

DIGITAL LEARNING & training market

NEW

CONFERENCE & EXHIBITION

E-LEARNING FUSION

8th EDITION

12-13 November 2024

WARSAW



PATRYCJA BŁACH

Learning Experience Designer, Design Thinking Moderator

Zaprezentuję temat:

DESIGN THINKING w e-learningu, czyli jak właściwie dokonać transformacji szkoleń, aby przynosiły lepsze rezultaty biznesowe

Organizer:

Digital
Learning
Centre

SZKOLENIA OFFLINE VS. ONLINE

DESIGN THINKING w e-learningu, czyli jak właściwie dokonać transformacji szkoleń, aby przynosiły lepsze rezultaty biznesowe



A top-down view of a factory floor with several yellow industrial robotic arms (KUKA) positioned around a central area. The floor is made of grey metal grates. The background shows various industrial structures and equipment.

KONTEKST

BRANŻA: Automatyka przemysłowa
ZESPÓŁ: E-learningu produktowego

PROBLEM 1

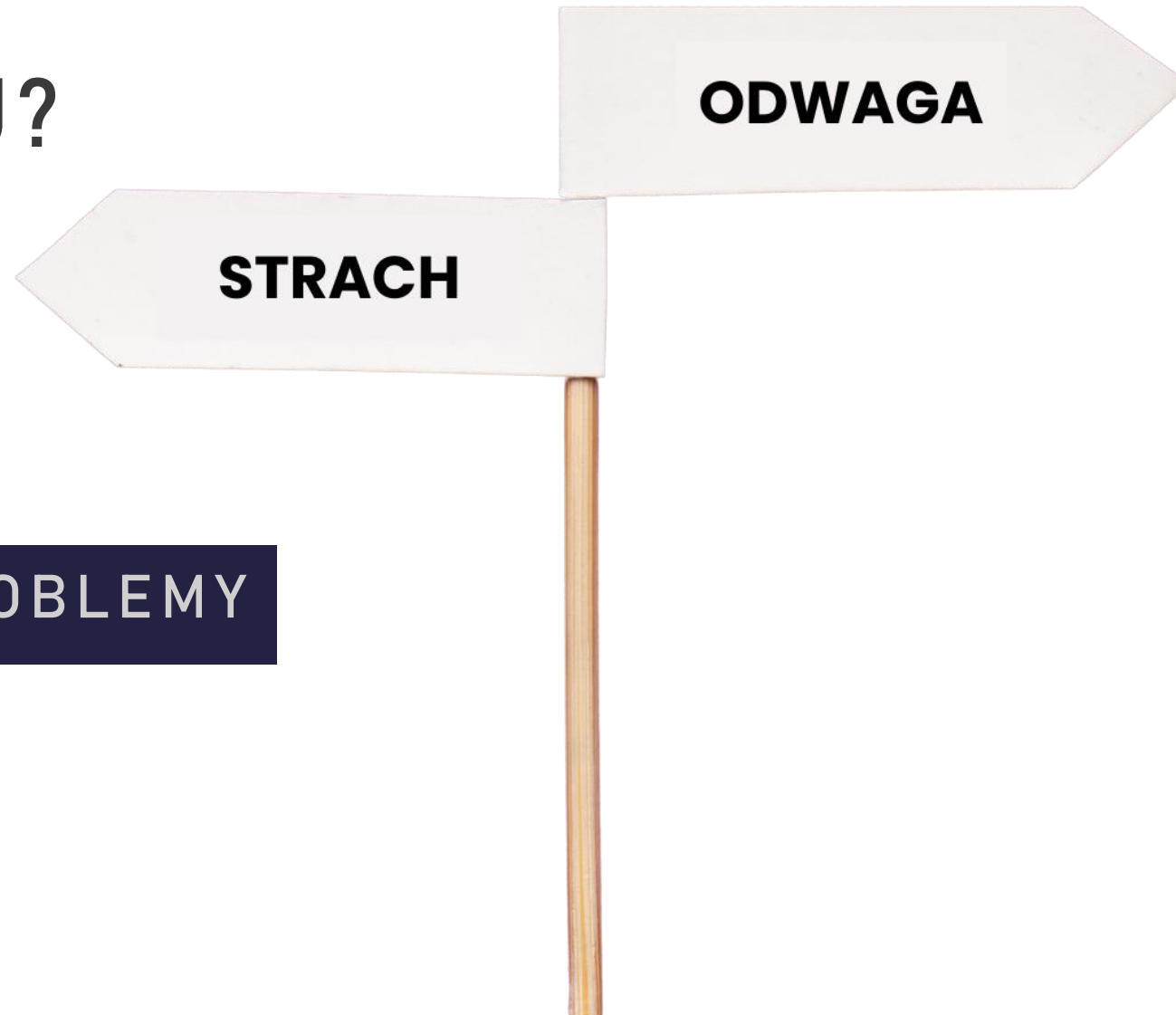
biznes zgłasza, że szkolenia e-learning są niewystarczające, względem offline

