# 6 Warsztaty ideacyjne online

współpraca zdalna

warsztaty online

warsztaty projektowo-badawcze

kreatywność

ideacja

## Joanna Rutkowska

Ukończyła informatykę i jest design researcherką. Potrzeba humanizacji nowych technologii sprawiła, że zajmuje się projektowaniem. W ramach programu doktorskiego Tallinn University w Estonii tworzy pracę *Actionable service design deliverables*. Jest autorką publikacji naukowych z obszaru projektowania. Należy do IDEO U Community of Practice, gdzie rozwija kompetencje z obszaru kreatywnego przywództwa. Od 2013 roku współtworzy raport *User Experience i Product Design w Polsce*.

## Iga Mościchowska

Przebyła drogę od badaczki użyteczności i projektantki UX, poprzez współwłaściciela firmy projektowo-badawczej, aż do obecnej roli trenerki i facylitatorki w obszarze Product Designu. Jest współautorką bestsellerowej książki *Badania jako podstawa projektowania user experience* oraz cyklicznego badania branży UX w Polsce. Wykładowczyni i założycielka studiów podyplomowych UX & Product Design na AGH. Od kilku lat jest mentorem w programie Google for Startups Accelerator.


Część dizajnerów stanęła po raz pierwszy przed wyzwaniem prowadzenia warsztatów ideacyjnych online w obliczu kryzysu COVID-19, tymczasem środowisko zdalne narzuca wiele ograniczeń...

Dizajn możemy rozumieć jako formę interwencji, w której wyniku zmienia się otoczenie. Projektanci dostarczają propozycje rozwiązań w odpowiedzi na napotykane problemy. W tym celu korzystają z umiejętności analitycznego i syntetycznego myślenia oraz świadomie prowadzą działania o charakterze dywergentnym i konwergentym.

Jednym z kluczowych etapów procesu projektowego jest ideacja, czyli generowanie i rozwijanie oryginalnych pomysłów. Ideacja polega na dostarczaniu jak największej liczby nowych propozycji w odpowiedzi na zadany problem[1]. Myślenie zorientowane na generowanie pomysłów jest aktywowane w odpowiedzi na pytanie „W jaki sposób...?" lub „Jak mogę...?", czyli tak zwane pytania H2 (ang. How to?)[2].

Projektanci na co dzień kształcą umiejętności generowania pomysłów i są ekspertami w tym zakresie. Kontekst społeczny, w którym działają, ma wpływ na ich wybory i decyzje projektowe. Obecnie coraz częściej stają przed wyzwaniami projektowania rozwiązań dla złożonych systemów, na przykład dla służby zdrowia[3]. W takiej sytuacji generowanie rozwiązań jedynie na podstawie ich wiedzy, doświadczenia i umiejętności jest niewystarczające. Wyłania się potrzeba włączania w proces projektowy uczestników, którzy nie są projektantami, na przykład interesariuszy biznesowych, ekspertów domenowych czy przyszłych użytkowników tworzonych rozwiązań, którzy są ekspertami w zakresie własnych doświadczeń[4]. Włączenie nieprojektantów na wczesnym etapie procesu projektowego (ang. fuzzy front-end) umożliwia czerpanie z ich wiedzy, aby móc dopasować rozwiązania do kontekstu, w którym będą w przyszłości funkcjonowały.

