

Ekonomiczny Uniwersytet Dziecięcy



Crowdsourcing - tworzenie innowacji w firmie

Anna Lis

Politechnika Gdańska

Data: 13.03.2025 r.

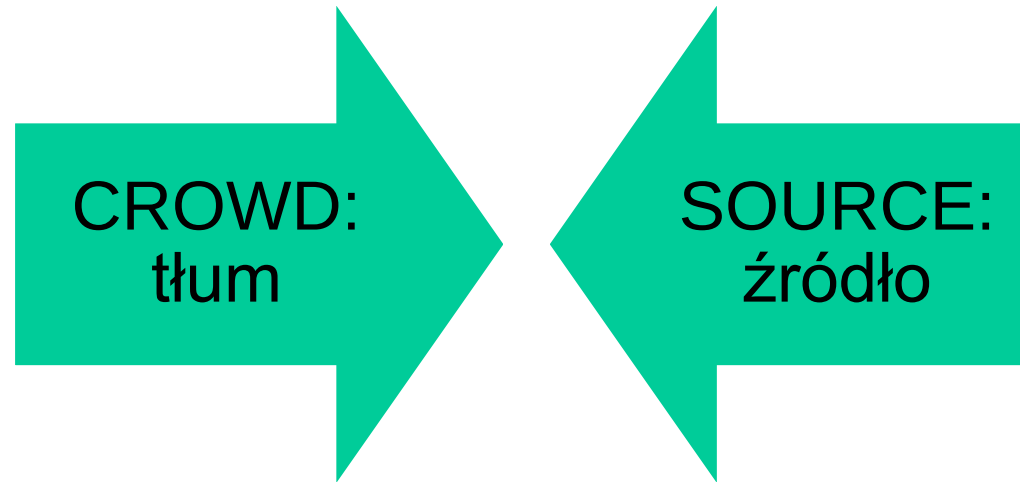


Co to jest crowdsourcing?



Wszystkie pomysły i skojarzenia...

Co to jest crowdsourcing?



- Proces pozyskiwania zasobów (takich jak pomysły, informacje) od dużej grupy ludzi, zazwyczaj za pośrednictwem Internetu.
- Organizacje wykorzystują „tłum” do rozwiązywania problemów, zebrania danych lub generowania pomysłów.

Koncepcje podobne do crowdsourcingu



- Crowdfunding
- Open Source
- Co-Creation (Współtworzenie)
- Crowdsolving
- Peer-to-Peer (P2P)
- Open Innovation (otwarte innowacje)

Narzędzia do crowdsourcingu

- **Google Forms** – zbieranie opinii, pomysłów, danych
<https://docs.google.com/>
- **Trello** – zarządzanie projektami, praca w zespole nad jednym projektem
<https://trello.com/>
- **Padlet** – tworzenie tablic wirtualnych, współpraca na żywo w formie on-line
<https://padlet.com/>
- **Miro** – tworzenie tablic wirtualnych, współpraca na żywo w formie on-line
<https://miro.com/>

Narzędzia do crowdsourcingu

- **Mentimeter** – tworzenie interaktywnych prezentacji z pytaniami i odpowiedziami na żywo

<https://www.mentimeter.com>

- **CrowdSPRING** – organizowanie konkursów na projekty, współpraca przy tworzeniu innowacyjnych rozwiązań

