie wyzwania, problemów i interesariuszy. Ideacja, generowanie pomysłów (rozbieżność), wybór pomysłów (konwergencja), opracowanie głównych pomysłów (1 lub 2 pomysły). Prototyp, projektowanie rozwiązania i testowanie.

Terminy

Ten moduł jest podzielony na trzy fazy czasu: definicja, ideacja i prototyp.

Czas trwania modułu to 8 tygodni. Zarządzaj swoim czasem, aby ukończyć każde działanie i spotkanie. Będziesz pracować w grupach, komunikacja z grupą i mentorem jest bardzo ważna. Faza definicji. Pełne zrozumienie wyzwania, zbieranie informacji, wykrywanie problemów, identyfikacja interesariuszy.

Faza ideacji. Generowanie pomysłów, które próbują rozwiązać wyzwanie, w oparciu o zidentyfikowane problemy i potrzeby

Faza prototypu. Walidacja i produkcja lub wirtualny projekt wymyślonego prototypu.

Ocena

Ocena będzie uwzględniać nie tylko produkt końcowy, ale cały proces i możliwość zaprezentowania go odbiorcom specjalistycznym i niespecjalistycznym.

Dziennik: notatki, szkice lub zapisy danych interesujących w rozwoju wyzwania

Prototyp: minimalny opłacalny produkt (MVP) i/lub projekt renderowania.

Finalna prezentacja: prezentacja może przybierać różne formy (wideo i/lub elewator pitch).

Kontakt w poszczególnych krajach

Aby uzyskać informacje o mobilności napisz do:

Hiszpania: estudiantes@campusiberus.es

Polska: kulczycka@agh.edu.pl

Finlandia: students.packall@tuni.fi

Włochy: egarofalo@unisa.it

Innowacja

Miro

W module 5 dowiesz się o Miro, narzędziu do współpracy, które pozwala mieć tablicę w czasie rzeczywistym i tablicę do edycji

Uczniowie mogą ręcznie oznaczyć ten element jako ukończony: MiroThroughout moduł 5 dowiesz się o Miro:

- [Czym jest Miro?](#)
- [Ogólne Miro](#)
- [Jak korzystać z szablonów?](#)

Czym jest myślenie projektowe?

https://youtu.be/_WI3B54m6SU

***Harvard Business Review, 2022. The Explainer: What Is Design Thinking?. [video] Available at: <https://youtu.be/_WI3B54m6SU> [Accessed 20 March 2022].

Myślenie projektowe według Tima Browna

W dalszej lekturze dowiesz się więcej o myśleniu projektowym, jego początkach i wymaganiach skoncentrowanych na ludziach.

Brown, dyrektor generalny i prezes firmy IDEO zajmującej się innowacjami i projektowaniem, jest czołowym zwolennikiem myślenia projektowego — metody zaspokajania potrzeb i pragnień ludzi w technologicznie wykonalny i strategicznie opłacalny sposób. W tym artykule przedstawia kilka intrygujących przykładów dyscypliny w pracy. Brown, T., 2008. Design Thinking. [online] Harvard Business Review. Dostępne na stronie: <https://hbr.org/2008/06/design-thinking>

Rozpoczyna się myślenie projektowe

Przeglądnij stronę: www.designkit.org

Możesz tam dowiedzieć się więcej o metodologii kreatywnej. Zestaw do projektowania skoncentrowany na człowieku wydany przez IDEO zawiera ponad 50 metod projektowania, które są adresowane do konkretnych momentów. Ideo to międzynarodowa firma projektowa i innowacyjna, pionierzy kreatywnego myślenia.

Przeglądnij stronę: www.designthinking.services/en/tools-design-thinking

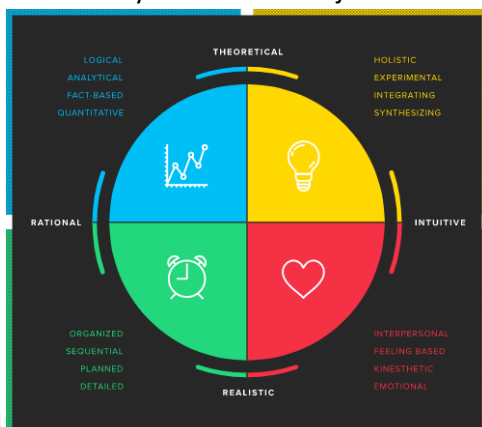
W nim możesz dowiedzieć się więcej o narzędziach comun do myślenia projektowego.

