

A picture containing web

Description automatically generated

Otwarte Zasoby Edukacyjne Digital Innovation przygotowane przez konsorcjum projektu Digital Innovation dostępne są na licencji [Creative Commons Attribution-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/).



**Innowacje cyfrowe**

Uczenie się w oparciu o problemy

Otwarte zasoby edukacyjne

Obraz zawierający tekst

Opis wygenerowany automatycznie



Partnership

Obraz zawierający tekst

Opis wygenerowany automatycznie

Obraz zawierający tekst

Opis wygenerowany automatycznie



Niniejszy materiał będący częścią projektu “Digital Innovation” realizowanego w ramach programu Erasmus+ został przygotowany przez Burcu Kör i Ingrid Wakkee z Amsterdam University of Applied Sciences we współpracy partnerami projektu Digital Innovation.

Projekt został sfinansowany przy wsparciu Komisji Europejskiej. Niniejsza publikacja [komunikat] odzwierciedla wyłącznie poglądy autora, a Komisja nie ponosi odpowiedzialności za jakiekolwiek wykorzystanie zawartych w niej informacji.

Sekcja 3

**IDEACJA  
I ZARZĄDZANIE POMYSŁAMI**

Ideacja i pomysł Etap 2: Ideacja i zarządzanie pomysłami

SnappCar jest liderem w usługach carsharingu w Amsterdamie. SnappCar chce dokonać pozytywnych zmian na poziomie ekologicznym, ekonomicznym i społecznym. Misją SnappCar jest umożliwienie ludziom inteligentniejszej mobilności poprzez wspólne korzystanie z samochodów. SnappCar mierzy wysoko: jego celem jest usunięcie 50% wszystkich samochodów w naszym społeczeństwie.

Musisz zacząć generować pomysły, które pomogą SnappCar w osiągnięciu swoich celów.

Poniższe informacje mogą być pomocne podczas burzy mózgów:

* Usługa Car sharing jest najbardziej popularna wśród Millenialsów, ale teraz SnappCar widzi możliwość rozszerzenia swoich usług na inne grupy wiekowe i, jeśli to możliwe, rodziny z dziećmi. Felyx, firma zajmująca się udostępnianiem skuterów, również notuje szybki rozwój.
* Zamiast postrzegać to jako zagrożenie, SnappCar widzi w tym szansę i zdecydował się zaoferować usługę udostępniania skuterów P2P. Obecnie SnappCar chce pilotować aplikację za pomocą testu AB. SnappCar nie jest pewien, czy działalność związana ze skuterami powinna zostać zintegrowana z istniejącą już aplikacją do udostępniania samochodów, czy też zostać uruchomiona jako nowa aplikacja obsługiwana przez SnappCar. SnappCar chce wiedzieć, czy oferowanie skuterów i pojazdów w jednej aplikacji jest mylące dla użytkowników, a także czy język usługi powinien być inny. Osoby udostępniające samochody mają bowiem 35-44 lata, a osoby udostępniające skutery - 25-34 lata.

Zadanie 1: Metoda Brainwriting

Zastanów się nad prezentowanym tekstem i informacjami i wymyśl pomysły, które umożliwią SnappCar dotarcie do różnych typów użytkowników. Przeprowadź burzę mózgów metodą Brainwriting. Ta technika może złagodzić dwie największe pułapki burzy mózgów — niezrównoważoną rozmowę i efekt zakotwiczenia — zapewniając wszystkim możliwość wniesienia wkładu i wyeliminowanie stronniczości względem pierwszego pomysłu.

Możesz wybrać odpowiednie narzędzia ze [Skanera narzędzi cyfrowych innowacji](https://scanner.innovatingdigitally.eu/) aby stworzyć ramy dla brainwritingu. Możesz także użyć [Szablon brainwritingu](https://miro.com/app/board/uXjVOIPrd6k=/?invite_link_id=62856218182), [Szablon Mindmap](https://miro.com/app/board/uXjVOai6Vzo=/?invite_link_id=654706391712) albo [Szablon Brainstorm and Idea Prioritization](https://app.mural.co/template/94238f11-00b5-42c7-8374-b3dd7c7c0b76/ae150568-42bf-46cc-b205-2f4ba1bdb4ca).

