

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 5

**ROZWÓJ USŁUG**

4: Rozwój usług

Jako czwarty etap procesu ma miejsce faza rozwoju (usługi). Wyróżniono etapy procesu, które są istotne dla innowacji usługowej. Etapy te to wprowadzanie zmian po przetestowaniu koncepcji, eksperymentowanie i/lub symulacja wdrożonych pomysłów, opracowanie różnych elementów usługi, a także przygotowanie do walidacji innowacji usługowej. Na tym etapie procesu w centrum uwagi będą działania wdrożeniowe i integracyjne, takie jak rozwój oprogramowania, działania projektowe, wiele rund prototypowania i opracowanie usługi pilotażowej. Czynności walidacyjne takie jak planowanie testów użyteczności będą przedmiotem kolejnego etapu.

(Cyfrowe) prototypowanie stanowi ważny element tego kroku. Prototyp cyfrowy to makieta produktu, która daje Tobie, Twoim interesariuszom i użytkownikom wstępne wyobrażenie o tym, jak oprogramowanie będzie wyglądać lub działać. Co najważniejsze, jest to pierwszy krok w kierunku wprowadzenia na rynek produktu lub funkcji, która spełni potrzeby użytkowników i Twoje cele. Umożliwia testowanie (z użytkownikami, interesariuszami i inwestorami) ogólnej koncepcji projektu. Za prototypem nie stoi żadna inżynieria, a on sam posiada niewielką liczbę działających funkcji lub rzeczywistych danych. W rzeczywistości prototyp jest często frontem, interaktywną wizualizacją lub klikalnym zwiastunem produktu – środkiem do testowania i walidacji dotychczasowego wyglądu i stylu oraz głównej koncepcji biznesowej.

W normalnych okolicznościach stworzenie cyfrowego prototypu zajmuje zwykle od 1 do 2 tygodni i odpowiada na szereg potrzeb biznesowych, w tym testowanie i gromadzenie danych, tworzenie pomysłów i wizualizację. W ramach tego warsztatu zamierzamy jednak zająć się formą błyskawicznego prototypowania.

Zadanie 1: Metoda MoSCoW

Zastanów się nad podanym tekstem i informacjami i zaprojektuj schemat blokowy planu usługi dla nowej usługi udostępniania skuterów SnappCar. W tym celu musisz odpowiedzieć:

* Jakie są główne elementy Twojego nowego produktu/usługi mobilności miejskiej? W tym celu użyj metody ustalania priorytetów MoSCoW: Akronim MoSCoW reprezentuje cztery kategorie inicjatyw: musi mieć, powinno być, może mieć, nie będzie mieć (*must, should, could, won’t*). Niektóre firmy również używają litery „W” w MoSCoW do oznaczenia “mógłby mieć”.

Możesz wybrać odpowiednie narzędzia ze [Skanera narzędzi cyfrowych innowacji](https://scanner.innovatingdigitally.eu/), aby stworzyć diagram MoSCoW. Możesz też użyć [Metody MoSCoW](https://miro.com/app/board/uXjVOGY1OuU=/?invite_link_id=714112408814).

Zadanie 2: Projekt

* Przejdź do następującej witryny w serwisie Canva [Ponad 200 darmowych i konfigurowalnych szablonów prototypów](https://www.canva.com/prototypes/templates/) i poświęć kilka minut na zapoznanie się z niektórymi szablonami.
* Przedyskutuj w swoim zespole, w jaki sposób takie szablony mogą pomóc w zaprojektowaniu własnego prototypu produktu lub usługi mobilności miejskiej. Zrób zrzuty ekranu ulubionych trzech i umieść je na tablicy Miro, aby móc je później wykorzystać w prezentacji dla innych zespołów.

Graphical user interface, application

Description automatically generated

***Zadanie 3:***

Stwórz w swoim zespole harmonogram ukazujący wstępny plan faktycznego zaprojektowania prototypu. Plan powinien wskazywać w jakich momentach udostępnisz go interesariuszom (oraz jak wielu interesariuszom), aby pozwalał na uzyskanie informacji zwrotnej.

Możesz wybrać odpowiednie narzędzia ze [Skanera narzędzi cyfrowych innowacji](https://scanner.innovatingdigitally.eu/), aby opracować harmonogram. Studenci mogą też skorzystać z [szablonu harmonogramu](https://miro.com/app/board/uXjVOGfVAJY=/?invite_link_id=656126267868), [wykresu Gantt](https://miro.com/app/board/uXjVOGfVAL4=/?invite_link_id=808872678071) albo [szablonu Wall of Work](https://app.mural.co/template/0a714a13-3907-4aa5-a6d5-fb3777d56e74/d13d903c-cb57-40e6-8e60-4413fa97e2d9).