

JAK PRO VÁS
TVOŘÍME HRAVÁ
ŘEŠENÍ

METODIKA



Court of Moravia

CO VÁS ČEKÁ?

- ✔ Představíme vám náš postup práce.
- ✔ Pozveme vás do zákulisí tvorby, abyste si uměli představit, co vás s námi čeká.
- ✔ Ukážeme vám, jak design funguje a proč dává smysl jej využít ve vašem byznysu.

DESIGN [dizajn]?

Design is so simple. That's why it's so complicated.

Paul Rand, designér

Design je proces hledání řešení problémů.

Design je způsob, jak se na tyto problémy dívat a jak rozeznávat příležitosti k řešení.

Design je cesta myšlení a vědomého rozhodování.

Design stojí na datech, která získává z analýz a testování.

Design je to, jak a proč výsledné řešení funguje.

Jsme designéři a k vašim problémům a potřebám přistupujeme designově.



PILÍŘE, NA KTERÝCH STOJÍME

PRAXE

// Zkušenosti

Tvorbě hravých řešení zacílených na potřeby lidí se věnujeme už od roku 2004. Tvořili jsme a tvoříme pro malé neziskovky i pro nadnárodní velikány.

// Řešení na míru

Nenabízíme předvytvořená řešení. Žijeme vždy vaším problémem.

// Smysluplnost

Hrajeme férově a nabízíme jenom řešení, za kterými si sami stojíme. Záleží nám na smyslu toho, co tvoříme.

TEORIE

// Human Centered Design (HCD)

Z metodiky od designérské špičky, firmy IDEO, si bereme zacílení řešení na člověka a jeho potřeby.

// Experience Design

Klademe důraz na to, jak bude výsledné řešení používáno a prožíváno, ať už se jedná o design zacílený na zaměstnance, zákazníky nebo budování značky.

// Gamifikace

Do našich řešení přidáváme vždy alespoň špetku hravosti, aby je lidi rádi používali.

STAVÍME POSTUPNĚ

Všechny tři designérské koncepty spolu souzní a doplňují se. Jádrem všeho je člověk a jeho potřeby. Pokud jsou naplněny jeho potřeby, soustředíme se na jeho zážitek a na podtržení tohoto zážitku hravou formou.



10 % NAŠEHO PRACOVNÍHO ČASU VĚNUJEME DALŠÍMU VZDĚLÁVÁNÍ

HCD toolkit

Chceš-li něco říct, tak nejdřív poslouchej.

The art of game design

Máme správný poměr známého a nového?

Punished by rewards

Odměny jsou jen převlečené tresty. Je potřeba přistupovat k nim opatrně.

Gamestorming

Nálada ovlivňuje, jak přemýšlíme, jaké informace vybíráme a jaké poskytujeme. A proto je třeba při zjišťování potřeb vytvořit tu správnou atmosféru, abychom se dozvěděli vše potřebné.

Skvělé služby

Mějte svého zákazníka rádi.

Reality is broken

Antonymem hry není práce. Je jím deprese.

Business model generation

Jádro businessu se vejde na jednu A4.

JAK PRACUJEME?

- 1 Setkáte se s naším obchodníkem.
- 2 Získáte **designéra**, který se bude o váš projekt starat od začátku do konce.
- 3 Na **úvodním workshopu** si společně ujasníme zadání a získáme vstupní data.
- 4 Data z úvodního workshopu zpracujeme do přehledných **výstupů**.
- 5 Uděláme potřebné výzkumy a sesbíráme **data z terénu**.
- 6 Navrhne **draft řešení**, který vychází z analýzy.
- 7 Řešení **prototypujeme a testujeme**.
- 8 Dále ho ladíme a **iterujeme**.
- 9 Výsledek s vámi **validujeme**.
- 10 Schválené řešení **dopracujeme do finále**.
- 11 **Doručíme** vám jej k implementaci, nebo přímo realizujeme.
- 12 Po skončení sesbíráme data a **zhodnotíme výsledky**.

