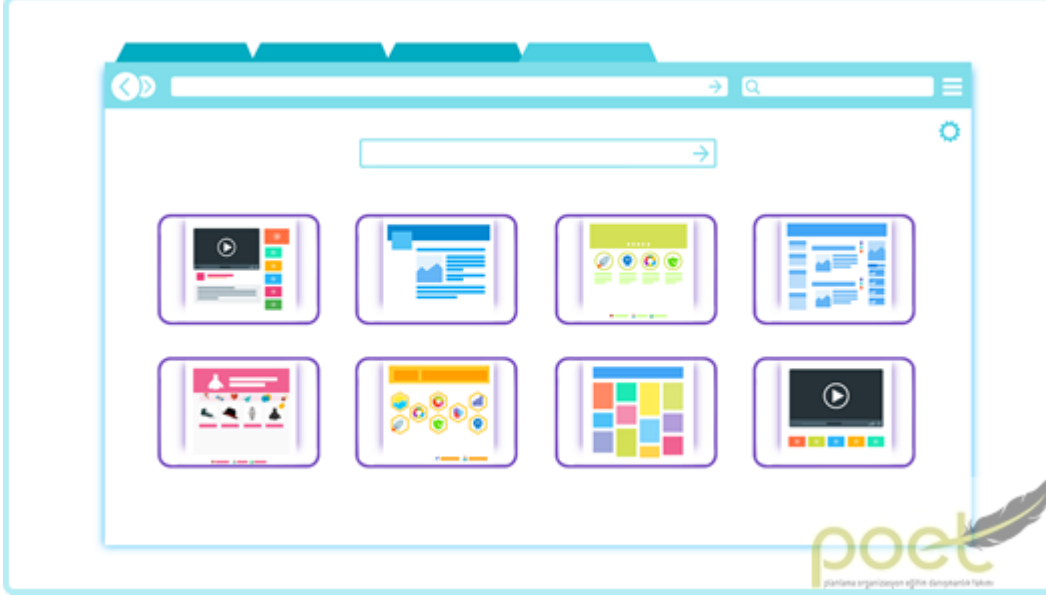


Tasarım Odaklı Düşünerek Çalışan Deneyimi Tasarlama Atölyesi



Programın İş Sonuçlarına Faydaları:

Odağında insan olan sorunlar çoğunlukla karmaşık sorunlardır. Neye, neyin, ne ölçüde neden olduğunu analiz etmek ve net bir şekilde kök nedenleri bulmak mümkün değildir. Belirlenen olası kök nedenlerle ilgili sonucu öngörülebilir faaliyetler planlamak da zordur. Bu tarz sorunlar, Horst Rittel tarafından isimlendirilen haliyle, "kötücül (wicked) sorunlar"a benzer. Bu sorunların tek bir formülü yoktur, çünkü bulunan her formül farklı bir çözüme götürür. Sorun için her zaman birden fazla açıklama bulunabilir ve bu açıklama sorunla uğraşan kişiye bağlıdır. Bulunan çözümler de doğru veya yanlış olamaz, iyi veya kötü olabilir. Çünkü sorun ile ilgili yapılan tarifi ya da bulunan çözümün, laboratuvar ortamında olduğu gibi, kesin bir testi yoktur. Bu nedenle bu tarz sorunlar için çözüm geliştirmek istediğimizde sadece analitik düşünerek değil, "Tasarım Odaklı Düşünerek" yol almak gerekir.

Aslında "Tasarım Odaklı Düşünce" problemlere yönelik mükemmel çözümler üretmez; çünkü uğraşılan karmaşık sorunu bir kara kutu gibi kabul eder ve sorunun tüm dinamiklerini anlamayı hedeflemez. Çünkü açamadığımız bir kutunun içinin neye benzediğini tam olarak bilemeyiz. Ama bazı araştırmalar, denemeler, sondajlar yaparak ve hedef kitlemize yönelik derin empati geliştirerek, problemi tam olarak açıklayamasak da, belli ölçüde anlamamız ve işimize yarayacak şekilde, çözüme yönelik tahminler yapmamız mümkündür. Elbette ardından, elde edilen veriler doğrultusunda çözümler geliştirmemiz ve bunları denememiz gerekir. Çünkü geliştirdiğimiz çözümün istediğimiz sonuçları vereceğinin garantisi yoktur. Ama aldığımız geribildirimlerle ürettiğimiz çözümü geliştirebilir ve daha iyi sonuçlar elde edebiliriz. O yüzden tasarım odaklı düşüncede, doğrusal bir akış değil, deneme yanılmanın çok olduğu, iterative (tekrarlamalı) tasarım tekniklerini kullanarak karmaşık akışlar izlenir ve soyut konular da (duygular ve estetik gibi) dikkate alınır.

Peki ama bu yaklaşımı insan kaynakları profesyonelleri olarak bizler, çalışanlarımızın deneyimlerine nasıl uygulayabiliriz? İnsan Kaynakları alanına giren ürün, hizmet, süreç, sistem ve ortamları çalışanlar ve çalışan adayları için daha iyi hale getirecek şekilde nasıl tasarlayabiliriz?

İşte biz bu programı, beynimizin farklı düşünme biçimleri ile ikiz çalışma sistemini, tasarım odaklı düşünme ve iterative tasarım tekniklerini kullanarak bu soruları yanıtlamaya çalışmak amacıyla, aynı zamanda program süresince bunu deneyimlemeye yönelik hazırladık.

