

## Tárgytematika / Course Description

### Kreatív problémamegoldás

KGLS\_VKTM015

**Tárgyfelelős neve /**

**Teacher's name:** dr. Dőry Tibor

**Félév / Semester:** 2021/22/1

**Beszámolási forma /**

**Assesment:** Folyamatos számonkérés

**Tárgy heti óraszám /**

**Teaching hours(week):** 0/0/0

**Tárgy féléves óraszám /**

**Teaching hours(sem.):** 15/0/0

---

### OKTATÁS CÉLJA / AIM OF THE COURSE

A tantárgy célja, hogy a résztvevők:

- ☞ Fejleszthessék a vállalkozói és ügyfélközpontú gondolkodás módjukat.
- ☞ Áttekintést kapjanak a Design Thinking alapjairól és folyamatairól.
- ☞ Képesek legyenek interjúterv készítésére és interjút lefolytatni.
- ☞ Megismerjék és gyakorolják a kreatív ötletelés módszereit.
- ☞ Kreatív ötletelési technikák és az ötletek priorizálása az ügyféligénynek megfelelően.
- ☞ Megismerjék a prototípus készítésének technikáit, fontosságát és annak tovább fejlesztését.
- ☞ Képesek legyen Usability tesztet végezni.

---

### TANTÁRGY TARTALMA / DESCRIPTION

A tantárgy a következő fő blokkokból épül fel:

## 1) A Design Thinking folyamata:

A résztvevők megismerik a Design gondolkodás öt lépését, melyek a következők:

- Empathise
- Define
- Ideate
- Prototype
- Test

Az előadáson megismerik a lépések fontosságát, azok egymásra épülését és megtanulják, hogy milyen problémákra adhat megoldást a Design gondolkodás. A divergens és konvergens fázisok bemutatása segít a résztvevőknek a folyamatban bízni és fókuszot tartani.

## 1) Probléma feltárása, kutatás:

A résztvevők által elhozott probléma feldolgozása különböző technikák segítségével. Az előzetes Brief megfogalmazása segíti a csapatokat a fókusz tartásra, melynek segítségével a kutatási terv részletes kidolgozása elkészülhet. Az elkészült kutatási tervet követően az interjúztatáshoz szükséges technikák megismertetése a résztvevőkkel azzal a céllal, hogy alkalmazni tudják a számukra releváns technikákat a lehető legjobb információk elérése érdekében. A bejövő információk feldolgozásának technikájának megismerése azzal a céllal, hogy a kinyert adatok valóban a feldolgozandó téma számára releváns legyen.

## 1) Kreatív ötletelés technikák megismerése és döntési mátrixok alkalmazása:

Kreatív ötletelési technikák bemutatása, ötletek kinyerése és továbbfejlesztése. A kreatív gondolkodás segít a résztvevőknek más szempontokból megfogni a problémát, mely segít abban, hogy több oldalról megközelítsék. Az

ötletelés fázis után az ötletek csoportosítása, prioritizálása történik meg, különböző döntési mátrixok segítségével. A prioritást kapott ötletek az ügyfélérték és idő szempontjából is prioritizálásra kerülnek, aminek következtében a résztvevők a kiválasztott ötletet magukkal viszik kidolgozni.

### **1) Hogyan készítsünk prototípust és miért fontos?**

A prototípus készítésének fontosságának megismertetése és technikai bemutatása után a résztvevőknek lehetőségük van a kiválasztott ötletre egy modellt építeni, melynek funkciói is beépítésre kerülnek a különböző anyagokból összeállított prototípusba. Az elkészített termék így készen áll a tesztelésre.

### **1) Usability teszt és továbbfejlesztés:**

A résztvevők az általuk elkészített terméket tudják teszteltetni a Usability szabályainak és annak technikai segítségével. A tesztelés megmutatja a termék hiányosságait és pozitívumait, valamint a folyamatos visszajelzés a tesztalanytól segít abban, hogy az elkészített prototípust az ügyféligenyek alapján fejlesszük tovább. A prototípus továbbfejlesztése kulcsfontosságú lépés, mely segít abban, hogy a végleges fejlesztést követően valóban olyan piacképes terméket kapjanak az ügyfelek, amire valójában szükségük van.

---

## **SZÁMONKÉRÉSI ÉS ÉRTÉKELÉSI RENDSZERE / ASSESSMENT'S METHOD**

Az aláírás feltétele: a folyamat elemeiben való gyakorlati tapasztalat és legalább 90%os jelenlét.

Az értékelés szempontjai: eredmények, tanulási tapasztalat, jövőben gyakorlatban használható ismeretek bemutatása a modul végén

---

## **KÖTELEZŐ IRODALOM / OBLIGATORY MATERIAL**

**Előre kiadott irodalom:** a modul kezdete előtt két héttel elküldjük az anyagot

## **Ajánlott irodalom:**

Michael Lewrick: The Design Thinking Playbook

Andrew Pressman: Design Thinking: A Guide to Creative Problem Solving for Everyone

Dark Horse Innovation: Digital Innovation Playbook

Pásztor Dávid: UX Design

Tony Proctor (2014): Creative Problem Solving for Managers