



EARTHE

Activitatea 2

Set de instrumente digitale pentru dezvoltarea inovatoare a curriculumului și a metodologiei

Modul - Rezolvarea problemelor

Metodă - Prototipare rapida

Activități la clasă

Modulul 4 – Rezolvarea problemelor

Activitatea la clasă 1. - Sprint de prototipare pe hârtie

Metoda asociată: Prototipare rapidă

Grup țintă

Vârsta: adulți (peste 20 de ani)

Gen: toate genurile

Nivelul studiilor: Se preferă orice experiență practică (proiectare, formare, management de proiect)

Statut: Angajat / șomer / în tranziție

Oportunități reduse: această activitate poate fi benefică pentru grupurile cu acces limitat la instrumente de proiectare digitală. Poate fi utilă pentru educatori și formatori care doresc o modalitate rapidă de a transforma ideile în forme tangibile și testabile.

Rezultate ale învățării

După finalizarea activității, cursanții vor fi capabili să:

Să producă rapid un prototip de fidelitate redusă pentru a reprezenta un serviciu, un instrument sau un modul de învățare.

Utilizeze tehnici simple de feedback din partea utilizatorilor pentru a identifica problemele majore de utilizare/fezabilitate.

Prioritizeze îmbunătățirile pentru următoarea iterație.

Durată

75 minute

Materiale și resurse

Hârtie, carton, bilețele adezive, foarfece, bandă adezivă, markere, foi cu scenarii simple pentru utilizatori (câte una pentru fiecare prototip), listă de verificare pentru observatori, mese/spații de lucru pentru echipe mici.



Descrierea activității

În cadrul acestei activități, echipele trebuie să construiască un prototip rapid din hârtie (de exemplu, un flux tipărit al unui curs online, o machetă din hârtie a unei liste de verificare pentru cursanți), apoi să efectueze teste scurte cu utilizatorii și să înregistreze concluziile pentru iterație.

Pași detaliați de implementare

Introducere

Explicați scopul prototipării: eșuați rapid, învățați rapid. Prezentați un exemplu de două minute al unui prototip pe hârtie. Furnizați un scenariu de utilizare (de exemplu, un cursant de 55 de ani cu abilități digitale limitate are nevoie de un modul simplu).

Activitate principală

Fiecare echipă se concentrează pe dezvoltarea unei versiuni inițiale, simplificate, a unei singure caracteristici sau a unui singur modul al unui produs sau sistem. Scopul este de a crea un exemplu funcțional care poate fi testat și perfecționat rapid, mai degrabă decât de a construi întreaga soluție dintr-o dată. De exemplu, o echipă ar putea crea un prototip al unei funcții cheie sau al unei părți interactive a unei aplicații, cum ar fi un pas într-o activitate de învățare sau un instrument specific din cadrul platformei.

Echipele creează machete pe hârtie sau fluxuri de hârtie clicabile. Facilitatorul încurajează luarea rapidă a deciziilor, nu obținerea de rezultate perfecte.

Echipele testează și îmbunătățesc rapid ideile lor prin schimbul de prototipuri cu un alt grup. Testerii urmează un scenariu specific și sunt încurajați să-și exprime cu voce tare gândurile pe măsură ce interacționează cu prototipul, oferind informații despre procesul lor decizional și reacțiile lor. Între timp, observatorii iau notițe cu privire la punctele confuze, dificultățile sau comportamentele neașteptate. Fiecare test durează aproximativ 5-6 minute, oferind feedback concentrat și util.

Echipele colectează feedback, enumeră cele mai importante 3 probleme și propun soluții imediate.

Concluzie și reflecție



EARTHE

Fiecare echipă prezintă prototipul și cele mai importante 3 soluții. Facilitatorul întreabă:

Ce ipoteză ați testat? Ce v-a surprins?

Subliniați valoarea iterației rapide și a învățării cu costuri reduse.

Metodă de evaluare / apreciere

Lista de verificare a testării: Testerii au finalizat sarcina principală (Da/Nu)? Câte puncte de confuzie majore au fost observate?