Neler Paylaşacağız?

AÇILIŞ

Tanışma, Ön değerlendirme ve Takım Kurma Oyunu

TASARIM ODAKLI DÜŞÜNCE

Tasarım Odaklı Düşünmek, İnsan Odaklı Tasarım ve İterative Tasarım Nedir?

Tasarım Odaklı Düşüncenin 3 Temel Sac Ayağı ve Tasarlanan Boyutları

Tercih Edilirlik ve İnsan Ayağı

Hayatta Kalabilirlik ve Kurum Ayağı

Uygulanabilirlik ve Teknoloji Ayağı

Marka / Duygusal Tasarım

Hizmet / Süreç Tasarımı

Fonksiyonel Tasarımı

Yeni Yaklaşımların Üç Temel Yönelimi: Esneklik, Yakınsama, Ağ Yapısı, Karanlık Taraf

İnsan Kaynakları Uygulamalarında Ne İşe Yararlar?

Temel Felsefeyi İçselleştirmek ve Tasarım Odaklı Düşünce Kültürü Oluşturmak

Biz Ne Yapabiliriz?

BEYNİMİZ, FARKLI DÜŞÜNME STİLLERİ VE İKİZ ÇALIŞMA SİSTEMİNİ ÖĞRENMEK

Beynimiz Nasıl Çalışır?

Test:Kişiliklerimiz Düşünce Tarzımızı Nasıl Etkiler?

Problemlere Yaklaşım Biçimimiz

Kalıplarla Düşünmek Ne Demek?

Takım Halinde Uygulama:Farklı Katılımcı Profillerinin Düşünme Stillerini ve İhtiyaçlarını Anlamak / Empati

Beynin Katmanları ve Bütünsel Çalışması Ne Demek?

Test:Alışkanlıkları Değiştirmek Kolay mı?

Kalıpları Aşarak Düşünmeyi Öğrenmek

Genç Beyinler Neden Daha Esnektir?

Her Şey Hayal Etmekle Başlar

Salvador Dali Gibi Düşünmek

Uygulamalar:Düşünmede Akıcılık

Uygulamalar:Düşünmede Esneklik

Picasso ve Velazquez'den Öğrenmek

Karmaşanın İçindekini Görebilmek

Uygulamalar:Parçalar Arasında İlişki Kurabilmek

TASARIM ODAKLI DÜŞÜNEREK

ÇALIŞAN DENEYİMİ TASARLAMAK

Takım Halinde Fikir Üretme ve Karar Verme Uygulaması: Çalışan Deneyimi Tasarımı Proje / Atölye Çalışması

Anlamak

Empati

Hazırlık

Takım Halinde Fikir Üretme ve Uygulama: Büyük Amacımız ve Temel Çerçevemiz – Nasıl Bir Çalışan Deneyimi?

Ekosistem ve Paydaşları

Zorluklar ve İhtiyaçlar

Takım Halinde Fikir Üretme ve Uygulama

Saha Araştırması

Takım Halinde Uygulama: Etnoğrafik Araştırma Uygulaması

Çözümllemek / Tanımlamak

Takım Halinde Uygulama

Keşfetmek

Fikir Üretmek

Takım Halinde Fikir Üretme Teknikleri ve Örnekler

Takım Halinde Uygulama

Fikirleri Değerlendirmek

Takım Halinde Uygulama

Prototip Oluşturmak (Modelleme)

Hikayeletirmek, Görselleştirmek, Karakter Oluşturmak, Maket v.b.

Takım Halinde Uygulama

Uygulamaya Geçirmek

Test Etmek / Sınamak

Hedef Kitle Deneyimi Uygulaması

Geribildirimler ve Değerlendirmeler

Geribildirimlere Göre Geliştirme Yapmak

Uygulamak

Katılımcıların Projelerini Sunum Uygulamaları, Videoya Kaydedilmesi ve Değerlendirmeler

DEĞERLENDİRMELER VE KAPANIŞ

Sontest

Öntest – Sontest Sorularının Yanıtlanması ve Gelişimin Değerlendirilmesi

Eğitim Programı Değerlendirme ve Katılım Belgelerinin Dağıtımı

Kimler Katılmalı?

Tüm insan kaynakları çalışanları ve tüm yöneticiler.

Eğitimin Süresi, Katılımcı Sayısı ve Eğitim Materyalleri:

Eğitim programının bir grup için süresi **14 saattir (2 gün)**. Programdan en iyi sonucun elde edilebilmesi için bir grupta ideal katılımcı sayısı 15 olarak belirlenmiştir. Programın sonunda katılımcılara konuyla ilgili bilgiler içeren birer

"**KİTAP**" ve "**KATILIM BELGESİ**" verilecektir.

Eğitmen:

Ayşe Demirbaş

KURUMA ÖZEL EĞİTİMLER İÇİN ÖNEMLİ !

"Kuruma Özel (In – House) Eğitimler" in ayrıntılı içerikleri ve süreleri, kurum içi hedef katılımcı gruba yönelik yapılan ihtiyaç analizi doğrultusunda belirlenmektedir.

Katılımcı grubun ihtiyaçlarını belirlemek ya da belirlenen ihtiyacı karşılayacak en uygun eğitim programlarını birlikte oluşturmak için lütfen merkezimizle iletişime geçiniz.