PROBLEM 2

dział szkoleń nie ma danych, które odnoszą się do zarzutu

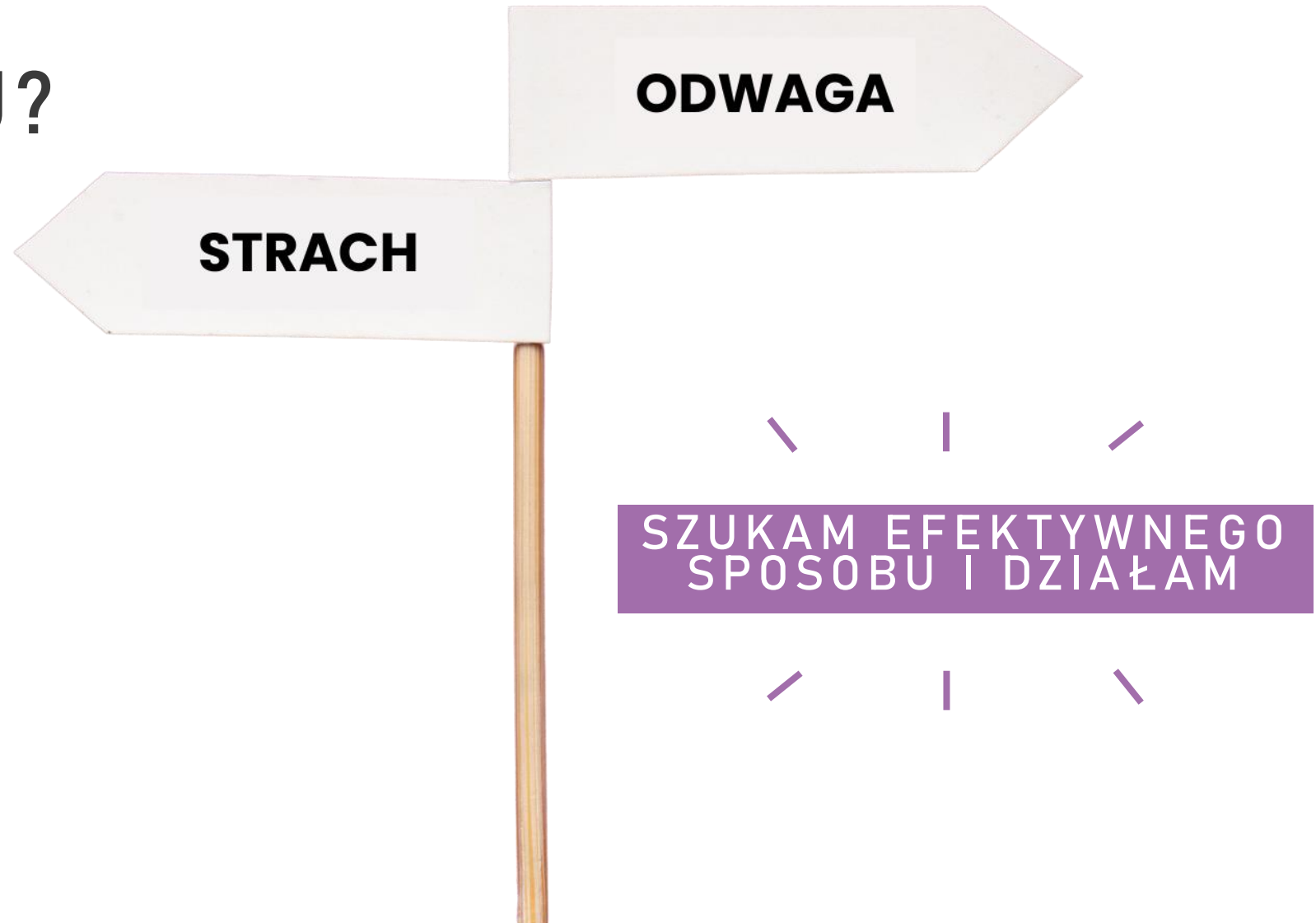


CO DALEJ?