Jedną z najbardziej popularnych metod pracy z niedizajnerami są warsztaty projektowe. Są to praktyczne, zespołowe sesje, które przebiegają według ustalonego scenariusza z użyciem wybranych metod i technik badawczo-projektowych oraz materiałów pobudzających kreatywność, takich jak klocki, plastelina czy narzędzia generatywne[5]. Myśląc za pomocą rąk, uczestnicy warsztatów mogą dotrzeć do pokładów nieuświadomionej wiedzy i generować pomysły, które stają się inspiracją dla tworzonych rozwiązań. Dizajnerzy są facylitatorami sesji warsztatowych, a nieprojektanci ich aktywnymi uczestnikami. Według raportu *User Experience i Product Design w Polsce*[6], warsztaty projektowe są bardzo popularną metodą pracy wśród polskich projektantów doświadczeń i interakcji. Dla przykładu z użyciem tej metody można eksplorować codzienne nawyki nastolatków na potrzeby współprojektowania z nimi nowych mechanizmów sprzedażowych online czy poznawać doświadczenia młodych rodziców, aby wspólnie zaproponować rozwiązania, które mogą ułatwić opiekę nad niemowlętami w ich pierwszych miesiącach życia. Tego typu warsztaty najczęściej są realizowane w środowisku stacjonarnym, czyli w odpowiednio przygotowanej przestrzeni warsztatowej, która wspiera pracę zespołową. W takiej przestrzeni projektanci dbają o stworzenie warunków, które sprzyjają pracy kreatywnej. Na podstawie scenariusza, z wykorzystaniem metod i materiałów projektowych, pobudzają kreatywność nieprojektantów i pomagają im w osiągnięciu celów projektowych (il. 1). Wiele metod wykorzystywanych podczas pracy warsztatowej ma charakter wizualny oraz manualny, co częściowo uwalnia uczestników warsztatów od konieczności werbalizowania pomysłów.

*Il. 1. Materiały warsztatowe, takie jak karty kolażowe, klocki, mazaki czy karteczki samoprzylepne, strukturyzują pracę grupową oraz umożliwiają wymianę doświadczeń i pomysłów*

W ostatnim czasie w obliczu kryzysu COVID-19 część projektantów stanęła po raz pierwszy przed wyzwaniem prowadzenia warsztatów projektowych w środowisku online. Czy zmiana warunków realizacji warsztatów ideacyjnych ma wpływ na ich przebieg? Ogranicza je? A może otwiera nowe możliwości?

## Ograniczenia środowiska online

Internet zrewolucjonizował komunikację międzyludzką i umożliwił nieograniczony dostęp do informacji oraz rozbudowanej sieci kontaktów. Rozwiązania technologiczne umożliwiające współpracę online, na przykład Zoom czy Google Meet, mają istotny wpływ na kształtowanie się relacji między uczestnikami spotkań w środowisku zdalnym i rozproszonym. Według teorii kontekstu społecznego (ang. social context cues theory) autorstwa Lee Sproull i Sary Kiesler (1986)[7] komunikacja w internecie jest uboższa od komunikacji w realnym świecie. Wynika to z ograniczenia dostępu do informacji dotyczących cech otoczenia fizycznego oraz odfiltrowania większości sygnałów niewerbalnych wysyłanych przez rozmówców. W rezultacie komunikacja online jest bardziej impulsywna i mniej intymna. Z kolei teoria obecności społecznej (ang. social presence theory) (1976)[8] wskazuje, że ograniczenie sygnałów pozawerbalnych i niższe

poczucie zaangażowania rozmówców w proces porozumiewania się skutkuje komunikacją o mniej osobistym charakterze.

Rozwiązania technologiczne wspierające współpracę zdalną nie wychwytują bogactwa sygnałów społecznych, które są łatwo dostępne podczas komunikacji twarzą w twarz. Słaba rozdzielczość kamery, nieodpowiednie jej ustawienie, opóźniony przesył dźwięku – te czynniki tłumią podstawowe sygnały, takie jak gestykulacja czy zmiany rytmu oddychania rozmówców, co finalnie przekłada się na niższe zaangażowanie, zaufanie i wydajność zespołu[9].

Powyższe elementy były do tej pory podstawowymi argumentami wskazującymi na wyższość warsztatów stacjonarnych. Są jednak sytuacje, w których jedynym dostępnym środowiskiem jest to online. Ma to miejsce, kiedy zespół projektowy jest rozproszony po świecie, budżet na delegacje ograniczony, przedstawiciele grupy docelowej mieszkają po drugiej stronie kuli ziemskiej czy wprowadzono ograniczenia z powodu pandemii. W dalszej części analizujemy wybrane aspekty prowadzenia warsztatów ideacyjnych online.

