

Tasarım Odaklı Düşünme

Teklif ve Program

USERSPOTS

IOX

- **Research & Design Thinking**
- **User Interface & Interaction Design**

Userspots 2008'de Araştırma Şirketi olarak kurulduktan bir süre sonra, bünyesine tasarımcıların dahil olmasıyla, Kullanıcı Dostu Arayüzler tasarlayan bir tasarım merkezi haline geldi.

Bugün ise yeniliğin, farklı fikirlerin peşine düşen loX'e hayat veriyor.



- **Innovation Studio**

USERSPOTS

Tasarım Odaklı Düşünce

Belli araçlar kullanarak olası hataları engellemek için insan davranışlarına odaklanan strateji oluşturma ve problem çözme sürecidir.

Bu yöntemle probleme çözüm önermeden önce problemi anlamaya vakit harcar, tüm ihtiyaçları anlayıp bir çok öneri arasında en uygununu arar ve geniş bir alan ve zamana yayılan ve tekrarlayan bir yapıda devam edersiniz.



Tasarımcı Düşünce Eğitimi

Empati merkezli bu süreç çalışan deneyimini iyileştirmeye, yenilikçi olmaya ve çalışan motivasyonunu arttırmaya odaklanıyor.

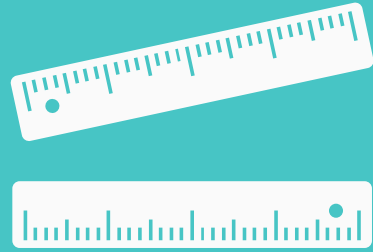
Ortaya; hayata geçirilebilir, prototiplenebilir fikirler çıkar. Katılımcılar Tasarım Odaklı Düşünme sürecine dahil olarak uygulayabilir hale gelirler.

Tasarım Odaklı Düşünce Süreci



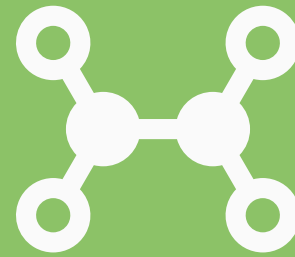
Empati
Empathize

Get out of the Building!



Tanım
Define

Define users' problems and pains in a clear way.



Fikir
Ideate

Ideate the solutions. Expand your limits. Sketch more and take notes!



Prototip
Prototype

*Prototype your concept quickly!
Fake it until you make it!*



Test
Test

Ask for advices. Ask users to use your concept.

Empati

İnsan odaklı tasarım sürecinin vazgeçilmezidir. Empati kurmak, tasarım sürecinde kullanıcıyı anlamak için atılan ilk adımdır. Bu süreç, kullanıcıların fiziksel ve duygusal ihtiyaçlarını, neyi neden kullandıklarını, nasıl düşünüp, ne anlam ifade ettiklerini anlamak içindir.