Chestionar rapid pentru echipe (oral):

Care a fost ipoteza voastră principală?

Ce observație a invalidat această ipoteză?

Care este următorul vostru pas?

Sfaturi de adaptare

Folosiți jocul de rol ca „prototip pe hârtie” (oamenii acționează ca interfață).

Folosiți instrumente simple de prototipare digitală (Google Slides) și partajați ecranul în timpul testării.

Rulați mai multe sprinturi în paralel și rotiți testerii.

Modulul 4 – Rezolvarea problemelor

Activitatea la clasă 2. – Testarea utilizabilității și bucla de feedback

Metoda asociată: *Prototipare rapida*

Grup țintă

Vârsta: adulți (peste 25 de ani)

Gen: toate genurile

Nivelul studiilor: Potrivit pentru cursanți de orice nivel educațional, de la începători la avansați. Este deosebit de util pentru persoanele care proiectează sau creează materiale, instrumente sau resurse care vor fi utilizate direct de cursanți.

Statut: Angajat / șomer / în tranziție

Oportunități reduse: Este benefic pentru grupurile cu un nivel redus de alfabetizare digitală, deoarece oferă alternative de testare pe hârtie sau orală. Pe de altă parte, formatorii au ocazia să învețe cum să proiecteze teste de utilizare scurte și concentrate pentru prototipuri (pe hârtie sau digitale) și să transforme feedback-ul în îmbunătățiri prioritare.

Rezultate ale învățării

După finalizarea activității, cursanții vor fi capabili să:

- proiecteze un test de utilizare de 5-8 minute care să ofere informații utile.
- efectueze și să înregistreze teste folosind observații și metrice simple.
- transforme feedback-ul într-o listă de îmbunătățiri prioritizate.

Durată -

90 de minute



Materiale și resurse

Prototipuri din activitatea anterioară sau scenarii simple, șablon de script de testare (sarcină, criterii de succes, indicatori), formulare de observare și cronometre, dispozitiv de înregistrare (opțional)

Descrierea activității

În cadrul acestei activități, participanții au ocazia să conceapă și să realizeze teste scurte de utilizare, să învețe să interpreteze semnalele și să transforme concluziile într-un backlog prioritizat pentru a ghida iterarea.

Pași detaliați de implementare

Introducere

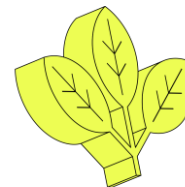
Prezentați structura unui test de utilizare: sarcină, profilul participantului, criterii de succes și metrici de observare (timpul necesar pentru finalizare, erori, confuzie). Prezentați un exemplu scurt.

Activitate principală

Echipele încep prin a crea un scenariu de testare concis, de o pagină, care prezintă scenariul pe care doresc să îl exploreze. Scenariul include o scurtă descriere, două-trei sarcini specifice pe care utilizatorii trebuie să le îndeplinească și criterii clare de succes pentru fiecare sarcină, definind ce se consideră un rezultat de succes. Această abordare structurată permite echipelor să testeze rapid ideile, să identifice potențialele probleme și să colecteze feedback înainte de a investi timp sau resurse semnificative. Schimbați echipele pentru testarea încrucișată. Fiecare test durează 6-8 minute, timp în care 2-3 observatori urmăresc îndeaproape performanța echipei, notând indicatorii cheie și înregistrând citate directe pentru a capta feedback-ul și reacțiile. După fiecare rundă, echipele se rotesc, asigurându-se că fiecare echipă este testată de două ori. Echipele sintetizează observațiile în 5-7 puncte și identifică cele 3 remedieri cu cea mai mare prioritate.

Concluzie și reflecție

Participanții încep prin a revizui o listă de priorități, care constă de obicei din trei elemente cheie, fiecare cu o soluție propusă, motivul pentru care este necesară și o estimare a



EARTHE

efortului necesar. Grupurile mici discută apoi și justifică prioritățile lor, explicând de ce ar aborda anumite probleme înaintea altora. Pentru a aprofunda gândirea critică, facilitatorul pune întrebări provocatoare, cum ar fi: „Dacă ați avea doar o oră la dispoziție săptămâna viitoare, ce problemă ați rezolva mai întâi?”

