



EARTHE

Aktivnost 2

Digitalni alat za inovativni razvoj metodologije i nastavnog plana

Modul 4 – Rešavanje problema

Metoda 5 – Brzi prototipi

Aktivnosti

Modul 4 – Rešavanje problema

Aktivnost 1. – Izrada papirnog prototipa

Metoda: Brza izrada prototipa

Ciljna grupa

Uzrast: Odrasli (20+)

Pol: Svi

Nivo obrazovanja: Poželjno praktično iskustvo (dizajn, obuka, upravljanje projektima)

Status: Zaposleni / nezaposleni / u tranziciji

Ranjive grupe: Aktivnost može biti korisna za grupe sa ograničenim pristupom digitalnim alatima za dizajn. Može biti korisno za edukatore i trenere koji žele da nauče brz način da ideje pretvore u opipljive forme koje mogu da se testiraju.

Ishodi učenja

Nakon završetka aktivnosti, polaznici će biti sposobni da:

- Brzo kreiraju analogni prototip koji predstavlja uslugu, alat ili obrazovni modul.
- Koriste jednostavne tehnike povratne informacije korisnika kako bi identifikovali glavne probleme upotrebljivosti/izvodljivosti.
- Prioritizuju poboljšanja za narednu iteraciju.

Trajanje

75 minuta

Materijali i resursi

Papir, karton, stikeri, makaze, lepak/tape, markeri, jednostavni listovi sa scenarijima korisnika (jedan po prototipu), lista za posmatranje onih koji testiraju, stolovi/prostori za rad malih timova

Opis aktivnosti

U ovoj aktivnosti timovi prave brz papirni prototip (npr. štampani tok onlajn kursa, papirnu maketu kontrolne liste učenika), a zatim sprovedu kratke testove sa korisnicima i beleže saznanja za narednu iteraciju.

Detaljni koraci implementacije

Uvod

Objasnite svrhu izrade prototipa: brzo grešim, brzo učim. Prikažite dvominutni primer papirnog prototipa. Dajte scenario (npr. polazniku od 55 godina sa ograničenim digitalnim veštinama potreban je jednostavan modul).



EARTHE

Glavna aktivnost

Svaki tim se fokusira na razvoj rane, pojednostavljene verzije jedne funkcije ili modula proizvoda/sistema. Cilj je kreirati radni primer koji se može brzo testirati i poboljšati, umesto da se odmah gradi celo rešenje. Na primer, tim može da izradi prototip za jednu ključnu funkciju ili interaktivni deo aplikacije, kao što je korak u obrazovnoj aktivnosti ili specifičan alat unutar platforme.

Timovi kreiraju papirne makete ili klikabilne papirne tokove. Facilitator podstiče brze odluke, ne savršene rezultate.

Timovi brzo testiraju i poboljšavaju ideje razmenom prototipa sa drugim timom. Oni koji testiraju prate određeni scenario i podstiču se da naglas iznesu svoja razmišljanja dok interaguju sa prototipom, dajući uvid u svoje odluke i reakcije. Posmatrači beleže tačke u kojima su oni koji testiraju zbunjeni, imaju poteškoće ili neočekivana ponašanja. Svaki test traje 5–6 minuta, pružajući fokusirane i primenljive povratne informacije.

Timovi prikupljaju povratne informacije, navode 3 glavna problema i predlažu trenutna rešenja.

Zaključak i refleksija

Svaki tim prezentuje prototip i 3 glavna rešenja. Facilitator postavlja pitanja: Koju pretpostavku ste testirali? Šta vas je iznenadilo?

Naglasite vrednost brze iteracije i učenja niskim troškovima.

Metod procene / evaluacije

Lista provere testiranja: Da li su oni koji testiraju izvršili osnovni zadatak (Da/Ne)? Koliko glavnih tačaka za preispitivanje je uočeno?