IGNORUJĘ PROBLEMY

CO DALEJ?



DESIGN THINKING

DESIGN THINKING to metoda projektowania rozwiązań, usług, produktów lub procesów, która **opiera się na głębokim poznaniu potrzeb użytkownika.**



KIEDY DESIGN THINKING



problem dotyczy ludzi



problem dotyczy systemów,
maszyn



problem nie jest do końca
zdiagnozowany



problem jest konkretnie
zdefiniowany



wiedza o użytkowniku jest powierzchowna,
brak twardych danych



nasza wiedza o problemie
jest szczegółowa



nie wiemy co będzie najlepszym
rozwiązaniem



gotowe rozwiązania
istnieją na rynku

DESIGN THINKING

dla HR, Talent Org., Learning & Development



podniesienie wskaźnika satysfakcji pracowników



zmniejszenie rotacji pracowników



stworzeniem nowego produktu lub usługi dla pracowników, partnerów



praca nad nową kulturą organizacyjną



projektowanie biura firmy



utworzenie dedykowanych planów szkoleniowych



tworzenie skutecznych kampanii pracowniczych



projektowanie programów motywacyjnych

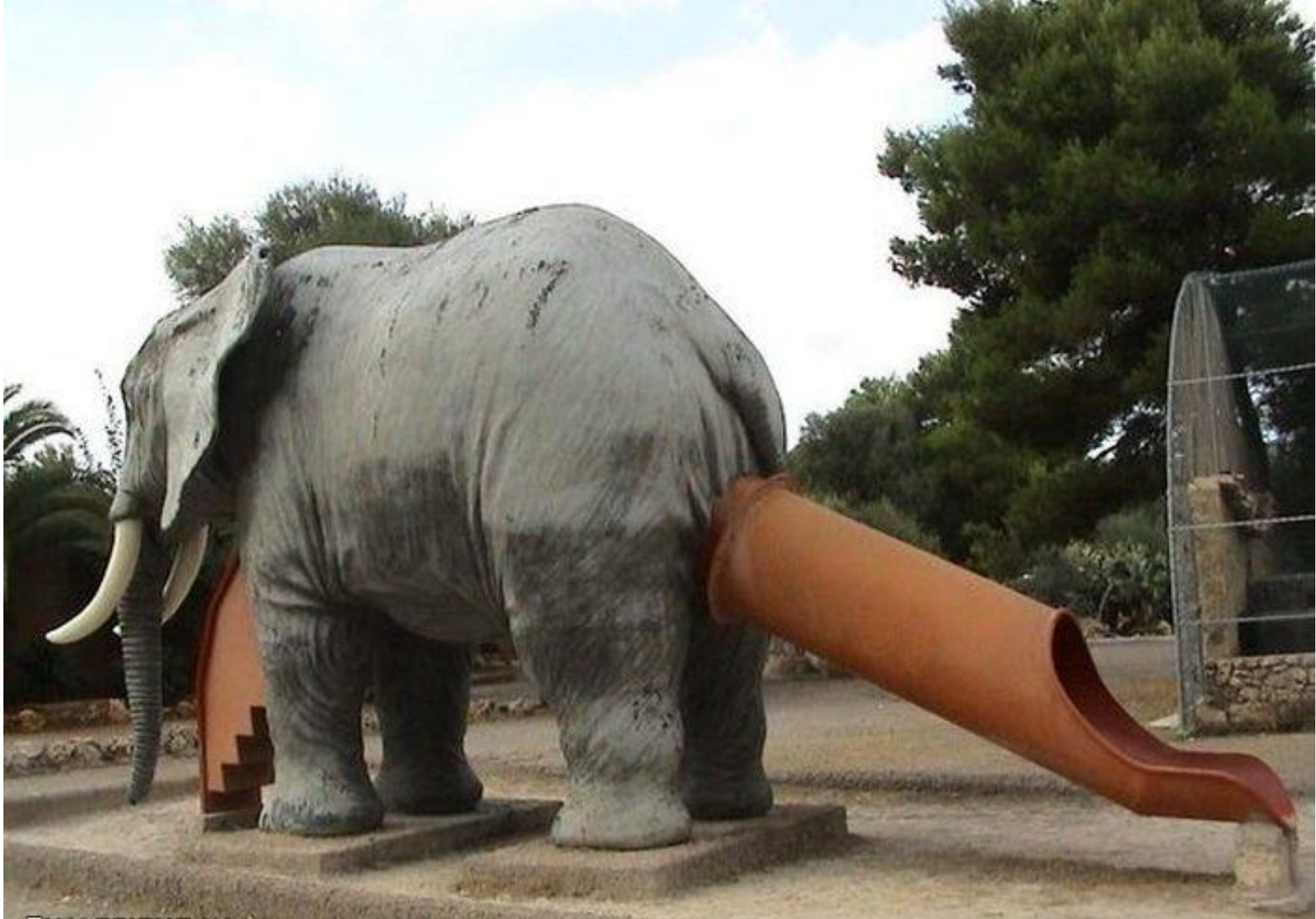


tworzenie unikalnych doświadczeń uczestników szkoleń lub eventów

“

CO SIĘ DZIEJE, GDY PROJEKTANTA
PONIESIE...

”





19.11.2024





User experience

Design

VS. CIEKAWE PROJEKTY



DESIGN THINKING

ONLINE



STACJONARNIE



HYBRYDOWO



PERSONA

- Urodzony w latach 50-tych
- Podwójnie żonaty
- Dwoje dzieci
- Odnoszący sukcesy