Zdefiniuj fazę

- W tej sekcji znajdziesz cały materiał na 1 tydzień i fazę Definicji.
- Przegląd pierwszego tygodnia, ogólne informacje o zawartości pierwszego tygodnia.
- Circular Lab, informacje o firmie
- Metodologia DIP, proces ŁAŃCUCHÓW
- Forum HBDI, w którym bierzemy udział w teście HBDI i dzielimy się wynikami.
- Realizacja zajęć, po uzupełnieniu dynamiki tygodnia prześlesz swoje dowody*:
- Odpowiedź na dynamiczny „Wypadek lotniczy”.
- Ślepe rysunki
- Zrób mapę

- Rozpocznij na końcu Zadanie
- Osoba docelowa i kupujący
- Mapa grupy i kluczowe koncepcje

*Ten temat pomoże w uzyskaniu informacji do końcowego dziennika.



Forum HBDI

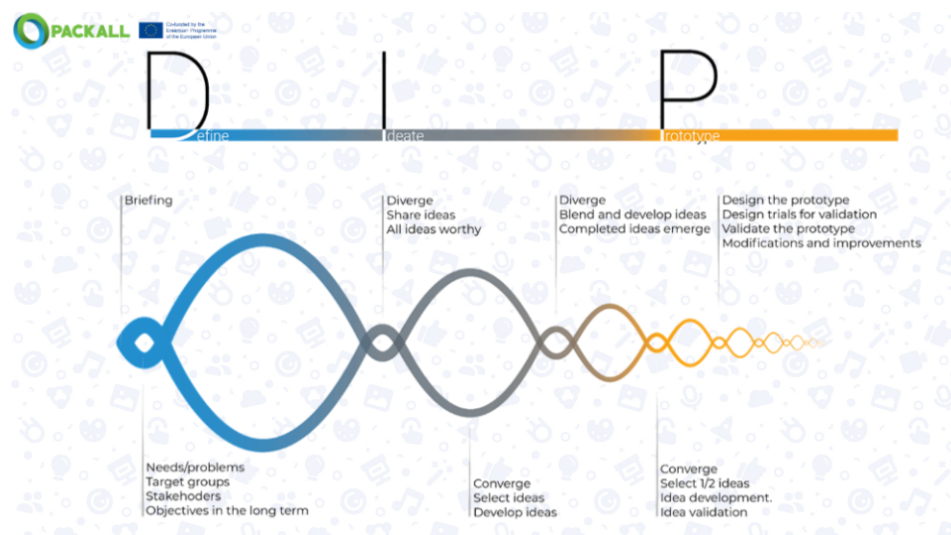
Instrukcje:

1. Przejrzyj 12 pytań testu HBDI.
2. Rozwiąż test i zapisz odpowiedź na każde pytanie.
3. Sprawdź punkty i zdobądź swój dominujący kwadrant
4. Podziel się wynikami testu HBDI: który jest Twoim dominującym kwadrantem?

Herrmann Global LLC, 2022. The Whole Brain Model. [image] Available at: <<https://www.thinkherrmann.com/hubfs/core-idea-1.svg>> [Accessed 20 March 2022].

Metodologia DIP

<https://view.genial.ly/6239ea71f23ac2001add3171/learning-experience-didactic-unit-dip>



Definiowanie

Ten pierwszy etap DIP i podstawa metodologii rozpoczyna się, gdy wyzwanie jest przedstawiane zespołowi. Zrozumienie wyzwania osiąga się poprzez identyfikację potrzeb i użytkowników. Istnieją różne techniki, więc grupa powinna zdefiniować zainteresowania, aby indywidualnie przeprowadzić wyszukiwanie dokumentów (wideo, roczniki, publikacje...). Po zdefiniowaniu użytkownika (interesariuszy) są zidentyfikowane różne obszary możliwości, w których rozwiązania oferowane.