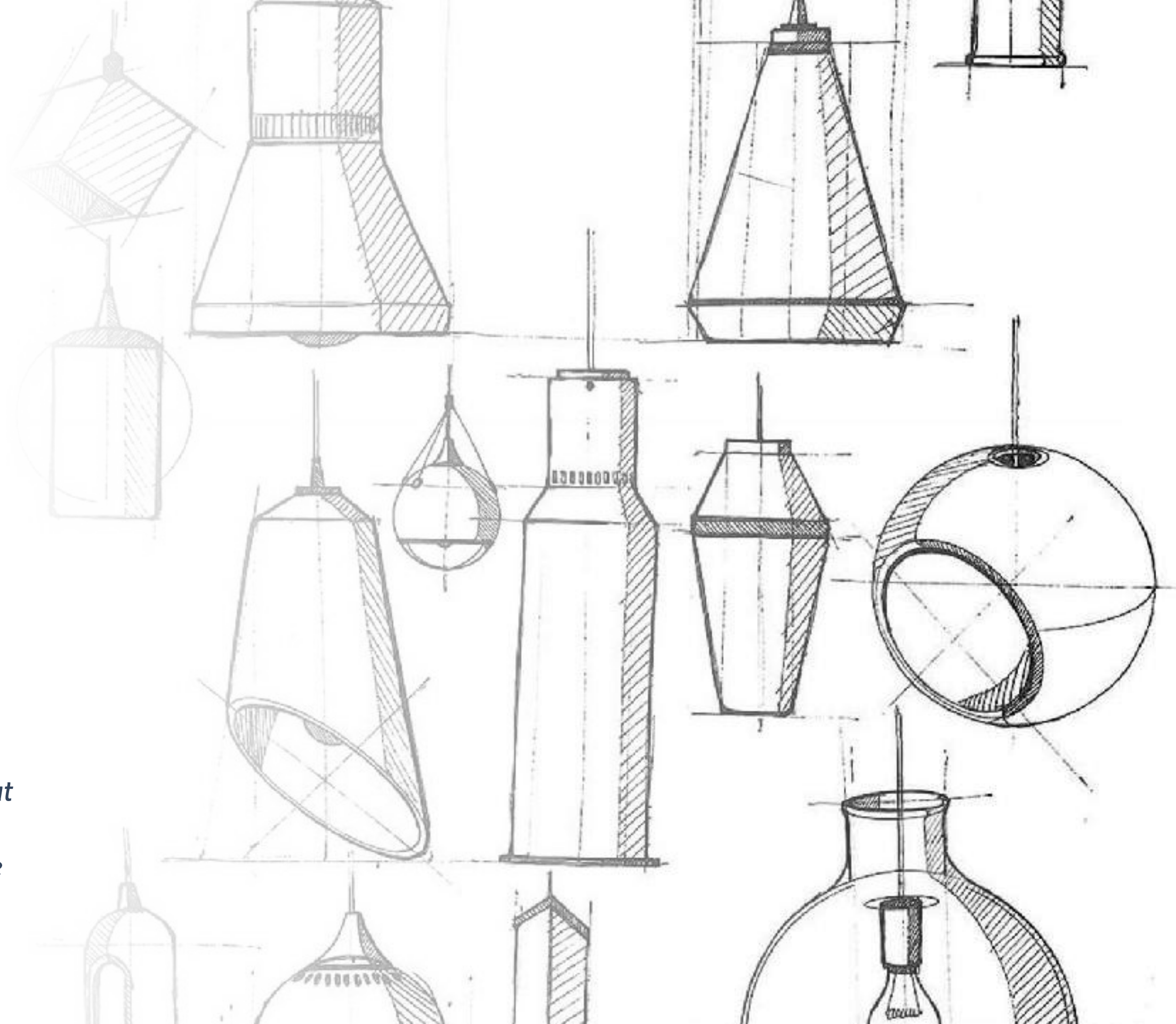


Tanım

Tasarım sürecinde odaklanması gereken alanları açık olarak belli edebilmeyi sağlar. Bu adımda yaygın olarak, kullanıcılardan toplanan bilgiler doğrultusunda anlam çıkarılır. Problem tespitine ve değişkenlerine odaklanılır.

Fikir Üretme

Zihinsel olarak, kavramlar ve sorular açısından geniş bir süreci temsil eder. Fikir üretme adımı, prototipleri oluşturmak ve kullanıcılarınızın eline yenilikçi çözümler bulmak için hem yakıt hem de kaynak sağlar. Çeşitli Brainstorming, Mind Mapping ve Atölye Çalışmalarına odaklanılır.



Prototip

Nihai çözüme daha yaklaştıran soruları cevaplamaya yönelik ortaya çıkan fikirlerin art arda en yalın haliyle tekrarla geliştirilmesidir. Prototip kartondan kesilmiş bir ürün olabileceği gibi, süreci deneyimlemeyi sağlayan bir role-playing çalışması da olabilir.



Test

Kullanıcılardan prototipler hakkında geri bildirim almak ve tasarımın kullanıcılar için ne kadar uygun olduđu hakkında gözlem yapılan bir evredir. Bu evre, kullanıcıyı anlayabilmek için ortaya çıkan önemli bir diğer fırsattır.



Örnek Senaryolar

Tasarım odaklı düşünce bir metodoloji olarak kullanmak hangi sorunlara cevap bulabilir.



Case Scenario

Dipjar

Dipjar Starbucks'daki baristaların kredi kartı ile bahşış alabilmeleri için üretilen ve sokak satıcılarının ödeme almasına kadar uzanan geniş bir servis platformu. Design Thinking sürecinin güçlü bir örneği.





