



EARTHE

Δραστηριότητα 2

Ψηφιακή εργαλειοθήκη για την ανάπτυξη καινοτόμου προγράμματος σπουδών και μεθοδολογιών

Ενότητα 4 – Επίλυση προβλημάτων

Μέθοδος – Ταχεία πρωτοτυποποίηση

Μελέτη περίπτωσης

Ενότητα 4 – Επίλυση προβλημάτων

Μελέτη περίπτωσης – Από το πρωτότυπο στην πολιτική

Συναφής μέθοδος – Ταχεία πρωτοτυποποίηση

Πλαίσιο και υπόβαθρο

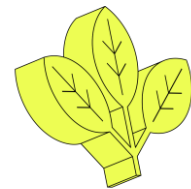
Ένα δημοτικό κέντρο εκπαίδευσης ενηλίκων στη Φινλανδία ήθελε να δημιουργήσει μια εφαρμογή για κινητά τηλέφωνα, ώστε να διευκολύνει την εγγραφή των πολιτών σε βραδινά μαθήματα. Ωστόσο, το τμήμα πληροφορικής ήταν ήδη επιφορτισμένο με άλλα έργα, γεγονός που καθυστέρησε την ανάπτυξη της εφαρμογής.

Πρόβλημα / Πρόκληση

Οι εκπαιδευόμενοι/ες θεωρούσαν την υφιστάμενη έντυπη διαδικασία εγγραφής αργή και ασαφή. Ωστόσο, η πλήρης μετάβαση σε ένα εξ ολοκλήρου ψηφιακό σύστημα δεν ήταν άμεσα εφικτή, επομένως έπρεπε να εξεταστούν βελτιώσεις στο πλαίσιο του υφιστάμενου συστήματος.

Ενέργειες που πραγματοποιήθηκαν / Μέθοδος που εφαρμόστηκε

Το προσωπικό χρησιμοποίησε την ταχεία πρωτοτυποποίηση για να δημιουργήσει ένα απλό, με δυνατότητα κλικ πρότυπο του συστήματος, αξιοποιώντας δωρεάν διαδικτυακά εργαλεία. Κατά τη διάρκεια μιας ανοικτής ημερίδας για το κοινό, 10 εκπαιδευόμενοι/ες δοκίμασαν το πρωτότυπο, ενώ παρατηρητές κατέγραψαν ζητήματα χρηστικότητας. Συγκεκριμένα, όσοι δοκίμασαν το πρωτότυπο ανέφεραν ότι ορισμένες ονομασίες μενού δεν ήταν ξεκάθαρες και πρότειναν την προσθήκη ενός κουμπιού «αγαπημένα», ώστε να μπορούν να αποθηκεύουν τα μαθήματα που τους ενδιαφέρουν. Με βάση αυτές τις πληροφορίες, το πρωτότυπο βελτιώθηκε και παρουσιάστηκε στη συνέχεια στο τμήμα πληροφορικής του δήμου, το οποίο πείστηκε να δώσει προτεραιότητα στην ανάπτυξή του.



EARTHE

Αποτελέσματα και αντίκτυπος

Η ομάδα πληροφορικής χρησιμοποίησε το πρωτότυπο ως αφετηρία, μειώνοντας τον χρόνο σχεδιασμού κατά 40%. Ως αποτέλεσμα, η νέα εφαρμογή κυκλοφόρησε μέσα σε έξι μήνες και, κατά την πρώτη περίοδο λειτουργίας της, το 70% των χρηστών εγγράφηκε μέσω κινητών συσκευών.

Διδάγματα

Ένα από το πρωτότυπο συχνά επικοινωνεί τις ανάγκες πιο αποτελεσματικά από ένα γραπτό αίτημα, καθώς επιτρέπει στους χρήστες να βλέπουν και να αλληλεπιδρούν άμεσα με την ιδέα. Η έγκαιρη δοκιμή με τους χρήστες μπορεί επίσης να εξοικονομήσει χρόνο και πόρους, εντοπίζοντας προβλήματα πριν ξεκινήσει η πλήρης ανάπτυξη.

Βασικοί παράγοντες επιτυχίας

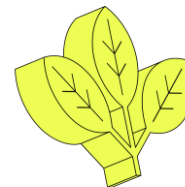
Η επιτυχία του έργου οφείλεται σε διάφορους βασικούς παράγοντες. Πρώτον, η άμεση συμμετοχή των τελικών χρηστών στις δοκιμές συνέβαλε στο να διασφαλιστεί ότι οι λύσεις ανταποκρίνονταν πραγματικά στις ανάγκες τους. Δεύτερον, η χρήση δωρεάν και εύκολα προσβάσιμων εργαλείων δημιουργίας πρωτοτύπων διευκόλυνε την ανάπτυξη και τη δοκιμή ιδεών. Τέλος, η στενή συνεργασία μεταξύ εκπαιδευτών/τριών και προσωπικού πληροφορικής επέτρεψε τη συνένωση τεχνικών και εκπαιδευτικών οπτικών, οδηγώντας σε πιο πρακτικά αποτελέσματα.

Προκλήσεις που προέκυψαν και πώς αντιμετωπίστηκαν

Η δραστηριότητα παρουσίασε ορισμένες προκλήσεις. Ορισμένοι υπάλληλοι διέθεταν περιορισμένες τεχνικές δεξιότητες, κάτι που επιλύθηκε με σύντομες εκπαιδευτικές συνεδρίες σχετικά με το εργαλείο δημιουργίας πρωτοτύπων. Μια ακόμη πρόκληση ήταν η διασφάλιση ότι η ανατροφοδότηση θα ήταν εποικοδομητική, γεγονός που επιτεύχθηκε μέσω της χρήσης δομημένων εντύπων παρατήρησης για την καθοδήγηση της διαδικασίας.

Υλοποίηση / Συστάσεις για εκπαιδευτές/τριες

Η πρωτοτυποποίηση αποτελεί έναν αποτελεσματικό τρόπο να βελτιωθούν οι ιδέες και να πεισθούν οι υπεύθυνοι λήψης αποφάσεων πριν από την πραγματοποίηση μιας σημαντικής επένδυσης. Οι εκπαιδευτές/τριες ενθαρρύνονται να διατηρούν τα πρωτότυπα απλά, να τα



EARTHE

δοκιμάζουν νωρίς με πραγματικούς χρήστες και να καταγράφουν προσεκτικά τυχόν προβλήματα που προκύπτουν. Η προσέγγιση αυτή συμβάλλει στον εντοπισμό πιθανών ζητημάτων, στη βελτίωση του σχεδιασμού και στην ενίσχυση της εμπιστοσύνης στη λύση πριν από την προώθησή της.