- **KLUCZOWE PYTANIA**
 - Jaki jest problem?
 - Kto jest zamieszany?
 - Dlaczego to jest ważne?
 - **Czas trwania**
 - Jeden tydzień: 28.03.2022-01.04.2022
 - **Sesje synchroniczne**
 - **Trzy sesje**
 - **Wejścia**
 - Wyzwanie
 - **Cel**
- Ogólne zrozumienie wyzwania przez zespół.
 - Grupa docelowa, do której zostanie skierowany zespół i interesariusze uznani za najbardziej wpływowych.
 - Mała lista głównych problemów / przeszkód projektu

Ideacja

Po zrozumieniu wyzwania następnym krokiem jest zdefiniowanie problemów do rozwiązania. Ten etap jest twórczy i wymaga ustalenia zasad, aby nie „zabić kreatywności”. Wiele pomysłów jest generowanych przez różne działania grupowe.

Po wygenerowaniu pomysłów są one filtrowane i priorytetyzowane w celu zdefiniowania tych, które mają największy potencjał rozwiązania problemu.

Kluczowe punkty

Nie zabijaj kreatywności

Wszyscy jesteśmy kreatywni

Otwarty umysł

Czas trwania

Cztery tygodnie: 04/01/2022-30/04/2022

Sesje synchroniczne

Dziewięć sesji

Wejścia

Dobrze zdefiniowane ścieżki wyszukiwania informacji zrozumiałe dla całego zespołu.

- Klucze do zwiększania kreatywności zespołu.

Cel

- Generuj pomysły na rozwiązanie wyzwania.

Prototyp

To ostatni etap, w którym pomysł się materializuje.

Tworzona jest funkcjonalna wersja lub oznaczenia produktu lub usługi.

KLUCZOWE PUNKTY

Określ, w jaki sposób pomysł powinien być walidowany/testowany

Test koncepcji

Bycie szybkim

Czas trwania

Trzy tygodnie: 02/05/2022-20/05/2022

Sesje synchroniczne

Siedem sesji

Wejścia

Pomysł na rozwiązanie i jego rozwój

Cel

- Stwórz minimalny opłacalny produkt rozwiązania wyzwania.

Przegląd 1–go tygodnia

<https://view.genial.ly/620a9331b65dd900191a1e85/interactive-content-overview-define-phase>

Prezentacja Circular Lab

Twój mentor firmy Ecoembes wprowadzi Cię w:

- Ecoembes, misja, wizja i wartości.
- Zespół Hub i jego obszary.

Aby dowiedzieć się więcej o dziale innowacji (TheCircularLab), możesz odwiedzić następującą stronę internetową: <https://www.thecircularlab.com/>

Wyzwanie

- Twój opiekun akademicki wyjaśni metodologię pracy DIP.
- Twój mentor w firmie wyjaśni wyzwanie: cel i rezultaty.

Zasady

Konieczne jest ustalenie zasad wyzwania:

- Komunikacja, wspólnie z mentorami określi środki komunikacji (Moodle, poczta, WhatsApp).
- Spotkania, twoi mentorzy ustalą częstotliwość i czas trwania spotkań sprintu.
- Praca zespołowa, wraz z mentorami i kolegami z zespołu, zdefiniuje platformę współpracy (Moodle, Onedrive, GoogleDrive, inne).

Zajęcia grupowe

- Wraz ze swoim mentorem przeprowadzisz dynamikę, aby poznać członków swojej grupy.
- Moment konwergencji odnosi się do dzielenia się badanymi informacjami.

Działania osobiste

- Indywidualnie zrozumiesz wyzwanie.
- Pamiętaj, aby korzystać z zaufanych źródeł

Materiały klasowe

- Przejrzyj innowacyjne materiały i narzędzia
- Pamiętaj, aby robić swój dziennik i wypełniać zadania tygodnia.

Definiowanie

Pod koniec tygodnia w pełni zrozumiesz wyzwanie i zbierzesz informacje.

Ślepe rysunki

Praca indywidualna

Po zakończeniu działań:

1. Prześlij zdjęcie każdego z wykonanych rysunków.
2. Napisz podsumowanie składające się z maksymalnie 280 słów.

Wypadek samolotowy

Praca zespołowa

Współpracuj ze swoim zespołem:

1. Przeanalizuj ćwiczenie
2. Osiągnij konsensus jako zespół
3. Oddaj listę ponumerowanych przedmiotów (1 pierwszy do odrzucenia, 15 ostatnich)

*Jeśli nie wszyscy członkowie współpracują, poinformuj o tym wysyłając e-mail na adres circulartalentlabs@ecoembes.com and alberto.navajas@unavarra.es.