<https://www.crowdspring.com>

- **Slack** – zarządzanie projektami, komunikacja w zespołach

<https://slack.com>

- **Poll Everywhere** – przeprowadzanie ankiet i głosowań na żywo

<https://www.polleverywhere.com>

Projektowanie narzędzia do crowdsourcingu

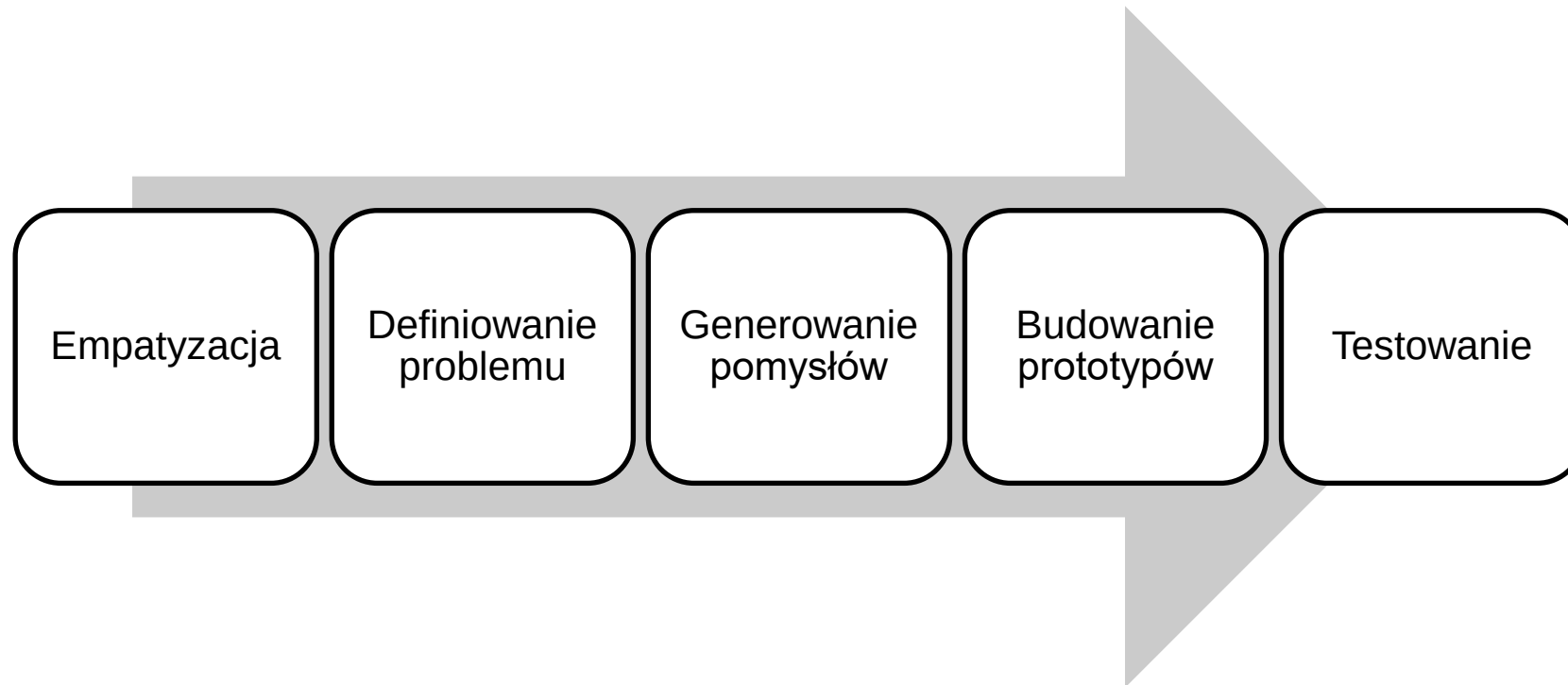


Wyzwanie:
Zaprojektowanie narzędzia do crowdsourcingu na potrzeby szkoły podstawowej z wykorzystaniem Design Thinking.