Metodă de evaluare / apreciere

Întrebare de reflecție: *Care rezultat al testului v-a surprins și cum va schimba prototipul dvs.?*

Sfaturi de adaptare

Folosiți jocul de rol intern cu un observator „naiv” pentru a simula un utilizator nou.

Utilizați apeluri video și rugați participanții să partajeze ecranele în timp ce îndeplinesc sarcinile.

Modulul 4 – Rezolvarea problemelor

Activitatea la clasă 3. - Iterare și prezentare (ciclu MVP rapid)

Metoda asociată: Prototipare rapida

Grup țintă

Vârsta: Adulți (peste 25 ani)

Gen: toate genurile

Nivelul studiilor: Orice; util atunci când se prezintă proiectul părților interesate

Statut: Angajat / șomer / în tranziție

Oportunități reduse: Permiteți prezentări non-digitale (pe bază de postere) pentru cei cu acces limitat la tehnologie. Echipele îmbunătățesc rapid un prototip pe baza feedback-ului din teste și prezintă produsul minim viabil (MVP) revizuit colegilor care acționează în calitate de părți interesate.

Rezultate ale învățării

După finalizarea activității, cursanții vor fi capabili să:

- Convertească feedback-ul utilizatorilor în modificări de proiectare prioritare în limite de timp.
- Comunice îmbunătățirile în mod convingător părților interesate.
- Demonstreze o mentalitate MVP simplă: testați ipoteza, construiți, măsurați.

Durată

90 de minute

Materiale și resurse

Prototip, note cu feedback-ul utilizatorilor (din activitățile anterioare), flipchart-uri pentru prezentare, șablon de prezentare cu maximum 3 diapozitive (Problemă, Soluție, Întrebare), cronometre și rubrică simplă de notare pentru juriul.



Descrierea activității

Echipele efectuează o iterație rapidă pe baza feedback-ului real și pregătesc o prezentare de două minute pentru a vinde MVP-ul actualizat unui grup de colegi.

Pași detaliați de implementare

Introducere

Explicați conceptul MVP și formatul prezentării. Prezentați rubrica de punctaj: claritatea problemei (30%), puterea schimbării (40%), fezabilitatea/pașii următori (30%).

Activitate principală

Fiecare echipă alege până la 3 schimbări (pe baza feedback-ului) și atribuie roluri (constructor, documentator, prezentator).

Implementați rapid schimbările (machetă pe hârtie, diapozitive revizuite sau modificări digitale). Păstrați-le la minimum — concentrați-vă pe validarea schimbării.

Pregătiți o prezentare de 2 minute în care să arătați problema, schimbarea făcută, dovezi rapide ale testării și cererea concretă (resurse/timp) pentru pașii următori.

Sesiune de prezentare și feedback (25 min)

Echipele prezintă (2 minute fiecare), urmate de 3 minute de întrebări și răspunsuri din partea colegilor/juriului. Juriul folosește rubrica pentru a acorda note și a oferi o sugestie concretă de îmbunătățire.

Concluzie și reflecție

Facilitatorul agregă punctajele și întreabă echipele: *Ce a arătat testul? Ce veți face în continuare?*

Metodă de evaluare / apreciere

Rubrică de prezentare cu note numerice și feedback calitativ.

Autoevaluare după prezentare: *Ați validat sau invalidat ipoteza cheie?* (Da/Nu + dovezi)

Formular de feedback între colegi: Un lucru de păstrat, unul de schimbat, unul de testat în continuare.

Sfaturi de adaptare



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



EARTHE

Reduceți la o singură schimbare esențială și la un timp de pregătire de 10-15 minute.

Folosiți postere și jocuri de rol pentru a arăta schimbarea.

Înregistrați demonstrația pe ecran și trimiteți un scurt videoclip de prezentare.