PlaneCrash.pdf

Zaczynij od końca

Praca zespołowa

W tym ćwiczeniu zasymulujemy posiadanie dwóch kapeluszy: optymisty i pesymisty.

Uworzymy dokument z informacjami:

1. Kapelusze optymisty, długoterminowy cel zdefiniowany jako zespół.
2. W przypadku kapelusza pesymisty wypisz wykryte problemy, przeszkody i/lub zagrożenia.

Stworzenie mapy

Praca indywidualna

Postępuj zgodnie z instrukcjami mentora w sesji synchronicznej

1. Prześlij mapę (zrzut ekranu lub pdf) stworzoną z myślą o potencjalnych użytkownikach.
2. Prześlij mapę (zrzut ekranu lub pdf) stworzoną z myślą o interesariuszach.

Osoba docelowa i kupujący

Praca zespołowa

Użyj planszy Miro i w drużynowych uzupełnieniach:

1. Wypełnij szablon „Kupujący” wskazując wybrany cel.
2. Umieść nazwiska członków w prawym górnym rogu.
3. Prześlij gotowy szablon (zrzut ekranu lub pdf).

Mapa grupy

Praca zespołowa

1. Po spotkaniu i konwergencji i podzieleniu się koncepcjami opracuj mapę/schemat grupy na tablicy Miro, aby odzwierciedlić fazę zrozumienia.
2. Mapa/schemat powinien zawierać:
 - Główne badane pojęcia i ich wzajemne powiązania.
 - Zidentyfikowane problemy.
 - Zidentyfikowane obszary szans.
3. Udostępnij link i zrzut ekranu

Faza ideacji

Idea osi czasu <https://view.genial.ly/624ef2b9678b540013b042f5/interactive-content-ideationtimeline>

Aktywności na tydzień i działania:

1. Tworzenie: Przy różnej dynamice pracy zespołowej i indywidualnej wygenerujesz wiele pomysłów.
2. Selekcja: dołącz i uzupełniaj pomysły, głosuj i wybieraj najlepsze.
3. Rozwój: zidentyfikuj, jak zrealizować pomysł, jego mocne i słabe strony, czy rozwiązuje to wyzwanie? Końcowa idea
Prezentacja: Przedstaw swoje pomysły firmie, otrzymuj informacje zwrotne i bądź w stanie wprowadzić poprawki.

Wybór pomysłów

Przejrzyj informacje o pomysłach do wyboru:

Pakietowe pomysły

Łączenie pomysłów.

Łączenie pomysłów prowadzi od mocnych indywidualnych koncepcji do rozwiązań merytorycznych. Pomyśl o tym jako o grze polegającej na łączeniu i dopasowywaniu, której końcowym celem jest połączenie najlepszych części kilku pomysłów w celu stworzenia bardziej złożonych koncepcji. <https://www.designkit.org/methods/30>

Now How Wow Matrix

Nazywany jest „etapem konwergencji”, na którym pomysły są oceniane, porównywane, klasyfikowane, grupowane, a nawet porzucane w celu zebrania kilku świetnych pomysłów do działania https://elearning.campusiberus.es/pluginfile.php/5811/mod_page/content/1/now-wow-how-matrix.pdf

Pierwsza piątka

To proste ćwiczenie daje ci przerwę od głębokiego myślenia i zadaje pytanie, jakie są obecnie pięć najważniejszych pomysłów lub tematów. <https://www.designkit.org/methods/top-five>

Aktywności w pierwszym tygodniu

Jesteś kreatywny, czy o tym wiesz, czy nie <https://ed.ted.com/on/xjKtiVDQ>

System oznacza ten element jako kompletny zgodnie z warunkami: Jesteś kreatywny, wiesz o tym czy nie

1. Obejrzyj wideo!
2. Zastanów się nad tym
3. Odpowiedz na pytania w moderowanej Dyskusji (kliknij) **Wskazówki dotyczące pomysłów**

<https://youtu.be/mtn31hh6kU4>

Jak generujesz pomysły?

W tym krótkim przemówieniu Richarda St. Johna omówiono powstawanie pomysłów

Szalone pomysły

W tej fazie generujesz wiele pomysłów, to wszystko jest częścią procesu!