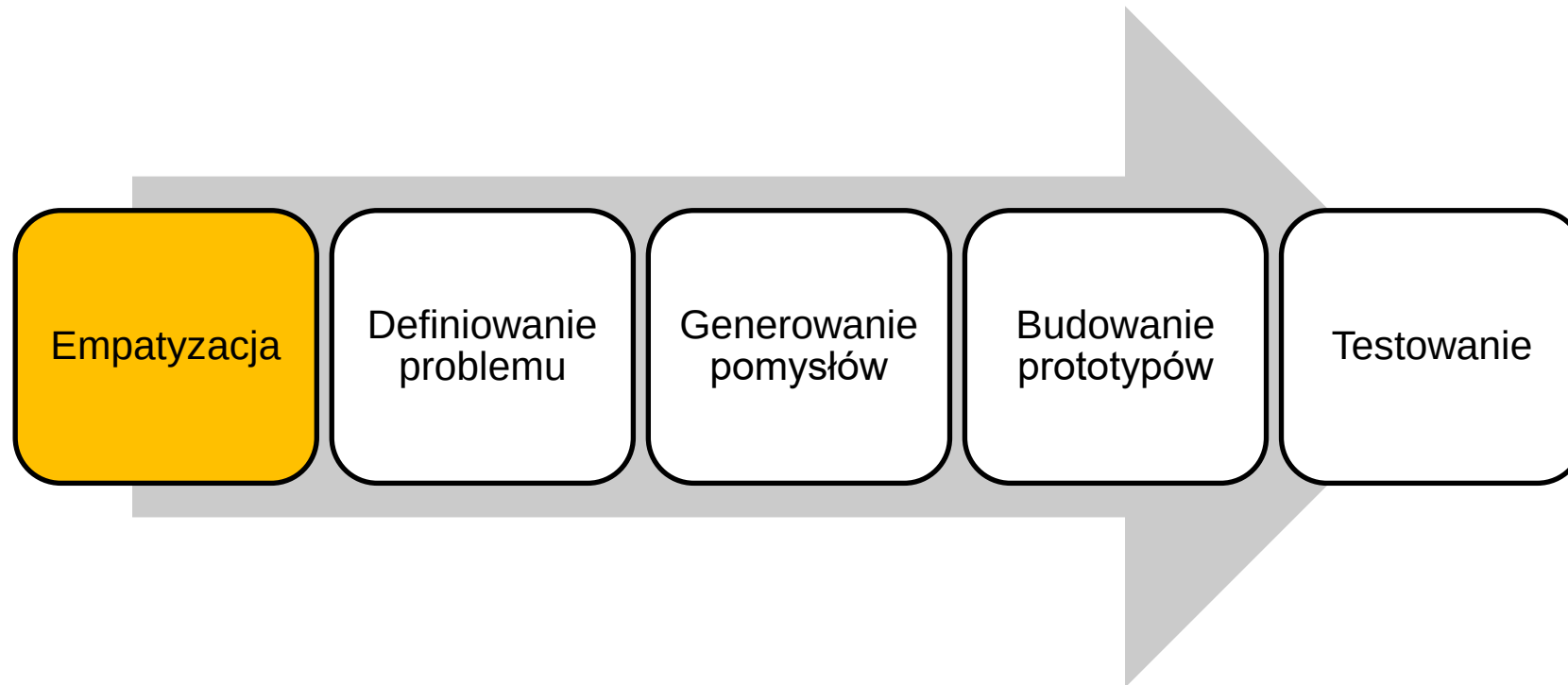
Istota Design Thinking

- „Doing not thinking”
- Użytkownik w centrum
- Interdyscyplinarne zespoły
- Szacunek i demokracja
- Ciężka praca
- Dobra zabawa
- Współpraca
- Głębokie zaangażowanie