Brzi usmeni kviz timovima:

- Koja je bila vaša osnovna pretpostavka?
- Koje zapažanje je oborilo tu pretpostavku?
- Koji je vaš sledeći korak?

Saveti za prilagođavanje

Koristite igranje uloga kao „papirni prototip“ (ljudi glume interfejs).

Koristite jednostavne digitalne alate za izradu prototipa (Google Slides) i deljenje ekrana tokom testiranja.

Sprovodite više sprintova paralelno i rotirajte testere.

Modul 4 – Rešavanje problema

Aktivnost 2. – Testiranje upotrebljivosti i povratna petlja

Metoda: Brza izrada prototipa

Ciljna grupa

Uzrast: Odrasli (25+)

Pol: Svi

Nivo obrazovanja: Pogodno za polaznike svih nivoa obrazovanja – od početnika do naprednih. Posebno korisno za osobe koje dizajniraju ili kreiraju materijale, alate ili resurse koji će biti direktno korišćeni od strane učenika.

Status: Zaposleni / nezaposleni / u tranziciji

Ranjive grupe: Korisno za grupe sa slabijim digitalnim veštinama, jer nudi papirne ili usmene alternative testiranju. Treneri imaju priliku da nauče kako dizajnirati kratke, fokusirane testove upotrebljivosti za prototipe (papirne ili digitalne) i pretvoriti povratne informacije u prioritizovana poboljšanja.

Ishodi učenja

Nakon završetka aktivnosti, polaznici će biti sposobni da:

- Dizajniraju test upotrebljivosti od 5 do 8 minuta koji daje primenljive uvide.
- Sprovode i beleže testove koristeći posmatranje i jednostavne metrike.
- Prevedu povratne informacije u prioritizovani plan poboljšanja.

Trajanje

90 minuta

Materijali i resursi

Prototipi iz prethodne aktivnosti ili jednostavni scenariji, šablon test skripte (zadatak, kriterijumi uspeha, metrike), obrasci za posmatranje i tajmeri, uređaj za snimanje (opciono)

Opis aktivnosti

Tokom ove aktivnosti učesnici dizajniraju i sprovode kratke testove upotrebljivosti, uče da interpretiraju signale i pretvaraju nalaze u prioritizovani plan za vođenje iteracije.

Detaljni koraci implementacije

Uvod

Prikažite anatomiju testa upotrebljivosti: zadatak, persona učesnika, kriterijumi uspeha i



metrike posmatranja (vreme završetka, greške, tačke za dodatno pojašnjenje). Pokažite kratak primer.

Glavna aktivnost

Timovi kreiraju sažet, jednodnevni test koji opisuje scenario koji žele da istraže. Scenario uključuje kratak opis, dva do tri specifična zadatka za korisnike i jasne kriterijume uspeha za svaki zadatak, definišući šta se računa kao uspešan rezultat. Ovaj strukturirani pristup omogućava timovima da brzo testiraju ideje, identifikuju potencijalne probleme i prikupe povratne informacije pre nego što ulože značajno vreme ili resurse.

Timovi se rotiraju radi međusobnog testiranja. Svaki test traje 6–8 minuta, tokom kojih 2–3 posmatrača pažljivo prate performanse tima, beleže ključne metrike i direktne citate kako bi uhvatili povratne informacije i reakcije. Nakon svake runde timovi se rotiraju, tako da svaki tim bude testiran dva puta. Timovi sintetizuju zapažanja u 5–7 tačaka i identifikuju 3 najvažnija poboljšanja.

Zaključak i refleksija

Učesnici pregledaju prioritizovani plan, obično sa tri ključne stavke, svaka sa predloženim rešenjem, razlogom zašto je to potrebno i procenom potrebnog napora. Male grupe diskutuju i opravdavaju prioritete, objašnjavajući zašto bi rešili određena pitanja pre drugih. Facilitator postavlja izazovna pitanja za produbljivanje kritičkog razmišljanja, npr. „Ako biste imali samo jedan sat sledeće nedelje, koji problem biste prvo rešili?“

Metod procene / evaluacije

Pitanje refleksije: Koji rezultat testa vas je iznenadio i kako će promeniti vaš prototip?

