

03

Ideate



Ideate

03

Questa sezione della guida supporterà gli utenti nella terza fase del modello di Design Thinking: Ideate.

L'obiettivo è "ideare" il percorso da promuovere per il cambiamento sociale. Sulla base dei dati raccolti durante la prima fase (Emphatize) e focalizzati attraverso la seconda (Define), saremo in grado di creare un'idea di cambiamento sociale perseguibile da prototipare nella fase successiva.

Le domande How Might We (HMW) portano a sessioni di ideazione in cui i progettisti esplorano idee che possono aiutare a risolvere le sfide del progetto in modo innovativo. Le domande HMW non devono essere né troppo generiche né troppo ristrette.





Definire la fase di ideazione

La fase Ideate consente ai progettisti di sperimentare nuovi concetti e soluzioni, dato che il Design Thinking non è un processo lineare. Le intuizioni e i risultati generati dalle fasi di Empathize e Define (conoscere le persone e sviluppare una chiara descrizione del problema) saranno tuttavia alla base di una sessione di ideazione costruttiva. Le fasi Define e Ideation di un tipico processo di Design Thinking si sovrappongono in modo significativo.

Attività	Strumenti	Risultati
1. Icebreaking	<ul style="list-style-type: none"> Word generator, Strumenti per il disegno e la scrittura 	<ul style="list-style-type: none"> Sketches per comunicare idee/ concetti
1. Brainstorming	<ul style="list-style-type: none"> Carta, laptop, tablet 	<ul style="list-style-type: none"> Idea Cards Documenti nella lavagna a fogli mobili
1. Brainwriting	<ul style="list-style-type: none"> Matite, penna, cronometro, post-it 	
2. Remote Brainwrite		
3. Brainwalk	<ul style="list-style-type: none"> Google Spreadsheet 	<ul style="list-style-type: none"> Parallelismi
4. Analogie	<ul style="list-style-type: none"> Walk the walls, pennarelli e carta per lavagna a fogli mobili 	<ul style="list-style-type: none"> diagrammi di grandi dimensioni, bozze di idee, fusione di parole
5. Gamestroming		
6. Crowdstorming	<ul style="list-style-type: none"> Strumenti per il disegno 	<ul style="list-style-type: none"> Grafici, diagrammi, tabelle di dati
7. Pause creative		
8. Laboratorio di idee	<ul style="list-style-type: none"> Un insieme di strumenti di co-creazione 	<ul style="list-style-type: none"> Mappa delle priorità
9. Mappe mentale		
10. Sketching	<ul style="list-style-type: none"> Sondaggio, recensione, social media 	<ul style="list-style-type: none"> Diagramma di affinità
11. Votazione per punti	<ul style="list-style-type: none"> Passeggiare, caffè, e rilassarsi Lavagna a fogli mobili e lavagna bianca 	<ul style="list-style-type: none"> Valutazione delle idee Due o tre idee che emergono dal quadro generale



- Persona
- Brief di progettazione
- Un adesivo, una penna o un pennarello

23



"Non si tratta di trovare l'idea 'giusta', ma di generare la più ampia gamma di possibilità".

Hasso Plattner Institute of Design at Stanford

Ice Breaking

Una sessione per rompere il ghiaccio è un'attività o un gioco di gruppo progettato per aiutare i partecipanti a sentirsi più a proprio agio gli uni con gli altri e a stabilire un'atmosfera positiva e aperta. L'obiettivo è quello di "rompere il ghiaccio" e creare un senso di affiatamento e fiducia tra i membri del gruppo, rendendo più facile la collaborazione e la comunicazione più efficace.

Secondo l'American Management Association, le attività per rompere il ghiaccio sono *"spesso utilizzate all'inizio di una riunione o di una sessione di formazione per aiutare i partecipanti a conoscersi e a sentirsi più a proprio agio nel gruppo"*. (Fonte: <https://www.amanet.org/articles/ice-breakers-that-really-work/>)

Sessione di Warm Up delle idee

In questa sessione viene scelta una situazione inventata e i partecipanti sono invitati a condividere l'idea peggiore che gli viene in mente.