Ryder öđrenciyken günde bir kaç kere yerel Starbucks'a gidiyordu ve barista ile arkadaş oldu. Bir gün personelin tükenmiş olduğunu gördü "en azından bahşış alıyorsunuz" dedi. Barista dönüp "kredi kartları ile ödeme yapıldığı için kimse bahşış vermiyor, dükkânın boş olmasını yeğleriz" dedi.



Ürününüz veya çözümünüz hakkında konuşmayın
3 ten fazla kullanıcı profili oluşturun

BAD PERSONA

- 18-40 year old
- Male
- Likes tech stuff
- Lives in a house
- Drives a car sometimes
- Drinks coffee

GOOD PERSONA



Steven Wright
Frustrated Owner

- 36 year old male English major; married with 12 yo daughter and 9 year old son
- BA from NYU, paid for tuition with loans; full time job at coffee shop and part-time essay editing
- Founded shop 3 years ago after working at Starbucks
- Frustrated with employee turnover; loses one employee per month
- Makes \$85K/year, sometimes less in bad years
- ...



Konsept Kanıtı (POC)



İnsanlar Dipjarın 5 saniyede nasıl kullanılacağını anlıyor mu ?
Kredi kartlarının yanı sıra nakit para toplamak önemli mi ?
Dükkan sahipleri kasalarının önünde Dipjar bulunmasına destek veriyor mu ?



"yalnızca insanların kullandıklarını izlerken, tasarımınızın ne kadar berbat olduğunu öğrenebilirsiniz.



Ambalaj, Satışlar, Kutusunu Açma, Kurulum, İlk Kullanım, Özel Kullanım Çeşitleri
Müşteri Desteği, Kullanım Ömrü











FINAL KITTING



MARKETING

Sony FES Watch U

*Sony'nin kendi crowdfunding sitesini kurmaya
yönlendiren bir yöntem. Prototiple ve kullanıcıların
tepkilerini ölç!*



Önceki Eğitimler/Workshoplar

İş Bankası ve UXAlive workshoplarımızdan fotoğraflar...



Eğitmenler



Mustafa Dalci

Founder



Caner Aras

Designer

Zaman Planı

2 günlük program

Değer önerisi tespiti

*Fikir Üretme
Deneyim Oluşturma*

1. Gün

- 09:00 - 09:45 Tasarım Odaklı Düşünce Sunumu
- 10:00 - 12:00 Araştırma & Hipotez
- 12:00 - 13:00 Öğle Arası
- 13:00 - 14:00 Hipotez Gruplamaları ve Çözüm Önerileri
- 14:10 - 15:00 Araştırma Sorusu Oluşturma
- 15:10 - 16:00 Hedef Kitle Görüşleri ve Sınıflandırması
- 16:00 - 16:30 Sunumlar

2. Gün

- 09:00 - 09:20 Açılış
- 09:20 - 11:00 Görsel Şema Oluşturma
- 11:00 - 12:00 Çözüm Önerileri Alternatifleri Oluşturma
- 12:00 - 13:00 Öğle Arası
- 13:00 - 15:00 Konsept Seçimi ve Geliştirme
- 15:00 - 17:00 Deneyim Oluşturma
- 17:00 - 17:30 Sunumlar

Zaman Planı

3 günlük program

Değer önerisi tespiti

Fikir Üretme

Deneyim Oluşturma

1. Gün

- 09:00 - 09:45 Tasarım Odaklı Düşünce Sunumu
- 10:00 - 12:00 Araştırma Hipotezi
- 12:00 - 13:00 Öğle Arası
- 13:00 - 14:00 Hipotez Gruplamaları
- 14:10 - 15:00 Çözüm Önerileri
- 15:10 - 16:00 Araştırma Sorusu Oluşturma
- 16:00 - 16:30 Sunumlar