## Prowadzenie warsztatów zdalnych

Osoba prowadząca warsztaty online odpowiada za doprowadzenie grupy do celu, ma jednak mniejszą możliwość kontrolowania środowiska i grupy niż na warsztatach stacjonarnych. Uczestnicy warsztatów online zazwyczaj nie wiedzą, jakie zasady zachowania się obowiązują w cyfrowej przestrzeni ani w jaki sposób współpracować z innymi osobami. Dlatego tak ważne jest odpowiednie zaplanowanie spotkania, do czego można wykorzystać na przykład narzędzie IDOARRT → (il. 2).

*Il. 2. IDOARRT to proste narzędzie, które wspiera osobę prowadzącą warsztaty w zorganizowaniu i przeprowadzeniu efektywnego spotkania*

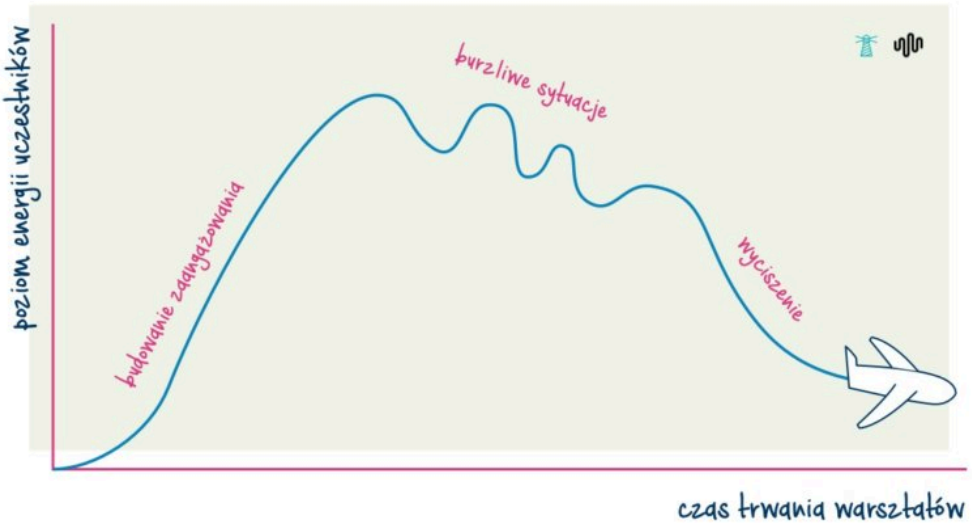
Gdy spotkanie prowadzi moderator, jego zadaniem jest trzymanie się celów, które ma do zrealizowania, oraz nadawanie określonego kierunku pracy warsztatowej. Facylitator z kolei stwarza grupie optymalne warunki do pracy, pozostawiając uczestnikom przestrzeń na samoorganizację oraz podejmowanie własnych inicjatyw i decyzji. Częściej zadaje pytania, niż udziela odpowiedzi, dba o komunikację między uczestnikami warsztatów, neutralizuje konflikty i uspójnia język. Osoba prowadząca warsztaty online, ze względu na kontekst zdalny, czerpie z tych dwóch ról: jest facylitatorem w zakresie realizacji planu spotkania oraz moderatorem w zakresie zarządzania grupą. Badacze specjalizujący się w teoriach uczenia się sugerują, że realizacja procesów edukacyjnych w środowisku online wymaga aktywnego zaangażowania uczestników. Proponują czerpanie z konstruktywizmu społecznego, według którego zdobywanie i konstruowanie wiedzy odbywa się w procesie ciągłej współpracy i komunikacji[10].

Uczestnicy warsztatów zdalnych przebywają w różnym otoczeniu. Wejście w kontekst warsztatów jeszcze przed ich startem podnosi efektywność pracy online, czemu mogą służyć zadania dla uczestników do samodzielnego wykonania przed spotkaniem (na przykład przygotowanie notatek z service safari, czyli obserwacji i doświadczenia usługi, która ma być ulepszana na warsztatach). Sleeswijk Visser[11] proponuje termin „uwrażliwienie” (ang. sensitizing) dla określenia etapu przygotowania uczestników do udziału w sesji warsztatowej. „Uwrażliwienie” jest procesem, który ma zachęcić

uczestników do refleksji i zastanowienia się nad różnymi osobistymi aspektami zagadnienia, wokół którego będzie odbywała się ideacja podczas sesji warsztatowej.