- Bogaty
- Kocha psy

PERSONA

- Urodzony w latach 50-tych
- Podwójnie żonaty
- Dwoje dzieci
- Odnoszący sukcesy
- Bogaty
- Kocha psy

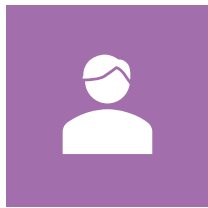


EKSPERT DZIEDZINOWY

Ekspert techniczny, który dołącza na konkretnym etapie procesu sprzedaży B2B, aby dostarczyć ekspercką wiedzę do klienta.



DESIGN THINKING



EMPATYZACJA



DEFINIOWANIE
PROBLEMU



GENEROWANIE
POMYSŁÓW

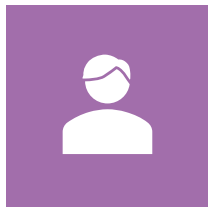


PROTOTYPO-
WANIE



TESTOWANIE

DESIGN THINKING



EMPATYZACJA



DEFINIOWANIE
PROBLEMU



GENEROWANIE
POMYSŁÓW



PROTOTYPO-
WANIE



TESTOWANIE

WYWIADY I WERYFIKACJA HIPOTEZ

1

2

3

4







WYWIADY I WERYFIKACJA HIPOTEZ

- 1 Odbiorcy chcą wchodzić w **interakcję z ekspertem i innymi** uczącymi się
- 2 Odbiorcy potrzebują jak najwięcej **ćwiczeń i laboratoriów**
- 3 Odbiorcy chcą **zadawać pytania i otrzymywać natychmiastowe odpowiedzi** w trakcie nauki
- 4 Odbiorcy mają **trudność z zapisaniem się na Laboratoria**, pełny kalendarz



WYWIADY I WERYFIKACJA HIPOTEZ

- 1 Odbiorcy chcą wchodzić w **interakcję z ekspertem i innymi** uczącymi się 
- 2 Odbiorcy potrzebują jak najwięcej **ćwiczeń i laboratoriów** 
- 3 Odbiorcy chcą **zadawać pytania i otrzymywać natychmiastowe odpowiedzi** w trakcie nauki 
- 4 Odbiorcy **mają trudność z zapisaniem się na Laboratoria**, pełny kalendarz 