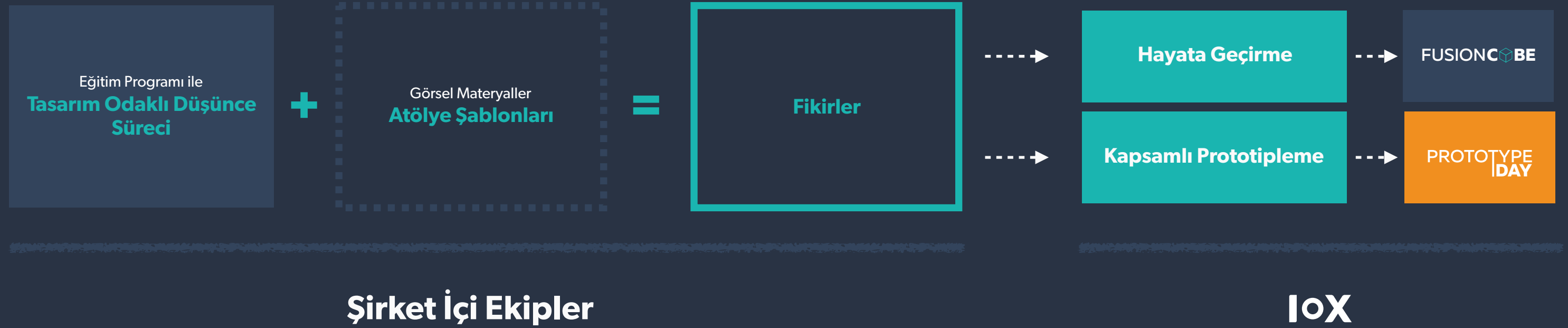
2. Gün

- 09:00 - 09:20 Açılış
- 09:20 - 11:00 Hedef Kitle Görüşleri Çıktısı Oluşturma
- 11:00 - 12:00 Hedef Kitle Görüşmeleri İçin Sınıflandırma
- 12:00 - 13:00 Öğle Arası
- 13:00 - 14:00 Görsel şema oluşturma
- 14:00 - 16:00 Çözüm Önerileri Alternatifleri Oluşturma
- 16:00 - 16:30 Sunumlar

3. Gün

- 09:00 - 09:20 Açılış
- 09:20 - 11:00 Konsept Seçimi
- 11:00 : 12:00 Konsept geliştirme
- 12:00 - 13:00 Öğle Arası
- 13:00 - 14:00 Deneyim Aşamalarının Oluşturulması
- 14:00 - 16:00 Deneyim Oluşturma
- 16:00 - 16:30 Sunumlar

Eğitim Sonrası Süreç





IOX

Eğitim Sonrası Servisler

Eğitim sonrasında fikirlerinize destek olabilecek servislerimiz.

FUSIONCUBE

Design Oriented Innovation Program



Design Thinking
&
User Research

1-3 Weeks

10 + Ideas



Design
&
Development

4-6 Weeks

3 Prototypes



Product
&
Usability Test

1 Week

SMART DESK

Yeni Nesil Çalışma
Deneyimi

FusionCube
Örnek Çıktısı



Paylaşımli Ofislerde Kişilleşen Masalar!

loX, yeni çağın paylaşımli alanlardan
oluşan ofisleri için kişilleştirilebilen bir
masa tasarladı!