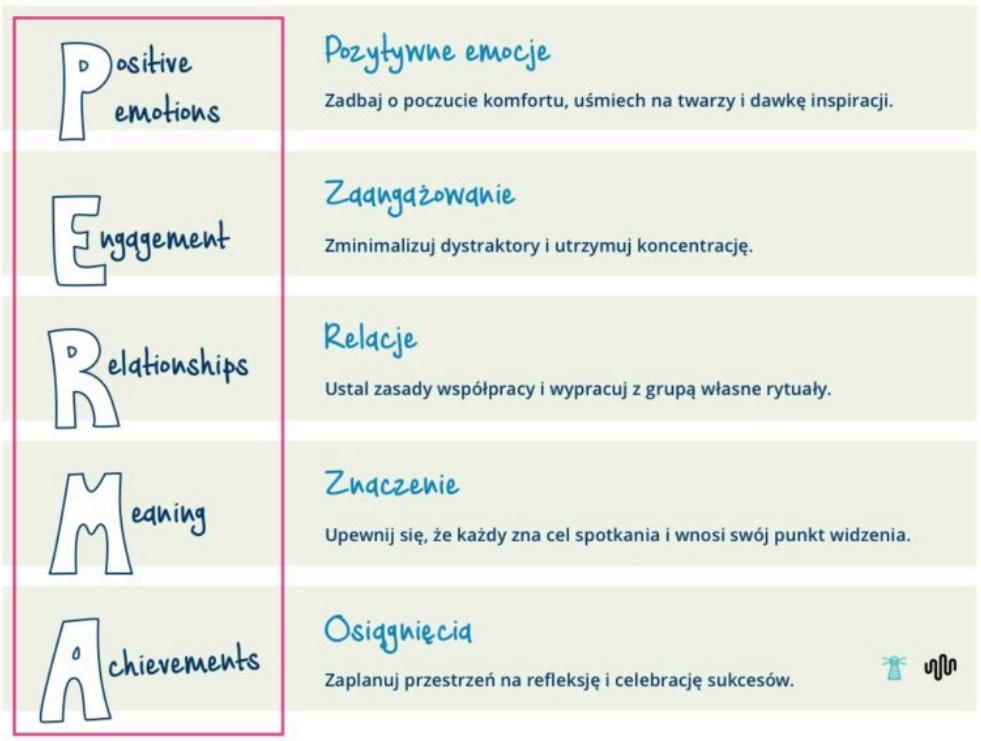
W środowisku zdalnym znajduje się wiele dystraktorów, które wpływają na energię, koncentrację uwagi i zaangażowanie uczestników. Komunikatory wysyłają liczne powiadomienia, zza ściany dochodzą odgłosy innych domowników, a opóźnienia w przesyłaniu obrazu czy dźwięku zaburzają przebieg dyskusji. Odseparowanie działań związanych z sesją warsztatową od tych, które nie są bezpośrednio z nią związane, należy do największych wyzwań, przed którymi stoją uczestnicy warsztatów online[12]. Dodatkowo istnieje ryzyko, że już na starcie uczestnicy zakładają, że sama ich obecność i bierne słuchanie są wystarczające do osiągnięcia celów spotkania. Zadaniem moderatora jest wytrącenie uczestników z tej biernej postawy, zaangażowanie ich w wykonywanie zadań oraz dbanie o płynność i ciągłość wypowiedzi.

Prostym punktem odniesienia, który obrazuje pożądany poziom energii uczestników warsztatów, jest metafora lotu samolotem (il. 3). Moderatorzy mogą z niej skorzystać, planując aktywności warsztatowe na poszczególnych etapach sesji.




*Il. 3. Optymalny rozkład poziomu energii uczestników podczas warsztatów online*

Aspekt budowania zaangażowania można sprowadzić do potrzeby zadbania o dobre samopoczucie uczestników warsztatów. Prowadzący warsztaty online mogą posiłkować się modelami psychologicznymi, które wspierają budowanie relacji i zaangażowania, takimi jak PERMA wywodzący się z psychologii pozytywnej[13] (il. 4).