Design Thinking - etapy



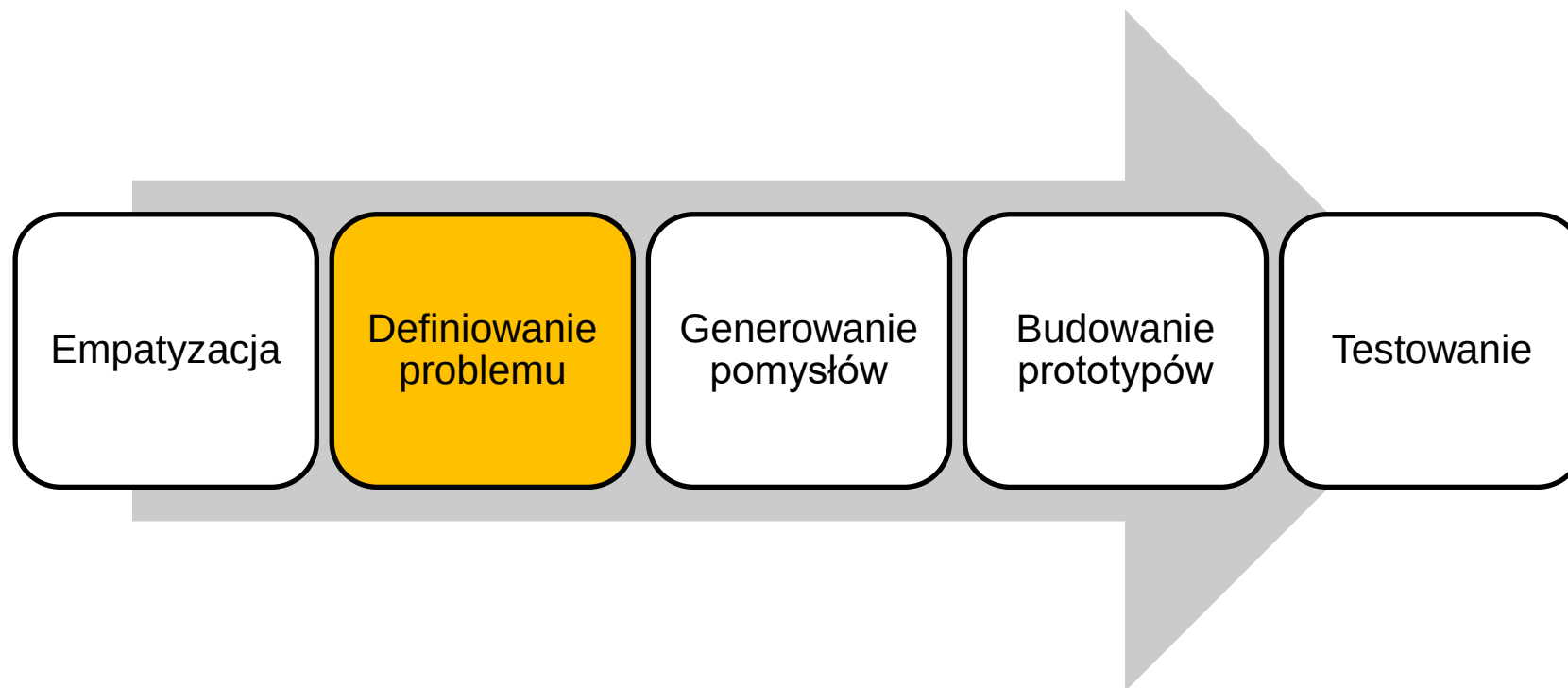
Design Thinking - empatyzacja



Design Thinking - empatyzacja

- Poznanie „persony”
- Wejście w świat użytkownika, chodzenie „w jego butach” (spojrzenie na świat oczami osoby)
- Dążenie do zebrania jak największej ilości informacji
- Nie analizowanie, nie ocenianie
- Szukanie emocji
- Rozumienie uczuć, myśli i nastawienia innych osób