Postup práce

Fáze **HEAR** (naslouchání)

analyzujeme celou situaci z různých pohledů, abychom mohli řešení správně zacílit

Fáze **CREATE** (tvoření)

na základě dat z první fáze postupně sestavujeme řešení

Fáze **DELIVER** (doručení)

postaráme se, aby se finální produkt dostal správnou cestou do rukou lidem

Metodika HCD



SETKÁNÍ S OBCHODNÍKEM

Váš první kontakt s námi bude pravděpodobně s obchodníkem, který vám zaslal tuto nabídku. Je připraven zodpovědět vám otázky ohledně toho, s čím vám umíme pomoci, jak by to mohlo vypadat a co můžete očekávat. Tak se ho nestyďte zeptat 😊

1

2

VÁŠ DESIGNÉR

Jakmile si s obchodníkem ujasníte základní směr plavby, získáte od nás lead designéra, který se o váš projekt bude starat jako projektový manažer. Spolu s ním pro vás bude v přístavu připravený další designér nebo dva, dle velikosti a obtížnosti projektu. Za nimi stojí celá další posádka v podobě grafičky či produkční, které číhají na zavelení kapitána.



ANALÝZA

Analýza tvoří jádro naší metodiky – přichází čas zaměřit se na samotné lidi, na cílovou skupinu.

Konkrétní metody analýzy volíme vždy tak, aby odrážely potřeby situace. Pracujeme jak s kvantitativními, tak především s kvalitativními postupy. Jádrem analýz je vždy snaha o porozumění a pochopení lidí, kterým nasloucháme. Mezi nejčastěji používané postupy patří:

// Rozhovory

Skupinové nebo individuální. Umožňují nám nahlédnout velmi podrobně pod pokličku a rozkrýt vztahy a procesy mezi jednotlivci. Taky vytvářejí bezpečné prostředí pro průzkum motivací a potřeb lidí, pro které je řešení určeno.

// Workshopy

Poskytují prostor pro aktivní zapojení skupiny, která může být složena ze zaběhlých týmů, nebo naopak seskládaná z lidí na různých pozicích i odděleních. Workshopy nám umožňují otevřít potřebná témata a zahájit diskusi.

// Dotazníky

Strukturovaný sběr informací nám pomáhá, když je potřeba sesbírat především kvantitativní výsledky.

// Průzkum v terénu

Průzkum přímo „na místě činu“ nám často pomůže odhalit nečekané výstupy díky tomu, že se na situaci díváme čerstvými a nezaujatými očima.

// Kvalifikovaný odhad

Např. vytváření person.