*Il. 4. Zadbanie o każdy z pięciu elementów modelu PERMA ma wpływ na dobre samopoczucie uczestników warsztatów*

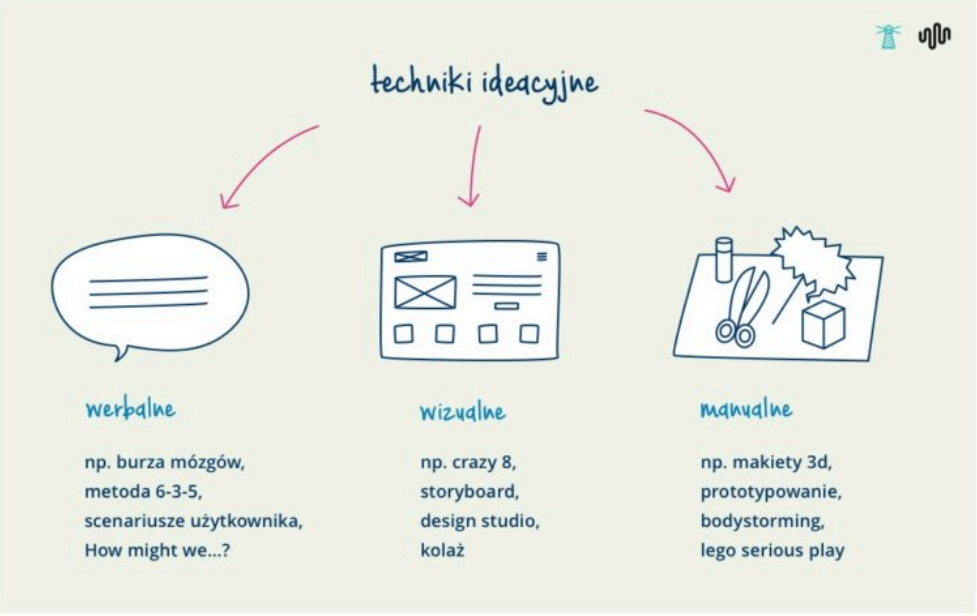
Zdrowe relacje występują między ludźmi, którzy lubią się, ufają sobie, okazują sobie zaangażowanie i troszczą się o przyszłość swoich więzi[14]. Budowaniu długotrwałych relacji sprzyja odrobina tajemniczości, spontaniczność i robienie sobie niespodzianek oraz rytuały. Praktykowanie rytuałów to powtarzanie zachowań, które dla danej grupy ludzi mają wymiar symboliczny lub uroczysty. W fizycznej przestrzeni występuje wiele rytuałów, na przykład uścisk dłoni na powitanie lub pocałunek w policzek. Najbardziej znanym jest pogawędka, która pomaga oswoić się z nową sytuacją. Współpraca na odległość jest stosunkowo nową przestrzenią rozwijania relacji i brakuje w niej rytuałów, które przygotowywałyby grunt pod budowanie relacji. Celem prowadzących warsztaty online powinno być zatem kształtowanie nowych rytuałów, które pomogą uczestnikom warsztatów wzmacniać więzi w środowisku online.

Budowaniu relacji online sprzyja korzystanie z mowy ciała. Dostęp do języka niewerbalnego jest ograniczony w środowisku online, dlatego ważne jest, aby go dodatkowo nie ograniczać, na przykład wyłączając kamerę. Dzielenie się z innymi swoim otoczeniem można potraktować jako pretekst do rozmowy i element budowania bliższej relacji między uczestnikami warsztatów. Oprócz włączonej kamery sposobem na wzmocnienie komunikacji niewerbalnej w świecie online jest korzystanie z dłoni, a nawet całego ciała do wyrażania emocji i pomysłów. Przykładowo, może być to podniesienie kciuka w trakcie słuchania w celu wyrażenia poparcia bez przerywania czyjejś wypowiedzi.