WYWIADY I WERYFIKACJA HIPOTEZ

- 1 Odbiorcy chcą wchodzić w **interakcję z ekspertem i innymi uczącymi się** ✓
- 2 Odbiorcy potrzebują jak najwięcej **ćwiczeń i laboratoriów** ✓
- 3 Odbiorcy chcą **zadawać pytania i otrzymywać natychmiastowe odpowiedzi** w trakcie nauki ✗
- 4 Odbiorcy mają **trudność z zapisaniem się na Laboratoria**, pełny kalendarz ✗

NIESPODZIEWANE INFORMACJE



Jest **zbyt wiele miejsc**, w których szuka się informacji o produkcie
LMS, Seismic, Intranet

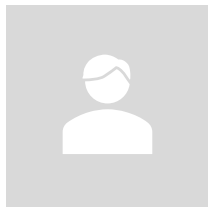


Potrzebne są **informacje komercyjne i scenariusze rozmów** z klientami z różnych przemysłów



Quizy produktowe powinny zawierać całe rodziny produktów i więcej zastosowania w praktyce

DESIGN THINKING



EMPATYZACJA



**DEFINIOWANIE
PROBLEMU**



GENEROWANIE
POMYSŁÓW



PROTOTYPO-
WANIE



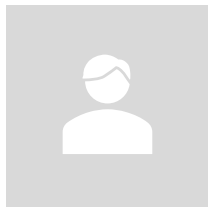
TESTOWANIE

ZDEFINIOWANE PROBLEMY

- 1 Potrzeba realnych scenariuszy użycia produktów i rozwiązań na wysokim poziomie
- 2 Punkt kontaktu, gdzie można zadać pytanie ekspertowi , uzyskać odpowiedź i wymienić się doświadczeniem
- 3 Problemy z nadmiarem powtarzających się materiałów