Mash-up Ideation

In questa sessione, i partecipanti sono invitati a proporre un'idea utilizzando una selezione di parole o immagini casuali come ispirazione.

Brainstorming (faccia a faccia/online)

Il brainstorming può essere definito come un processo creativo che incorpora cicli di pensiero divergente e convergente, nonché lo scambio verbale di idee tra i membri di un gruppo. Il brainstorming è un processo che aiuta i social design thinkers ad avere idee più creative ponendo una serie di domande in un breve periodo di tempo.

In questa fase non è necessario fornire risposte o soluzioni. Pensare in termini di domande piuttosto che di soluzioni rende più facile superare i pregiudizi cognitivi ed esplorare territori inesplorati.

È consigliabile includere due o tre persone che non conoscono il problema e che la pensano diversamente da voi. Poiché non sono legati allo status quo e non hanno un pensiero consolidato sull'argomento, faranno domande sorprendenti e interessanti che voi non fareste.

Le regole del brainstorming:

- Rinviare il giudizio
 - Incoraggiare il pensiero fuori dagli schemi
 - Utilizzate le idee degli altri
 - **Siate visivi per permettere agli altri membri di visualizzare**
 - La quantità a scapito della qualità
- Mantenere la concentrazione sull'argomento
Un dialogo alla volta

"La domanda è un comportamento innato che viene attivamente sovvertito e bloccato".

Harvard Business Review



03

Brainwriting (faccia a faccia/online)

Il brainwriting è un'alternativa al brainstorming tradizionale, è una procedura silenziosa. Invece di scambiarsi idee a voce, i partecipanti le scrivono prima di passarle a qualcun altro. La persona successiva legge questi pensieri e ne aggiunge di propri, e così via fino a quando le idee di ciascuno non sono state sottoposte a una rotazione completa. Tutte le idee vengono poi raccolte e presentate al gruppo per la discussione. **Le carte delle idee** saranno il risultato del processo di brainwriting.

04

Remote Brainwriting (online)

Il remote brainwriting è la versione online dell'azione di brainwriting in cui, attraverso un foglio di calcolo di Google, verranno prodotte le **schede di idee digitali**.

05

Brainwalk (faccia a faccia)

Questa è la versione più tangibile e attiva del brainwriting. Invece di distribuire fogli nella stanza, i progettisti si spostano tra "stazioni di ideazione" separate. Aggiungeranno le loro idee prima di passare alla stazione successiva, proprio come nel brainwriting. **I fogli della lavagna** saranno il risultato del processo di brainwalk.

06

Analogie (faccia a faccia, online, mix)

Le analogie possono essere un approccio fantastico al brainstorming perché aiutano a far progredire la comprensione creando confronti. Confrontando ciò che i social design thinkers stanno cercando di risolvere con oggetti e scenari diversi, i membri possono produrre pensieri fuori dagli schemi basati su modi diversi di comprendere il problema. Ad esempio, è possibile ispirarsi a soluzioni di cambiamento sociale provenienti da campi diversi come l'economia, il commercio o l'ingegneria. Il risultato dell'azione di analogia sarà la creazione di **parallelismi**

07

Gamestorming (faccia a faccia, online)

Aggiungere un elemento di gioco a una situazione non di gioco per aumentare la partecipazione, come il fishbowl (sedersi in due cerchi concentrici, uno di fronte all'altro, e ascoltare mentre l'altro parla), l'anti-problema (guardare l'opposto della propria situazione o problema) o la cover-story (scrivere una storia che includa uno o più titoli, note e immagini) può essere molto utile e divertente nel contesto della fase di definizione. **Diagrammi di grandi dimensioni, schizzi di idee e fusione di parole** saranno il risultato dell'azione di gamestorming.