**Krok 1:** Każdy zapisuje trzy pomysły, które odnoszą się do tematu burzy mózgów. (nie więcej niż 5 minut)

**Krok 2:** Każdy przekazuje swoje pomysły osobie po swojej prawej stronie, która następnie buduje je, dodając do nich kwestie kluczowe.

**Krok 3:** Po kolejnych kilku minutach wszyscy ponownie przekażą kolegom kartkę papieru, aż wszyscy uczestnicy grupy dodadzą kwestie kluczowe do wszystkich pomysłów. Gdy każdy uczestnik zaznajomi się już z każdym pomysłem, możesz narysować je na wykresie, aby przedyskutować, które z nich najlepiej będzie realizować.

Zadanie 2: Macierz How Now Wow

Macierz How Now Wow jest narzędziem do selekcji I odkrywania najlepszych pomysłów. Kategoryzuje ona pomysły na podstawie ich oryginalności i wykonalności:

• Łatwość wdrożenia: jak łatwe lub trudne są te pomysły do ​​wdrożenia w ramach obecnej struktury, zasobów i możliwości Twojej organizacji? Czy z technicznego i organizacyjnego punktu widzenia są to pomysły rozwojowe czy destrukcyjne?

• Poziom nowości: czy oczekuje się, że te pomysły zakłócą wrażenia użytkowe użytkowników końcowych? Czy z perspektywy klienta są to pomysły rozwojowe czy destrukcyjne?



Macierz How-Now-Wow ma cztery ćwiartki (Gray, 2011):

• (How) Jak/Żółte Pomysły – Oryginalne pomysły, niemożliwe do zrealizowania. Ten kwadrant reprezentuje pomysły, które są innowacyjne, ale trudne do wdrożenia, więc nie są obecnie wykonalne, ale mogą być warte rozważenia jako przyszłe cele.

• (Now) Teraz/Niebieskie pomysły – Normalne pomysły, łatwe do wdrożenia. Ten kwadrant reprezentuje wtórne pomysły, które są znane, łatwe do wdrożenia i sprawdzone w działaniu. Te pomysły skutkują przyrostowymi wynikami.

• (Wow) Wow/Zielone pomysły – oryginalne pomysły, łatwe do wdrożenia. Ten kwadrant reprezentuje nowe pomysły, które można łatwo wdrożyć w obecnej rzeczywistości, oraz pomysły wykonalne, które można urzeczywistnić. Postaraj się stworzyć jak najwięcej pomysłów w tej kategorii.

Możesz wybrać odpowiednie narzędzia ze [Skanera narzędzi cyfrowych innowacji](https://scanner.innovatingdigitally.eu/) aby stworzyć macierz How-Now-Wow. Możesz także wykorzystać [Macierz How-Now-Wow na Miro](https://miro.com/app/board/o9J_lgjW4_Q=/).

**Jak używać How Now Wow Matrix?**

**Krok 1:** Wypisz pomysły

**Krok 2:** Daj każdemu członkowi zespołu 3 karteczki samoprzylepne w każdym kolorze –3 niebieskie, 3 żółte, 3 zielone. 9 kartek na osobę to typowe rozwiązanie, ale śmiało możesz tę liczbę zmniejszyć lub zwiększyć w oparciu o dostępny czas i liczbę wygenerowanych koncepcji.

**Krok 3:** Poproś każdego członka zespołu, aby zagłosował na 3 najlepsze koncepcje w każdej kategorii. Niech zrobią to poprzez umieszczenie kolorowej karteczki przy wybranej koncepcji.

**Krok 4:** Na koniec policz liczbę kartek pod każdym pomysłem, aby go sklasyfikować. Największa liczba kartek w danym kolorze klasyfikuje pomysł pod tym kolorem.

W przypadku remisu:

Jeśli liczba niebieskich kartek równa się liczbie zielonych, pomysł uchodzi za niebieski

Jeśli liczba żółtych kartek jest równa liczbie zielonych, pomysł uchodzi za zielony.

**Krok 5:** Dziękitemu zadaniu dysponujesz teraz szeregiem koncepcji zielonych, nad którymi możesz dalej pracować. Upewnij się, że niebieskie pomysły zostaną ​​natychmiastowo wdrożone, a żółte pomysły zostaną zapamiętane na przyszłość.