Saveti za prilagođavanje

Koristite unutrašnju igru uloga sa „naivnim“ posmatračem kako biste simulirali novog korisnika.

Koristite video pozive i zamolite učesnike da dele ekran dok obavljaju zadatke.

Modul 4 – Rešavanje problema

Aktivnost 3. – Iteracija i prezentacija

Metoda: Brza izrada prototipa

Ciljna grupa

Uzrast: Odrasli (25+)

Pol: Svi

Nivo obrazovanja: Bilo koji; korisno pri prezentaciji zainteresovanim stranama

Status: Zaposleni / nezaposleni / u tranziciji

Ranjive grupe: Dozvolite analogne prezentacije (poster) za one sa ograničenim pristupom tehnologiji. Timovi brzo poboljšavaju prototip na osnovu povratnih informacija i predstavljaju revidirani minimalno održivi proizvod (MVP) kolegama koji glume zainteresovane strane.

Ishodi učenja

Nakon završetka aktivnosti, polaznici će biti sposobni da:

- Pretvore povratne informacije korisnika u suštinske dizajnerske promene unutar zadatog vremenskog okvira.
- Komuniciraju poboljšanja na ubedljiv način prema zainteresovanim stranama
- Demonstriraju jednostavan MVP način razmišljanja: testiraj pretpostavku, napravi, meri.

Trajanje

90 minuta

Materijali i resursi

Prototip, beleške povratnih informacija (iz ranijih aktivnosti), flipčartovi za prezentaciju, šablon prezentacije do 3 slajda (Problem, Rešenje, Zahtev), tajmeri i jednostavna tabela bodovanja za sudije

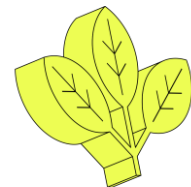
Opis aktivnosti

Timovi sprovode jednu brzu iteraciju na osnovu stvarnih povratnih informacija i pripremaju dvominutnu prezentaciju da „prodaju“ ažurirani MVP panelu kolega.

Detaljni koraci implementacije

Uvod

Objasnite koncept MVPa i format prezentacije. Podelite tabelu bodovanja: jasnoća problema (30%), snaga promene (40%), izvodljivost/sledeći koraci (30%).



EARTHE

Glavna aktivnost

Svaki tim bira do 3 promene (na osnovu povratnih informacija) i dodeljuje uloge (graditelj, dokumentator, prezenter).

Brzo implementiraju promene (papirna maketa, revidirani slajdovi ili digitalne izmene). Držite minimalno fokus na validaciji promene.

Priprema dvominutne prezentacije koja prikazuje problem, izvršenu promenu, brze test dokaze i konkretan zahtev (resursi/vreme) za naredne korake.

Sesija prezentacije i povratne informacije (25 min)

Timovi prezentuju (2 min po timu) nakon čega sledi trominutna diskusija i pitanja od kolega/sudija. Sudije koriste tabelu bodovanja i daju jednu konkretnu sugestiju za poboljšanje.

Zaključak i refleksija

Facilitator sumira rezultate i pita timove: Šta je test pokazao? Šta ćete sledeće uraditi?

Metod procene / evaluacije

Tabela bodovanja sa numeričkim ocenama plus kvalitativna povratna informacija.

Post-prezentaciona samoprocena: Da li ste validirali ili oborili ključnu pretpostavku? (Da/Ne + dokazi)

Forma za povratne informacije od kolega: jedna stvar koju zadržati, jedna koju promeniti, jedna koju testirati sledeće.

Saveti za prilagođavanje

Smanjiti na jednu ključnu promenu i vreme izrade 10–15 minuta.

Koristiti postere i igranje uloga za prikaz promene.

Snimiti demo ekrana i dostaviti kratku video prezentaciju.