- Każdy myśli inaczej i jest to nasze najlepsze narzędzie.
- Pomysły nie są ostatecznymi miejscami docelowymi, ale wskazówkami do nauki. Nie należy bać się generowania szalonych lub absurdalnych pomysłów.
- Pomysł może wydawać się szalony lub absurdalny na początku fazy twórczej i stać się rozwiązaniem problemu po opracowaniu.
- Szalone lub absurdalne pomysły pełnią następujące funkcje: zachęcają innych do ekscytacji i dzielenia się pomysłami, aby uciec od problemu, generują różne rozmowy itp.
- Pozytywny nastrój ułatwia proces.

Mapa myśli

Praca zespołowa

Po pierwszym spotkaniu w fazie Ideacji, odbywa się praca na mapie grupowej na tablicy Miro,

1. W zespole wybiera od 6 do 10 problemów, które uważasz za najważniejsze.
2. Pomyśl o możliwościach wyzwania.
3. Mapa myśli powinna zawierać:
 - W każdym problemie są główne koncepcje i poboczne w okręgach
 - Ogólne pomysły na rozwiązanie problemów (minimum 4 na problem), każdy z nich będzie w innym okręgu związanym z centralnym pojęciem-frazą. Przykład: Jak możemy sprawić, by ludzie byli krytyczni w kwestii konsumpcji wiadomości (główna fraza) -> Poprzez edukację (pomysł ogólny), Zakaz fałszywych wiadomości (pomysł ogólny)).
 - Opisz pomysł w jednym zdaniu, przykładowo: Jak możemy sprawić, by ludzie byli krytyczni w konsumpcji wiadomości (główne koncepcje-frazy) -> Poprzez edukację (pomysł ogólny) -> Edukowanie dzieci w szkole poprzez tworzenie warsztatów (szczegóły w jednym zdaniu), Tworzenie usługi filtrowania dla osób starszych (szczegóły w jednym zdaniu).
4. Wpisz swoje imię i udostępnij link oraz prześlij zrzut ekranu

Szalona ósemka

Praca indywidualna

Śledź dynamikę spotkania synchronicznego:

1. Prześlij zdjęcie każdego z 8 wykonanych rysunków/pomysłów.
2. Udostępnij Twojemu zespołowi

***Jeśli nie możesz uczestniczyć, śledź wideo: <https://www.youtube.com/watch?v=ccOuPN-Z8ls>

Szkic rozwiązania

Proszę dodać do tego ćwiczenia swoje rozwiązanie do Szkicu. Jeśli rozwiązanie uzyskała grupa, proszę podać nazwiska członków.

SWOT

Proszę, musisz dodać do tej aktywności swoje rozwiązanie do aktywności. Jeśli rozwiązanie uzyskała grupa, proszę podać nazwiska członków.

Faza prototypu

Mapa podróży

Praca zespołowa

Po sesji postępów i informacji zwrotnej:

1. Utwórz dokument, w którym wyjaśnisz aplikację Mapy Podróży. Powinien on zawierać zdjęcia Twojej pracy w Miro,
2. Prześlij dokument w formacie pdf

PROJECT INFO

Grant Agreement	612212-EPP-1-2019-1-ES-EPPKA2-KA
Programme	Erasmus+
Key Action	Cooperation for innovation and the exchange of good practices
Action Type	Knowledge Alliances for higher education
Project Title	PackAlliance: European alliance for innovation training & collaboration towards future packaging
Project starting date	01/01/2020
Project end date	31/12/2022
Project duration	3 years

This project has received funding from the European Union

PROJECT CONSORTIUM



Copyright: CC BY-NC-SA 4.0: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

With this license, you are free to share the copy and redistribute the material in any medium or format. You can also adapt remix, transform and build upon the material.



However only under the following terms:

Attribution — you must give appropriate credit, provide a link to the license, and indicate if changes were made. You may do so in any reasonable manner, but not in any way that suggests the licensor endorses you or your use.

NonCommercial — you may not use the material for commercial purposes.

ShareAlike — if you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original.

No additional restrictions — you may not apply legal terms or technological measures that legally restrict others from doing anything the license permits.

The information and views set out in this report are those of the authors and do not necessarily reflect the official opinion of the European Union. Neither the European Union institutions and bodies nor any person action on their behalf may be held responsible for the use, which may be made of the information contained therein.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union