## Ideacja w środowisku online

Proces ideacji można podzielić na kilka etapów, które zwykle następują po sobie w trakcie warsztatów ideacyjnych. W przypadku warsztatów prowadzonych online może zajść konieczność zrealizowania poszczególnych etapów w kilku osobnych sesjach. W ramach pierwszego etapu, o charakterze dywergencyjnym, łączy się pracę indywidualną z grupową. W obu celem jest wygenerowanie zróżnicowanych i licznych pomysłów w odpowiedzi na dany problem. W środowisku online etap pracy indywidualnej może odbyć się w trybie asynchronicznym. Wtedy jest realizowany samodzielnie przez uczestników w wybranym przez nich miejscu i czasie. Sednem ideacji jest etap pracy grupowej, kiedy uczestnicy warsztatów rozwijają pomysły stworzone przez pozostałe osoby w grupie. Wówczas mamy do czynienia z unikatowymi propozycjami rozwiązań. Ostatni etap, czyli ewaluacja pomysłów, jest procesem konwergencyjnym i powinien stanowić osobną iterację warsztatów.

Dla każdego z tych etapów istnieje szereg technik warsztatowych, których stosowanie nie tylko ułatwia współpracę projektantów z nieprojektantami, ale także pomaga moderatorowi zarządzać energią grupy. Zaletą technik warsztatowych jest uruchomienie i ułatwienie procesu ideacyjnego oraz nadanie wyraźnej struktury podejmowanym działaniom i procesom myślowym. Dzięki temu niedizajnerom łatwiej jest się odnaleźć w sesji ideacyjnej. Techniki generowania pomysłów można podzielić na trzy grupy: werbalne, wizualne i manualne (il. 5).




*Il. 5. Trzy grupy ideacyjnych technik warsztatowych, które się uzupełniają i wzmacniają*

Największym wyzwaniem warsztatów ideacyjnych online jest utrata namacalnego wymiaru procesu generowania pomysłów, na przykład uczestnicy sesji online nie mają możliwości budowania jednej wspólnej konstrukcji z klocków w przestrzeni fizycznej. Istnieje coraz więcej narzędzi, które oferują wsparcie dla zdalnej współpracy projektowej, między innymi

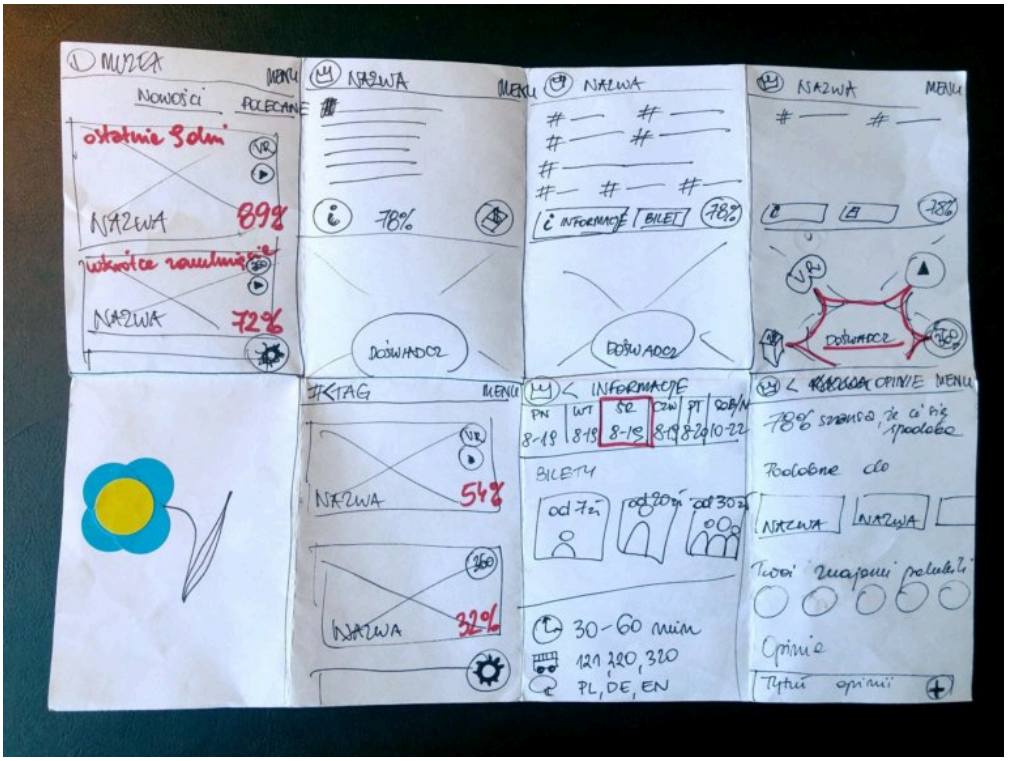
współdzielone tablice. Niemniej jednak nadal są to niedoskonałe i niedopracowane rozwiązania, w których trudno jest zapewnić świadomość przestrzenną czy poczucie obecności innych uczestników.

