

# DESIGN THINKING w praktyce akademickiej

Interaktywne warsztaty z rozwoju osobistego w zakresie kompetencji miękkich

Karta szkolenia

## Podstawowe informacje:

- Prowadząca: Ewa Badzińska
- Forma: stacjonarnie
- Rodzaj szkolenia: metodyczne

*Design Thinking* to iteracyjna metoda twórczego rozwiązywania problemów skoncentrowana na człowieku (użytkowniku), łącząca empatię, kreatywność i pragmatyzm. Jej celem jest tworzenie produktów i usług poprzez zrozumienie realnych potrzeb grupy docelowej, tworzenie szybkich prototypów i testowanie rozwiązań, aby zminimalizować ryzyko niepowodzenia.

## Cel szkolenia:

Poznanie i testowanie narzędzi oraz technik, które:

- pobudzają kreatywne myślenie i rozwiązywanie problemów poprzez skoncentrowanie na potrzebach grupy docelowej,
- sprzyjają generowaniu innowacyjnych pomysłów rozwiązujących realne potrzeby,
- uczą umiejętnego balansowania pomiędzy potrzebą szybkich rozwiązań pod presją czasu (szybkie prototypowanie i wizualizacja), a kreatywnymi rozwiązaniami wymagającymi więcej czasu (testowanie, ewaluacja, iteracja).

## Zakres tematyczny:

### I. Wprowadzenie do metody Design Thinking (2h)

1. Metoda Design Thinking – tło powstania
2. Kluczowe cechy i podejścia do działania
3. Etapy wdrażania metody Design Thinking
4. Metody, techniki i narzędzia wspierające proces myślenia projektowego
5. Przykłady zastosowania (m.in. w HPI d-school Potsdam)
6. Wymiana doświadczeń

Projekt pn. “**Politechnika Poznańska liderem dostępności**”  
dofinansowany przez Unię Europejską



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



## II. Praktyczne warsztaty z wykorzystaniem narzędzi Design Thinking (6h)

Praca w zespołach (4-5 osób)

1. Budowanie tożsamości zespołu (uzgodnienie zasad współpracy „team contract”)

2. Etapy procesu Design Thinking:

- Empatia (Empatize): Poznanie zwyczajów, zainteresowań i zrozumienie potrzeb potencjalnych użytkowników poprzez obserwację, wywiady i wczucie się w ich sytuację. Spojrzenie na problem / potrzebę z perspektywy odbiorców (tworzenie mapy empatii).
- Definiowanie problemu (Define): Analiza zebranych danych, aby znaleźć jakieś wzorce i schematy w celu zdiagnozowania potrzeb. Zdefiniowanie grupy docelowej i jej potrzeb/problemów (tworzenie persony). Sformułowanie konkretnego problemu z perspektywy użytkownika (Point of view) i wyznaczenie kierunku dalszych działań.
- Generowanie pomysłów (Ideate): Kreatywna współpraca zespołu, burza mózgów i poszukiwanie innowacyjnych, różnorodnych rozwiązań trafiających w potrzeby odbiorców. Grupowanie pomysłów i ustalanie priorytetów.
- Prototypowanie (Prototype): Szybkie tworzenie tanich, fizycznych form pomysłów w celu weryfikacji i usprawnienia projektowanego rozwiązania: maksimum działania, wychodzenie poza schematy, wizualizacja, feedback, doskonalenie.
- Testowanie (Test): Prezentacja prototypów potencjalnym użytkownikom, zbieranie informacji zwrotnej i powtarzanie procesu (iteracja).

3. Ewaluacja projektów: interakcja, feedback zespołów, samoocena, uwagi / wskazówki od prowadzącej warsztat.



**8 maja 2026**  
**godz. 8:00 - 15:00**

Projekt pn. “**Politechnika Poznańska liderem dostępności**”  
dofinansowany przez Unię Europejską



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską

