



EARTHE

Activitatea 2

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

Modul - Rezolvarea problemelor

Metodă – Prototipare rapida

Studiu de caz

Modulul 4 – Rezolvarea problemelor

Studiu de caz – De la prototip la politică

Metoda asociată - Prototipare rapida

Context și cadru

Un centru municipal de formare pentru adulți dorea să lanseze o aplicație mobilă pentru a facilita înscrierea la cursurile de seară. Cu toate acestea, departamentul IT era deja suprasolicitat cu alte proiecte, ceea ce a întârziat dezvoltarea aplicației.

Problemă / Provocare prezentată

Cursanții considerau că procesul de înscriere pe hârtie era lent și confuz. Cu toate acestea, trecerea completă la un sistem digital nu era fezabilă imediat, astfel încât trebuiau luate în considerare îmbunătățiri în cadrul existent.

Măsurile luate / Metodă aplicată

Personalul a utilizat Prototipare rapida pentru a crea o machetă simplă și clicabilă a sistemului, folosind instrumente online gratuite. În timpul unei zile a porților deschise, 10 cursanți au testat prototipul, în timp ce observatorii au notat problemele de utilizare. Mai precis, persoanele care au testat prototipul au spus că unele denumiri de meniuri erau confuze și au sugerat adăugarea unui buton „favorite” pentru a putea salva cursurile care le-au plăcut. Pe baza acestor informații, prototipul a fost îmbunătățit și prezentat ulterior departamentului IT al orașului, convingându-l cu succes să acorde prioritate dezvoltării sale.

Rezultate și concluzii

Echipa IT a folosit prototipul ca punct de plecare, ceea ce a redus timpul de proiectare cu 40 %. Drept urmare, noua aplicație a fost lansată în șase luni, iar în primul semestru, 70 % dintre utilizatori s-au înregistrat prin intermediul dispozitivelor mobile.

Lecții învățate

Un prototip tangibil comunică adesea nevoile mai eficient decât o cerere scrisă, deoarece permite utilizatorilor să vadă și să interacționeze direct cu ideea. Testarea timpurie cu



utilizatorii poate economisi, de asemenea, timp și resurse, identificând problemele înainte de începerea dezvoltării complete.

Factori cheie de succes

Succesul proiectului a fost determinat de mai mulți factori cheie de succes. În primul rând, implicarea directă a utilizatorilor finali în testare a contribuit la asigurarea faptului că soluțiile răspundeau cu adevărat nevoilor lor. În al doilea rând, utilizarea unor instrumente de prototipare gratuite și ușor accesibile a simplificat dezvoltarea și experimentarea ideilor. În cele din urmă, colaborarea strânsă între educatori și personalul IT a permis reunirea perspectivelor tehnice și educaționale, creând rezultate mai practice și mai eficiente.

Provocări întâmpinate și modul în care au fost abordate

Activitatea s-a confruntat cu câteva provocări. Unii membri ai personalului aveau competențe tehnice limitate, problemă care a fost rezolvată prin sesiuni scurte de formare privind instrumentul de prototipare. O altă provocare a fost asigurarea faptului că feedback-ul era constructiv, iar acest lucru a fost gestionat prin utilizarea unor formulare de observare structurate pentru a ghida procesul.

Aplicabilitate / Recomandări pentru educatori

Prototiparea este o modalitate puternică de a rafina ideile și de a convinge factorii de decizie înainte de a face o investiție majoră. Educatorii sunt încurajați să păstreze prototipurile simple, să le testeze din timp cu utilizatori reali și să documenteze cu atenție orice probleme care apar. Această abordare ajută la identificarea potențialelor probleme, la îmbunătățirea designului și la consolidarea încrederii în soluție înainte de a merge mai departe.