5

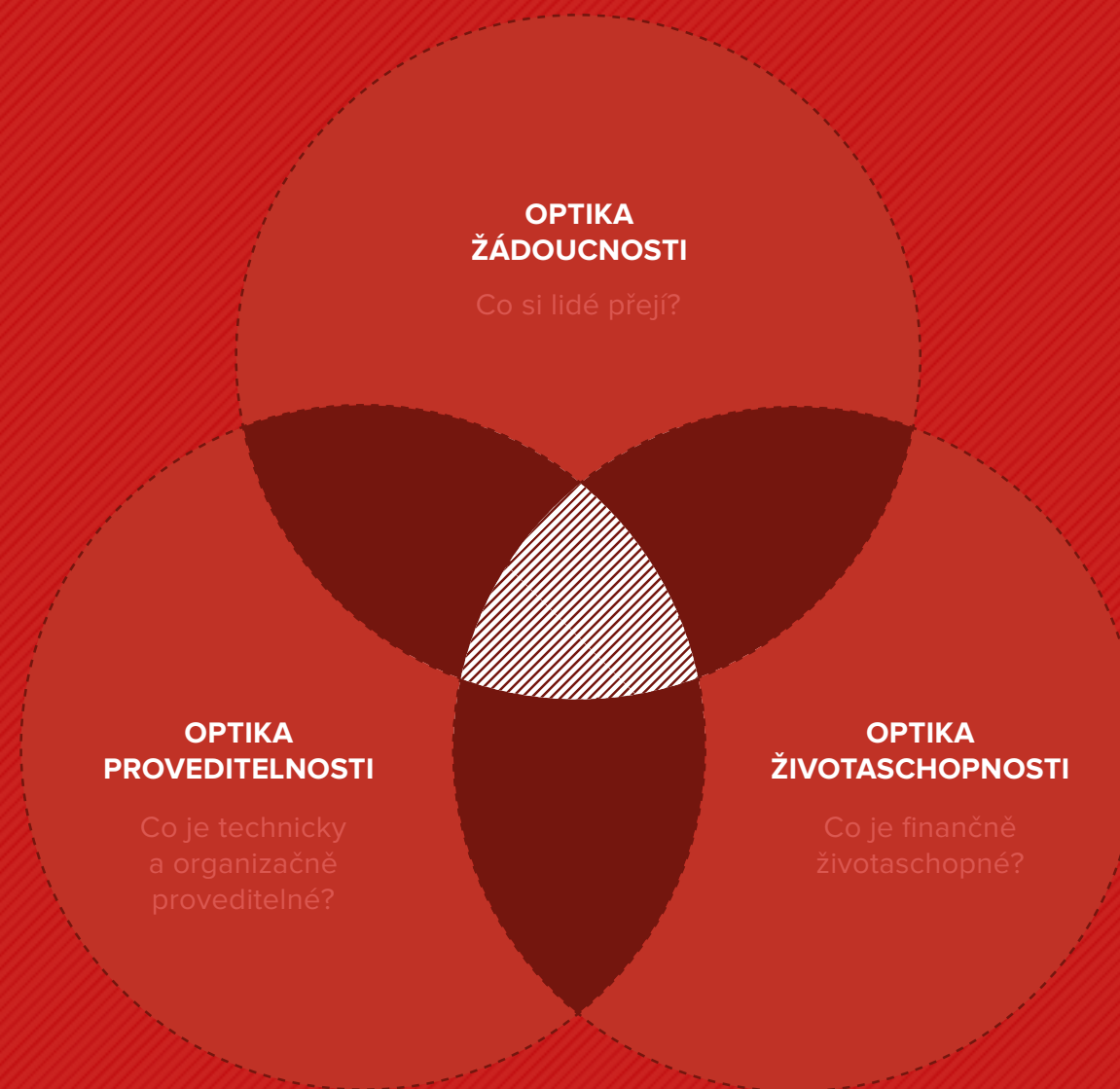
DRAFT ŘEŠENÍ

Po sesbírání všech potřebných dat, jejich pochopení a zasazení do kontextu, začíná fáze tvorby (CREATE). Jejím prvním krokem je podrobnější návrh řešení, který nutně vychází ze všech analýz, které jsme provedli. Bez porozumění, které nám analýza poskytuje, bychom řešení stavěli na rozbouřené vodě. My však hledáme pevnou skálu.

Na vypracování řešení pracujeme různými kreativními technikami, používáme brainstorming v mnoha hravých a efektivních obměnách, kreslíme mapy, využíváme naší specializace a znalostí z různých oblastí (design, UX, hry, sociologie, psychologie a další).



6



PROTOTYPOVÁNÍ & TESTOVÁNÍ

Prototyp je levné a jednoduché zhmotnění první verze řešení, který nám dovoluje otestovat, jestli bude finální rozpracované řešení fungovat tak, jak si představujeme. U designu aplikace to může být např. náčrt na papír.

Přesně tak, jak se testují produkty a jejich kvalita, nežli jsou uvedeny na trh, je chytré testovat také služby nebo řešení, která se zdají být abstraktní (např. design komunikace uvnitř firmy). Slouží nám k tomu rolové hraní nebo simulace.



