**Čeští studenti vymýšlejí projekty pro lepší budoucnost. Dotýkají se žití ve městě i on-line nákupů**

**PRAHA, 25. LEDNA 2022 – Vcítit se do myšlení lidí, pochopit jejich potřeby. To je jádro „designérského myšlení“ – moderní metodiky, která by při správném užití měla vždy přinést řešení problému a inovace pro vyšší spokojenost uživatelů. Jak dobře celý proces funguje nyní zjišťují čeští studenti v globálním programu Samsungu Solve for Tomorrow.**

Základy unikátní metody Design Thinking (designérské myšlení) poprvé popsal americký vědec a laureát Nobelovy ceny za ekonomii Herbert A. Simon v roce 1969. Později byl kognitivní proces, který funguje ve všech oblastech lidské činnosti, rozdělen do pěti fází: empatie (vcítění se do myšlení uživatelů), definování problému, vytváření nápadů k řešení, prototypování, testování. „Každý z pěti kroků v procesu je sám o sobě užitečný, ale jen jako celek vedou k nalezení nejlepšího řešení pro danou situaci – ať už jde o vylepšení produktu, služby, procesu, nebo situace v komunitě. V programu Solve for Tomorrow chceme mladým lidem ukázat, že po osvojení metodiky Design Thinking pro ně nebude žádný problém příliš velký a složitý. Posílí si osobní dovednosti, jako je kreativita, spolupráce, komunikace a kritické myšlení. Během několika měsíců v programu absolvují workshopy, které jim pomohou v samostatné práci na vlastních projektech, a získají individuální poradenství našich specialistů,“ uvedla Zuzana Mravík Zelenická, CSR manažerka společnosti Samsung.

**KROK 1: EMPATIE – UČME SE OD LIDÍ**

Z 30 studentských týmů, které v úvodu programu Solve for Tomorrow registrovaly své nápady na téma „code your well-being“, vybrala porota po prvním kole 20 postupujících s potenciálem uspět. „V souladu s novými poznatky o metodologii Design Thinking z workshopů měli studenti ve svých projektech vytyčit problém, na který cílí, a představit svůj první návrh řešení. Aby splnili první krok metodiky Design Thinking, vydali se mezi lidi, pozorovali, dotazovali se, dělali rozhovory a zkoumali, co je nejvíc tíží,“ přiblížil Martin Smrž, ředitel nevládní vzdělávací organizace JA Czech, která globální program Solve for Tomorrow realizuje v Česku.

**KROK 2: DEFINOVÁNÍ PROBLÉMU**

Po porozumění problému se pozornost výzkumníka přesouvá k pohledu „vpřed“, k jeho řešení. Nastává třídění poznatků a tvorba otázek „jak bychom mohli…?“. „Za nejlepší zpracování projektu byl po prvním kole programu ohodnocen tým Wren gymnazistů z Plzně, který se zaměřil na občany nespokojené se svým okolím. Studenti zjistili, že ač lidi ve městě trápí řada věcí, jsou rezignovaní a mají nedostatek informací o aktivitách v obci. Další ocenění za skvělé vystižení problému a zpracované video ke svému projektu po prvním kole získali studenti z Hustopečí a jejich projekt AJ-T. Položili si otázku, jak vylepšit nakupování na internetu, a od uživatelů se dozvěděli, že velkým problémem je špatný odhad velikosti a střihu oblečení,“ poukázal Martin Smrž.

**KROK 3: NÁVRHY KREATIVNÍCH ŘEŠENÍ**

Oba týmy se rozhodly pro řešení ve formě aplikace. Tým Wren zvolil takovou, která umožní občanům komunikovat s městem a naopak městu poskytne kanál pro šíření informací směrem k lidem. Druhý tým AJ-T pracuje na programu, který on-line nákupčího do šatů virtuálně oblékne, aby viděl, jak mu kus „padne“. „Favoritů bylo víc a určitě ještě není nic rozhodnuto. Všech 20 postupujících týmů od nás dostalo zpětnou vazbu k projektu i postřehy k dosavadnímu postupu. Na základě doporučení budou mít čas a prostor svůj projekt upravit a vylepšit. V dalších fázích programu by měly projekty dopracovat, vytvořit prototypy a testovat,“ popsala Zuzana Mravík Zelenická.

**KROK 4: ZHMOTNĚNÍ NÁPADU**

V prototypové fázi by se myšlenky měly proměnit ve skutečnost. Odhalí, zda může být projekt úspěšný, nebo má nedostatky a je třeba přijít s jiným způsobem řešení. „Prototypování nevyžaduje výrobu sofistikovaných nebo drahých modelů. Čím méně času investujeme do stavby ‚dokonalého‘ prototypu, tím dříve se můžeme v případě nezdaru poučit a začít znovu. Někdy stačí vyprávět podrobný příběh užívání, nakreslit papírový model nebo pro lepší představu vytvořit vizuály digitálního řešení,“ vysvětlila Zuzana Mravík Zelenická.

**KROK 5: TESTOVÁNÍ – JE NÁPAD FUNKČNÍ?**

Z dvaceti úspěšných týmů po prvním kole programu Solve for Tomorrow bude dále vybráno top deset, které postoupí do dubnového finále. V něm studenti odprezentují své nápady vedení společnosti Samsung a ti nejlepší mohou projekt dotáhnout až k realizaci. „Prototypy představují pouze naše nejlepší dosavadní představy, takže jejich testování mezi lidmi nám umožňuje vidět mezery nebo výzvy, které jsme přehlédli. Je důležité získat při testování upřímnou zpětnou vazbu od co nejvíce lidí a podle toho upravit a vylepšit prototyp. Pokud vše funguje, je rozsáhlé sdílení prototypu s ostatními kamarády, učiteli, institucemi či sponzory jedinou funkční cestou, jak jej uvést do života. Pokud se to nepovede našim účastníkům hned v programu, nic se neděje. Bez ohledu na to, do jaké fáze soutěže se dostanou, naučí se novým digitálním a prezentačním dovednostem, zdokonalí svůj nápad a získají kontakty. Budou o krok blíž k naplnění svých plánů v budoucím životě,“ shrnula manažerka společnosti Samsung.

**KONTAKT PRO MÉDIA:**

**Mgr. Eliška Crkovská\_mediální konzultant**

****

**+420 605 218 549,** [**eliska@pearmedia.cz**](mailto:eliska@pearmedia.cz)

**SOLVE FOR TOMORROW,** [**www.solvefortomorrow.cz**](http://www.solvefortomorrow.cz)

Program Solve for Tomorrow je součástí globálního závazku společnosti Samsung ke vzdělávání mladých lidí s cílem rozvíjet problémové a kritické myšlení studentů při řešení společenských problémů současného světa. V duchu hlavní vize „Together for Tomorrow. Enabling people. Education for Future Generations“ umožňuje budoucím inovátorům dosáhnout jejich plného potenciálu a stát se další generací vůdců, kteří budou průkopníky pozitivních sociálních změn.

Realizátorem programu Solve for Tomorrow je nevládní organizace JA Czech, která se věnuje rozvoji podnikatelského myšlení na českých školách od roku 1992.