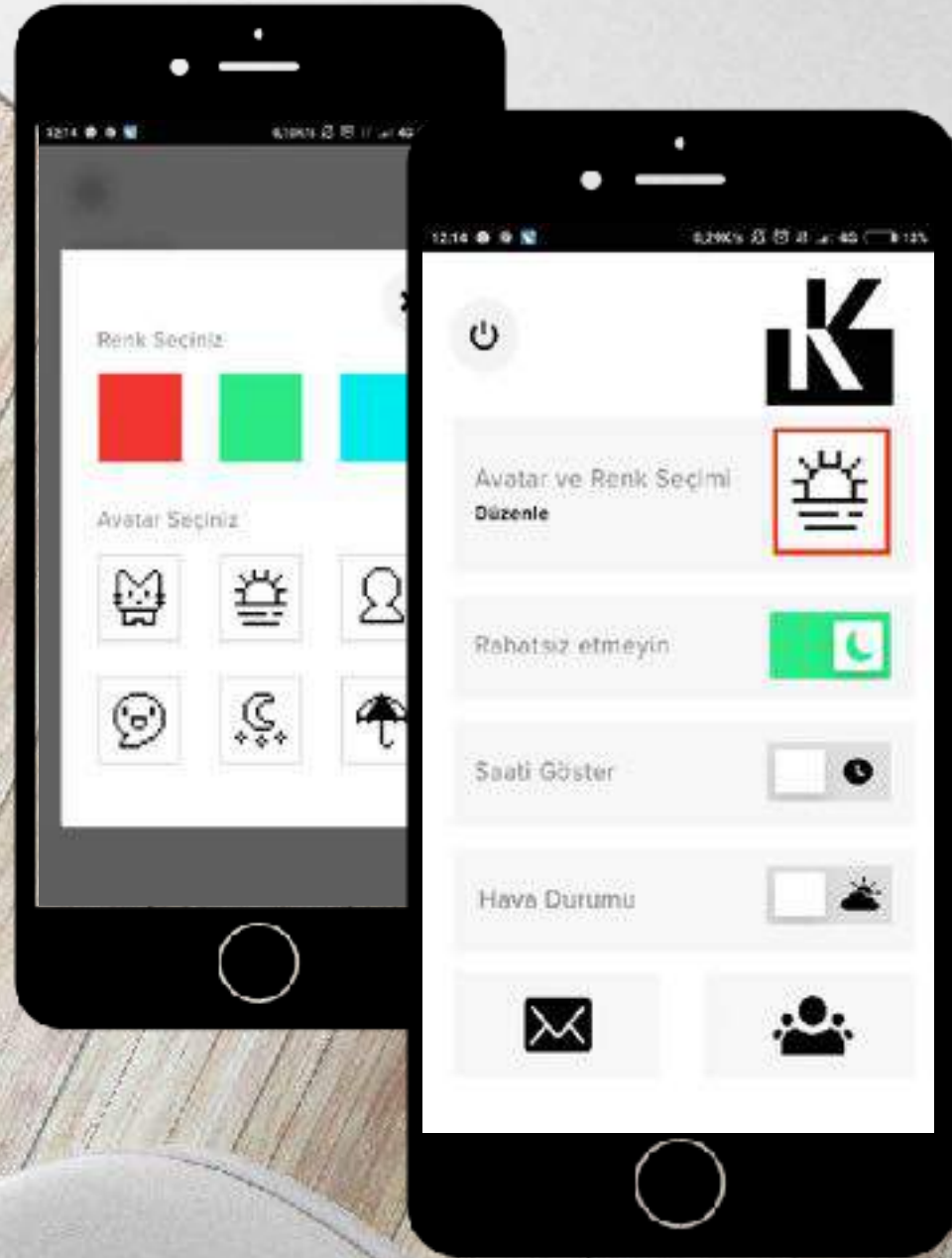
Ofis Analytics

Masa ile çalışanların oturduğu bölgelerin sıcaklık haritasını çıkarabilirsiniz. Bu verileri ekip ve enerji verimliliği için kullanabilirsiniz.

Oyunlařtırma

Masa ile alıřanların birlikte alıřma deneyimlerini oyunlařtırabilirsiniz. Badge ve liderlik tablosu gibi kurguları mobil uygulama aracılıęıyla yapabilirsiniz.





Mod Seçimi

Seçilen modlara göre masa farklı aksiyonlar ve bildirimler sunabilir. Masa, diyet ve sağlık modunda sizi egzersiz yapmaya iterken konsantrasyon modunda ise çalışma verimliliğine odaklanıyor.

PROTOTYPE IDAY

Prototip Desteęi

Sonrasında řirketlerin kendi yaptıęı süreçlerde oluřan fikirlerin prototip gereklilięinde řirketler prototiplemeyi yapabilir ya da loX bu servisi sunabilir.

*loX & Anadolu Efes | OneDay Prototype Servisi
İzlemek için tıklayınız.*

https://www.youtube.com/watch?v=aSN-_I-XAT4

Özelleşmiş Canvaslar

Şirketler için Özelleşmiş Canvaslar tasarlanacak ve bu tasarlanan canvaslar ile workshoplar gerçekleştirilecektir. Sonrasında ekiplerin kendi workshoplarını yapabilmeleri için basılabilir kiti teslim edilecektir.

İki haftada bir yayımlanan
Tasarım ve IoT Bülteni

bulten.ioxdigital.com

Teşekkürler

www.ioxdigital.com/design-thinking

USERSPOTS | IOX