Design Thinking - definiowanie problemu

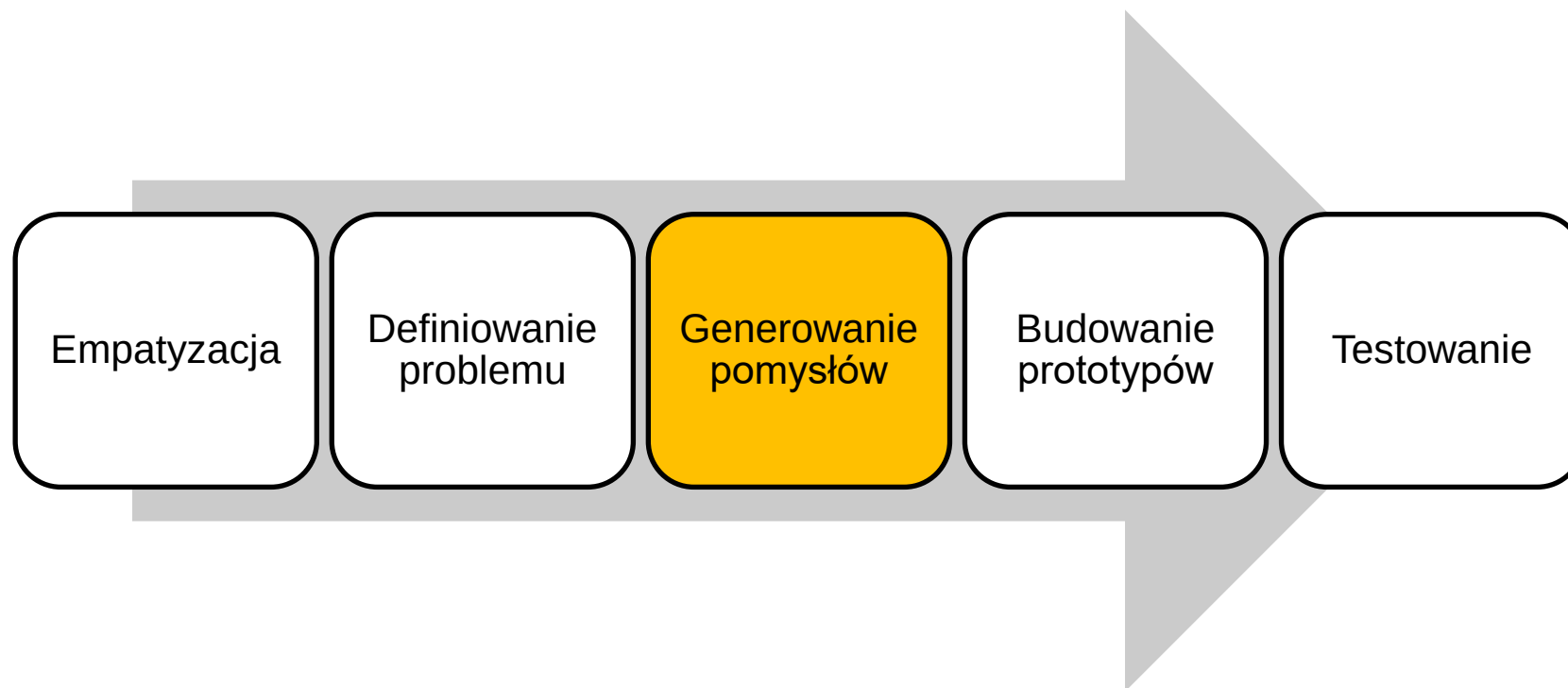


Design Thinking - definiowanie problemu



- Sformułowanie wyzwanie opartego na potrzebie
- Zidentyfikowanie głównych problemów
- Zdiagnozowanie potrzeb