08

Crowdstorming (faccia a faccia, online)

Il crowdstorming è il processo di sollecitazione di idee da parte del pubblico e di valutazione di esse. Il crowdstorming fornisce una solida base per le vostre idee utilizzando sondaggi, recensioni e social media. Anche se non sempre l'idea presentata è la migliore, può fare benissimo da base per l'intuizione. **Grafici, diagrammi e tabelle di dati** saranno il risultato dell'azione di crowdstorming.

09

Pausa creativa (faccia a faccia)

La pausa creativa è utile se i membri del team di progettazione si sono fissati su un unico concetto. Le pause consapevoli e gli stacchi permettono di fare progressi nella creazione di nuove idee. **Le note delle idee** saranno il risultato dell'azione di pausa creativa.

10

Laboratorio di idee (faccia a faccia, online)

Un laboratorio di idee è un ambiente sicuro in cui è possibile generare idee. Lo scopo principale di questa sessione è ispirare innovazione e creatività. I membri del team di progettazione si riuniscono per parlare e condividere le idee in modo trasparente e senza giudizi.

L'importanza del laboratorio di idee

- Il laboratorio di idee possono essere molto utili per smuovere i team.
- Ampliare la collaborazione e i punti di vista.
- Uno spazio sicuro per la creatività
- Un ambiente creativo privo di pregiudizi
- Entusiasmante e piacevole

La mappa delle priorità sarà il risultato del laboratorio di idee

11

Mappa Mentale (faccia a faccia, online)

La mappatura mentale è uno strumento di ideazione visiva sviluppato per consentire ai progettisti di stabilire collegamenti tra raccolte di pensieri o fatti distinti. Per iniziare, scrivete un termine al centro della pagina (di solito legato alla definizione del problema) e poi circondate questo termine con tutti i concetti che vi vengono in mente sullo stesso foglio di carta.

Infine, considerate il modo in cui queste idee sono collegate, evidenziando queste connessioni con linee e curve per creare una mappa visiva. Questa tecnica permette ai progettisti di riconoscere i pattern.

La mappa di affinità sarà il risultato della mappa mentale.

Sketching/Disegno (faccia a faccia, online)

Lo sketching è un approccio pratico per mettere le idee su carta e comunicarle ai colleghi o sviluppare nuove soluzioni. I progettisti possono presentare le loro idee in modo chiaro attraverso lo sketch. Questa attività consente ai progettisti di creare rappresentazioni visive di qualsiasi informazione o idea complessa. I progettisti utilizzano molte tecniche per lo sketch per renderlo più chiaro, come l'uso di forme semplici, linee e parole, figure/box e così via. **La valutazione dell'idea** sarà il risultato dell'azione di sketching/disegno.

Votazione per punti (faccia a faccia, online)

Click to
View

Il voto per punti è uno strumento di base utilizzato in un gruppo per stabilire democraticamente le priorità o prendere decisioni. È un metodo semplice e basilare per restringere le opzioni e decidere su un insieme di nozioni o idee.

il sistema di **Votazione per punti**

- Raccogliere i documenti
- Stabilire le restrizioni di voto.
- **Votazione.**
- Determinare il risultato
- Ridefinire e rivotare se necessario.

Classificazione dei voti in base al colore per rappresentare i vari criteri di voto. La tradizionale votazione a punti prevede l'uso di punti tutti dello stesso colore. Considerate la possibilità di utilizzare colori diversi per aggiungere sfumature (e informazioni) al processo di voto. Quando i membri di un team di progettazione votano su una serie di concetti, ad esempio, i punti verdi potrebbero rappresentare la praticità e quelli gialli l'effetto sull'utente. Ne risulterebbe una serie di punti verdi e gialli. Le **due/tre idee emerse** dall'insieme saranno i risultati dell'azione di votazione per punti.