DESIGN THINKING



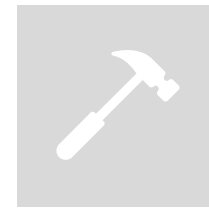
EMPATYZACJA



DEFINIOWANIE
PROBLEMU



**GENEROWANIE
POMYSŁÓW**



PROTOTYPO-
WANIE



TESTOWANIE

KREOWANIE POMYSŁÓW

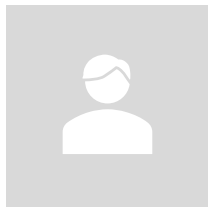
ĆWICZENIE NA
WYRWANIE Z KONTEKSTU,
i ABSTRAKCYJNE
MYŚLENIE



BURZE MÓZGU



DESIGN THINKING



EMPATYZACJA



DEFINIOWANIE
PROBLEMU



GENEROWANIE
POMYSŁÓW

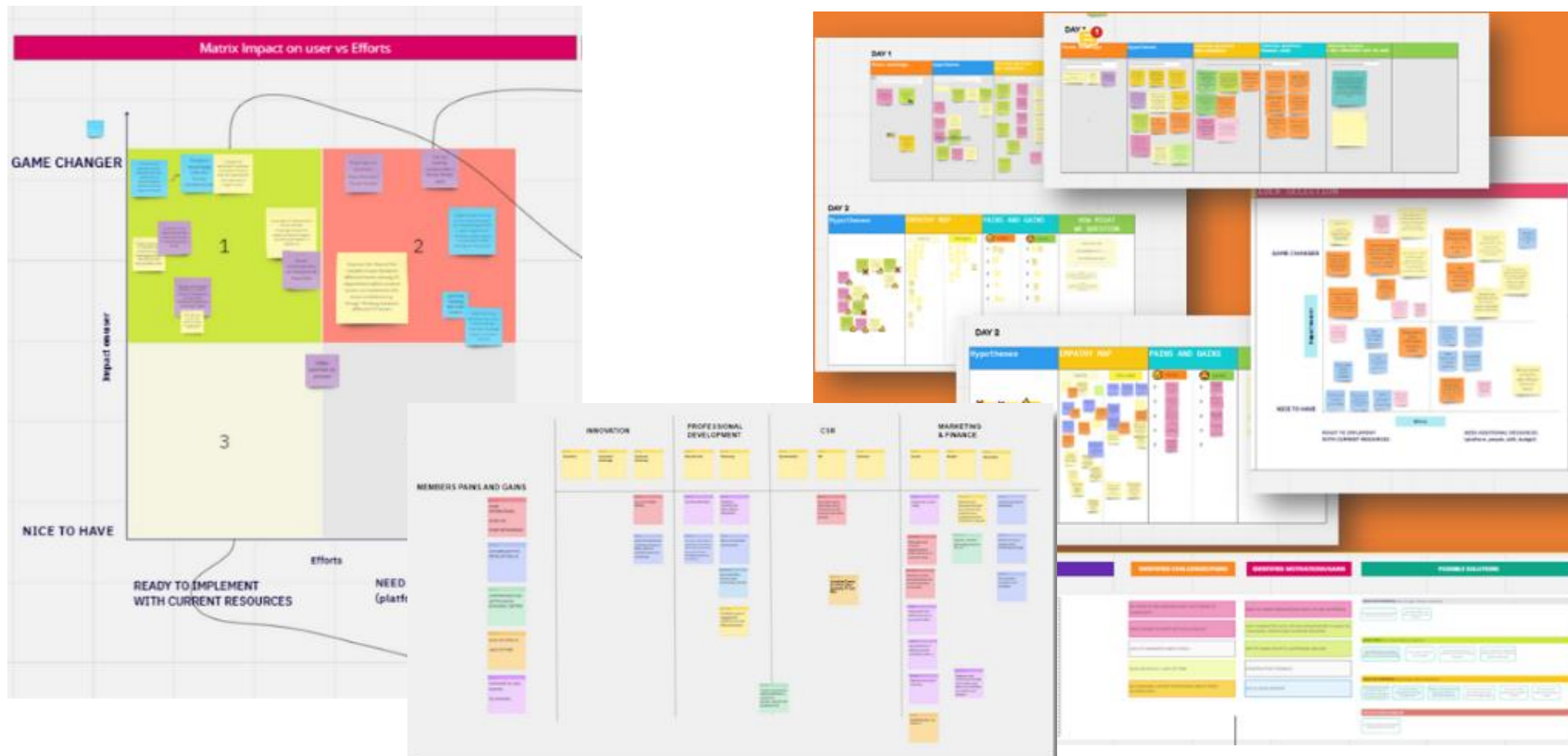


**PROTOTYPO-
WANIE**

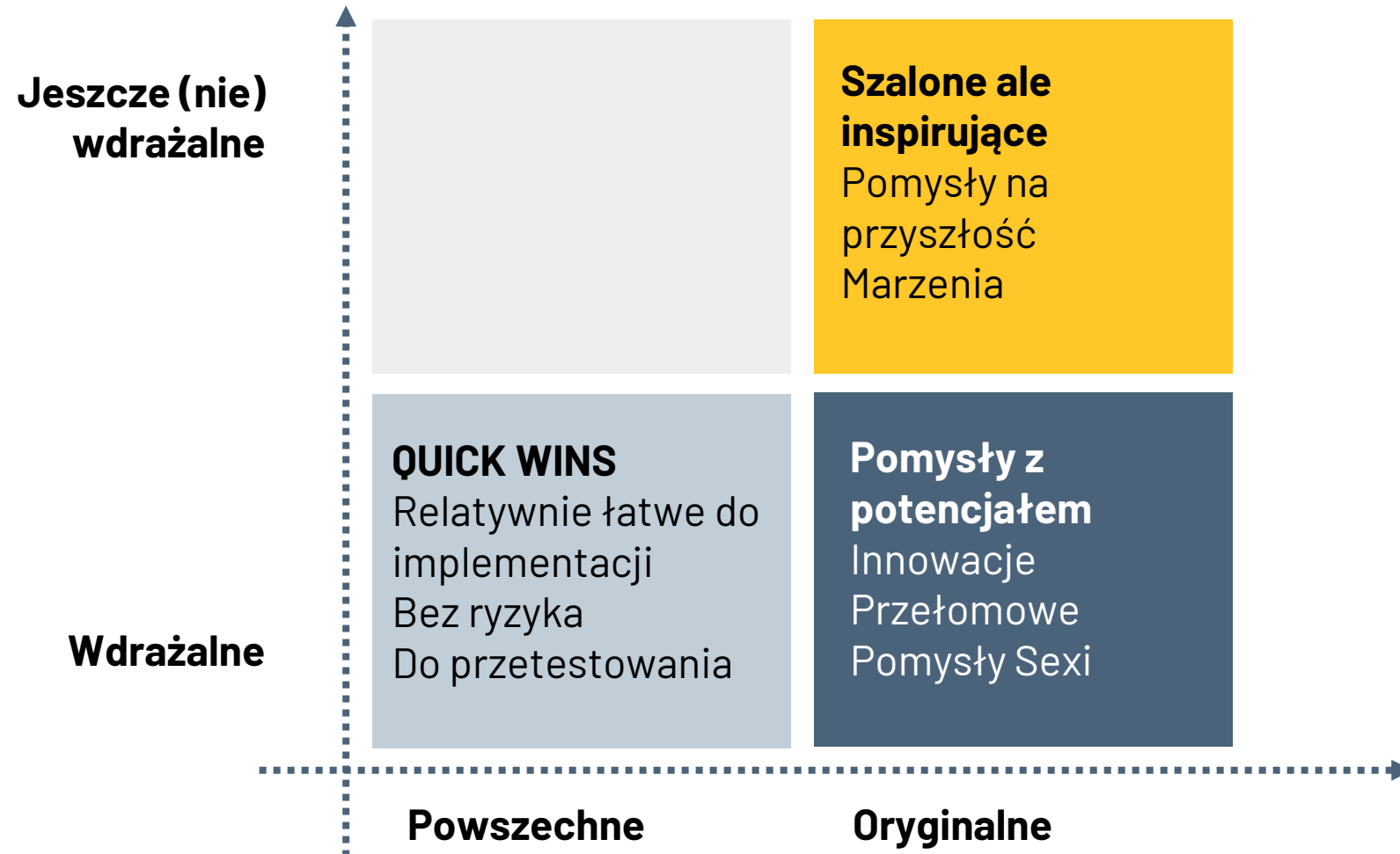


TESTOWANIE

ZDIGITALIZOWANE WNIOSKI I DANE



MATRYCA POMYSŁÓW



DESIGN THINKING



EMPATYZACJA



DEFINIOWANIE
PROBLEMU



GENEROWANIE
POMYSŁÓW




PROTOTYPO-
WANIE





TESTOWANIE

PLANOWANIE I WDRAŻANIE

SZKOLENIE STACJONARNE

 szkolenie bardzo kosztowne


 wiedza przekazywana raz w roku

 kontakt bezpośredni z ekspertem raz w roku

SZKOLENIE STACJONARNE

 szkolenie bardzo kosztowne

 wiedza przekazywana raz w roku

 kontakt bezpośredni z ekspertem raz w roku

SZKOLENIE ONLINE przed D. THINKING

Moduł e-learningowy



Flashcards – aplikacja z quizami produktowymi



Cloud Labs – laboratoria w środowisku wirtualnym



SZKOLENIE STACJONARNE

- \$ szkolenie bardzo kosztowne
- wiedza przekazywana raz w roku
- kontakt bezpośredni z ekspertem raz w roku

SZKOLENIE ONLINE przed D. THINKING

Moduł e-learningowy



Flashcards – aplikacja z quizami produktowymi



Cloud Labs – laboratoria w środowisku wirtualnym



SZKOLENIE ONLINE po DESIGN THINKING

- + zmiany w treści szkolenia
- + więcej treści o charakterze komercyjnym
- mniej technicznych szczegółów (które są w dokumentacji)
- + usprawnienia UX w module i nawigacji

- + działania promocyjne, zwiększające świadomość
- + więcej pytań ze scenariuszem użycia