Design Thinking - generowanie pomysłów

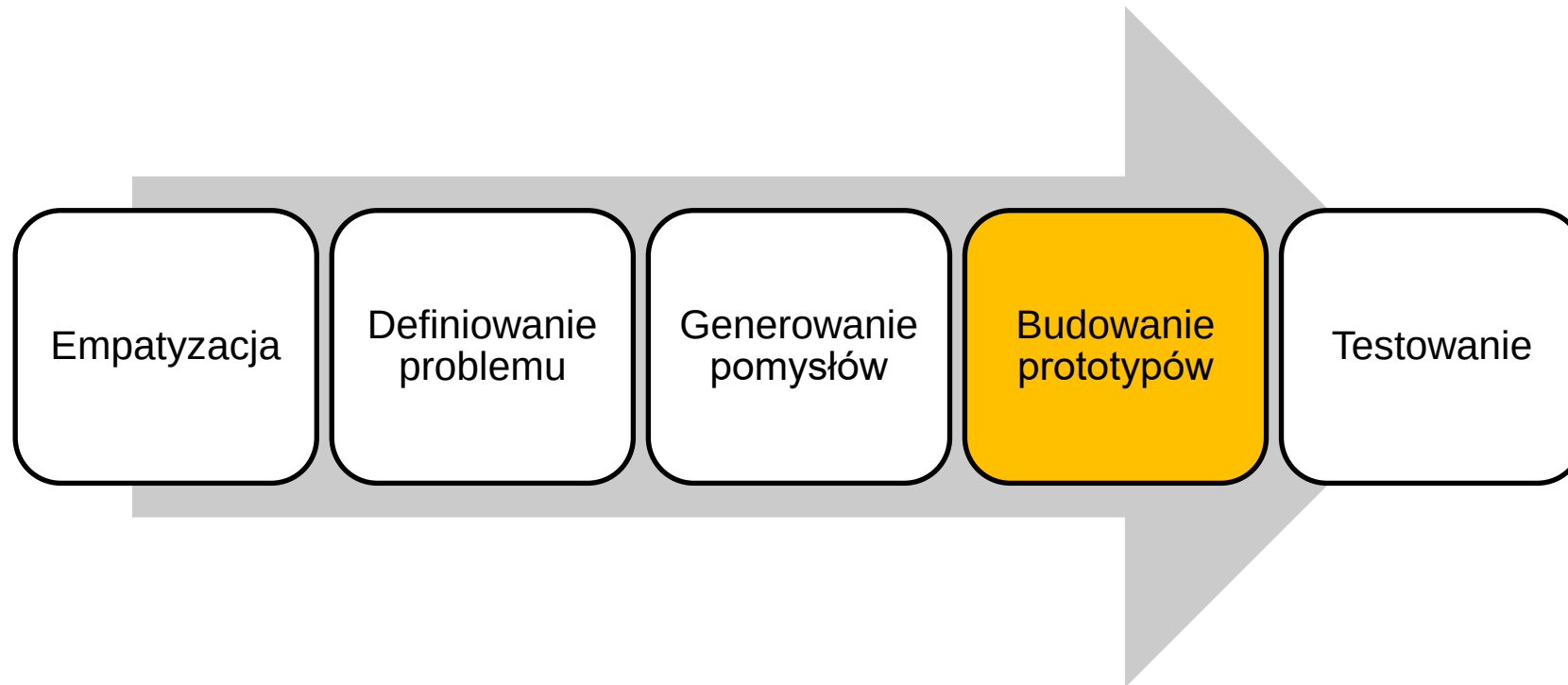


Design Thinking - generowanie pomysłów



- Jak pomóc zespołowi wygenerować jak największą ilość pomysłów?
- Jak wybrać pomysły o największym potencjale?
- Jak ułatwić przejście z etapu generowania pomysłów do prototypowania?