ITERACE

7

Dle Donalda Normana (*The Design of Everyday Things*) je zapotřebí až 7 iterací k tomu, aby se produkt vybrousil k dokonalosti. Proto budeme iterovat (testovat, opravovat, vylepšovat a znovu testovat) tak dlouho dokud nebudeme s výsledkem zcela spokojeni.

8

9

VALIDACE

Průběžně s vámi náš postup konzultujeme. Vždy tak máte přehled o tom, co se děje. Finální validace přichází na konci fáze tvoření.

DOPRACOVÁNÍ DO FINÁLE

Zvalidované řešení dopracujeme do finále a připravíme jej k předání. Dle typu projektu se postaráme buď o celkovou implementaci a realizaci, nebo o předání dál, například k zpracování k vám do firmy.

Pokud se jedná ku příkladu o design gamifikovaných materiálů pro onboarding nováčků, naučíme vaše lidi pracovat s vytvořenými materiály, a samotný onboarding si pak už řídíte sami. U realizací jednorázových kampaní dovnitř firmy jsme naopak připraveni vyslat naše zkušené lektory a facilitátory.

DORUČENÍ

V případě, že řešení i implementujeme a předáváme cílové skupině, postaráme se o to, aby doručení proběhlo hladce. Dáváme si záležet na tom, aby bylo řešení správně pochopeno, přijato a aby všichni chápali jeho smysl.



10

11

ZHODNOCENÍ VÝSLEDKŮ

Odevzdáním výsledného řešení by naše práce zdánlivě mohla skončit. Naším i vaším cílem je projekt uzavřít s vědomým, že měl očekávaný přínos. Společně s vámi sledujeme postupné reakce, dále s vámi konzultujeme, jak se řešení daří a hledáme příležitosti, kde řešení ještě o kousek vylepšit. Opravdovým zhodnocením je především pohled s odstupem času, kdy si pak budeme moci opravdu společně říct, že to mělo smysl a význam.

// Sběr dat

Krátkodobě i dlouhodobě jsme připraveni sbírat data. Jak se zaměstnanci po půl roce sžili se změnou? Jak se změnilo jejich chování? Dostavil se očekávaný efekt? Na pomoc si přizveme opět oblíbenou analýzu a její postupy.

// Zpětná vazba

Bude nás zajímat zpětná vazba krátce po implementaci nebo realizaci, i zpětná vazba, která vyplyne po určité době ze sběru dat.



NÁSTROJE, SE KTERÝMI SE U NÁS POTKÁTE

Ke své práci potřebujeme...

NÁŠ MOZEK

Naše vědomosti a zkušenosti jsou to, co nás živí, a díky čemu pro vás řešení vznikají.

POST-ITY

Oblíbený pomocník designéra. Pomáhá nám vizualizovat a třídit myšlenky.

HRY

A hravý přístup jsou nám vlastní a můžete se s nimi potkat na workshopech i při sběru dat.

VIZUALIZACE

Tzv. „canvasy“ jsou ustálené nástroje pro sběr a analýzu myšlenek. Pomáhají nám uchopit často komplikované koncepty komplexně a jednoduše je zobrazit.

TECHNOLOGIE

Bez nich by to dnes již nešlo. Žijeme v digitální době a sami jsme generace Y.

BARVY

Pomáhají nám s kreativitou a vytvářením prototypů. Nechceme se bavit o abstraktních konceptech, děláme reálná řešení.

...a jsme připraveni je použít pro vás.

ZAÚJALA VÁS NAŠE METODIKA?

Kontaktujte nás, rádi vám ukážeme, jak můžeme metodiku využít právě pro vás.
Jednotlivé kroky vám také rádi vysvětlíme podrobněji.

KONTAKT

Court of Moravia, s.r.o.

Zavolejte nám: +420 733 714 754

Napište nám: info@courtofmoravia.com

Nebo se za námi stavte: Bartošova 3, Brno

www.courtofmoravia.com



Court of Moravia