- + dodajemy LABy wszędzie gdzie możliwe,
- + usprawniamy proces produkcji LABów

- + Q&A z Ekspertem

- + usprawnienia UX na LMSie

47

KORZYŚCI NA POZIOMIE **LUDZI**



ZBUDOWANIE TRWAŁYCH
RELACJI MIĘDZY
WYDZIAŁAMI



BARDZIEJ MERYTORYCZNE
DYSKUJE OPARTE
O TWARDE DANE



WZROST ZAANGAŻOWANIA,
WIARA W SPRAWCZOŚĆ

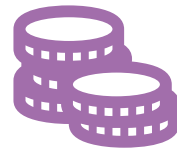
KORZYŚCI NA POZIOMIE **BIZNESU**



ZWIĘKSZONA
EFEKTYWNOŚĆ SZKOLEŃ



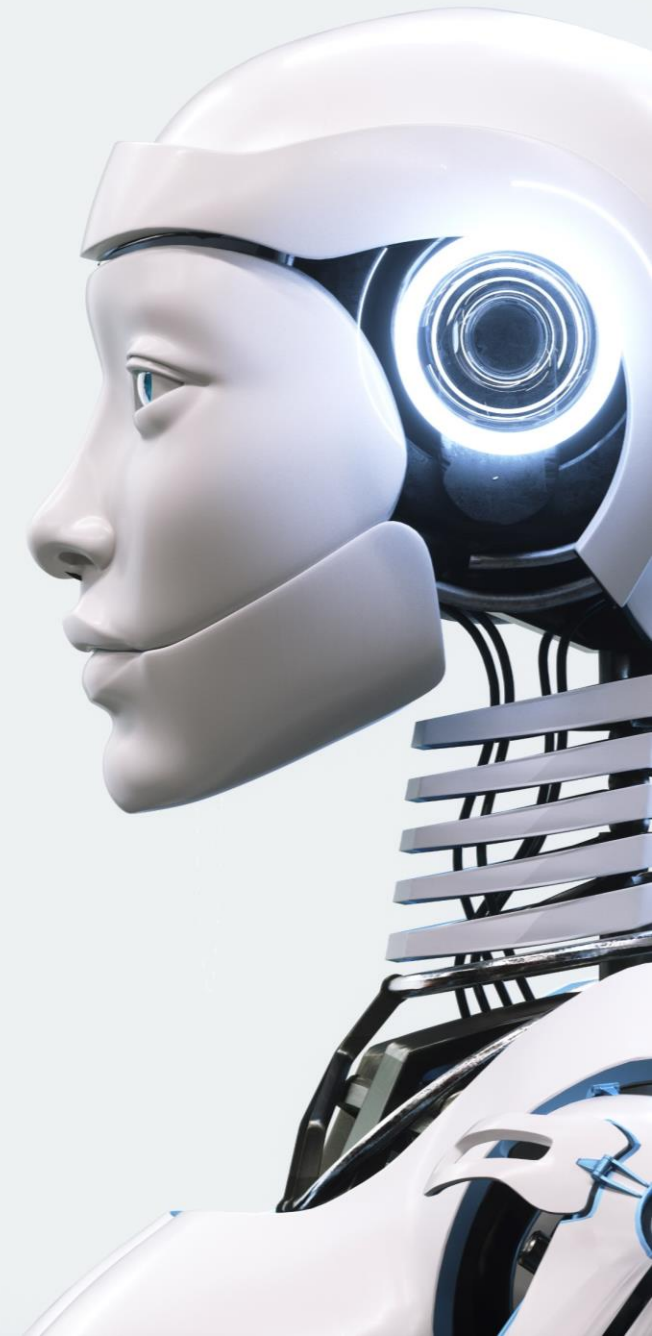
WZROST ZAANGAŻOWANIA
BIZNESU W TWORZENIE
SZKOLEŃ



UTRZYMANIE NISKICH
KOSZTÓW SZKOLEŃ

AI W DESIGN THINKING

- **Empatyzacja i Definiowania problemu -** Prześlij spisane notatki i cytaty z wywiadów do chata GPT i zleć podsumowanie głównych PAINS and GAINS.
- **Prototypowanie -** użyj narzędzi typu DALL-E czy Midjourney, aby stworzyć wizualizacje Twoich pomysłów
- **Testowanie -** prześlij wnioski i opinie użytkowników do chata GPT i zleć przeanalizowanie i podsumowanie



PATRYCJA BŁACH

DESIGN THINKING
dla HR,
TALENT,
L&D



+48 796 646 056



pblach@onet.eu

ZNAJDŹ MNIE NA LINKEDIN





WSPÓŁORGANIZATOR



SPONSORZY I WYSTAWCY



PATRONAT MERYTORYCZNY



PATRONAT MEDIALNY