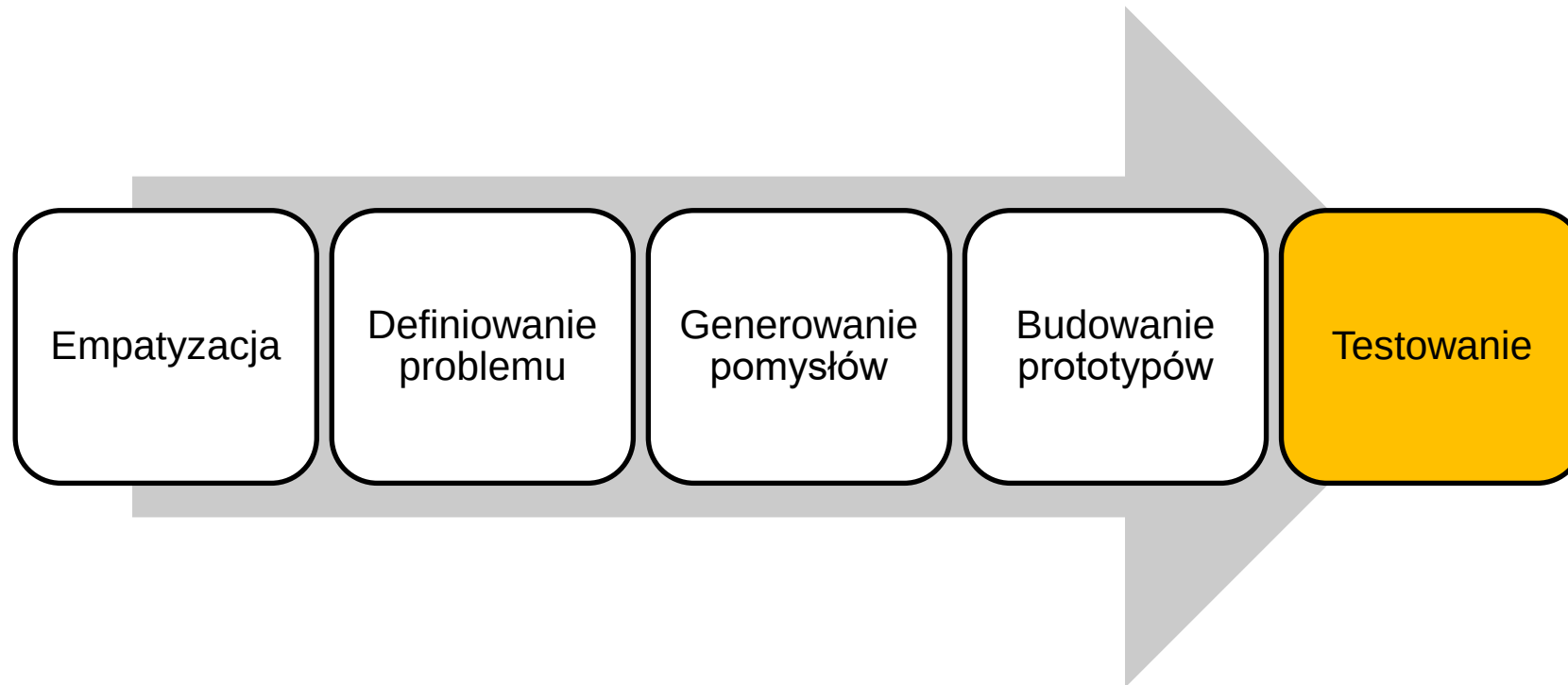
Design Thinking - prototypowanie



Design Thinking - prototypowanie

- Rozwinięcie pomysłów wybranych podczas selekcji, sprawdzenie ich potencjału
- Najlepszy prototyp: w minutę za złotówkę
- Show, don't tell

Design Thinking - testowanie



Design Thinking - testowanie

- Sprawdzenie potencjału wybranych pomysłów:
- JAK?
- Co chcemy sprawdzić?
- To czas dla testerów
- Słuchamy – nie bronimy swoich pomysłów
- Zapisujemy WSZYSTKIE wypowiedzi
- Nie analizujemy ocen, słuchamy innych

Praca grupowa nad pomysłem

Empatyzacja & definiowanie problemu

- Jakie są główne **problemy** uczniów w szkole?
- Co jest **głównym źródłem** problemów uczniów?
- W jaki sposób można wykorzystać **crowdsourcing do rozwiązania** tych problemów?
- **Kto ma uczestniczyć** w kreowaniu pomysłów w ramach crowdsourcingu?

Generowanie i prototypowanie pomysłów

- Jak może wyglądać **narzędzie do crowdsourcingu** zaprojektowane na potrzeby szkoły?
- Wykorzystanie **burzy mózgów** do generowania pomysłów.
- **Prototyp** wybranego pomysłu i jego prezentacja.

Dziękuję za uwagę