### Techniki werbalne

Pomysły powstają w procesie formułowania myśli i przekształcania ich w słowa. Mogą przyjąć postać ustnych dyskusji, takich jak burza mózgów (ang. brainstorming) lub pisemnych zapisów, na przykład z zastosowaniem metody 6-3-5. W przypadku technik werbalnych z łatwością można korzystać z funkcji programów wideokonferencyjnych (takich jak chat czy emotikony), a także współdzielenia tablic, na przykład Mural →, lub dokumentów, na przykład Google Docs →. Dzięki zapisywaniu pomysłów we współdzielonym dokumencie, wszyscy mają bezpośredni dostęp do pomysłów innych osób i mogą je komentować i rozwijać. Ponadto wszystkie materiały są zdigitalizowane, co umożliwia ich szybkie przetwarzanie po zakończeniu warsztatów.

### Techniki wizualne

Pomysły powstają w procesie wizualizacji myśli oraz tak zwanego poznania ucieleśnionego (ang. embodied cognition), czyli interakcji ciała ze środowiskiem, na przykład ręki z kartką papieru. Zwykle powstają w trakcie szkicowania idei przy użyciu technik takich jak Crazy8, storyboard czy design studio. Aby skorzystać z technik wizualnych online, można użyć narzędzi cyfrowych (Zoom, Mural i Miro mają wbudowane opcje rysowania odręcznego), jednak standardowa kartka papieru i ołówek sprawdzają się równie dobrze (il. 6). Efekty takich prac uczestnicy prezentują, unosząc kartkę ze szkicem przed kamerę i wyjaśniając swój tok rozumowania.




*Il. 6. Przykład wykorzystania techniki Crazy8 do projektowania ekranów aplikacji mobilnej*

Pomysły powstają w procesie tworzenia trójwymiarowego artefaktu za pomocą rąk, na przykład prototypowania z wykorzystaniem plasteliny lub klocków. Do tej grupy zaliczamy również techniki opierające się na ruchu i pracy z ciałem, między innymi bodystorming. W świecie cyfrowym szczególnie trudno jest stosować techniki realizowane w wymiarze fizycznym. Tymczasem techniki ideacji oparte na pracy z ciałem, przestrzeni czy fizycznych materiałach mają dużą moc inspirowania nowych pomysłów i docierania do pokładów wiedzy nieuświadomionej. Pewnym rozwiązaniem jest tutaj poproszenie uczestników o samodzielne przygotowanie wskazanych materiałów przed warsztatami. Inną opcją jest przesłanie uczestnikom zestawów ze wszystkimi materiałami niezbędnymi do ideacji (ang. toolkit). Wówczas każdy uczestnik pracuje najpierw indywidualnie w swojej przestrzeni, na przykład w domu, a następnie pokazuje artefakt przed kamerą lub dokumentuje go na zdjęciu (il. 7).

*Il. 7. Wykorzystanie klocków do wizualizacji przemyśleń dotyczących podjętego problemu podczas warsztatów online*

## Narzędzia cyfrowe do realizacji warsztatów online

Projektanci, którzy chcą prowadzić warsztaty ideacyjne online, stoją przed koniecznością wyboru rozwiązań cyfrowych z szerokiego wachlarza możliwości. Na potrzeby prowadzenia warsztatów online proponujemy podział narzędzi na trzy kategorie:

1. **Narzędzia wideokonferencyjne**, takie jak Zoom →, Google Meet →, Whereby → czy MS Teams →, umożliwiają komunikację zdalną. Odbywa się ona wielotorowo, łącząc dźwięk z obrazem, a także komunikację tekstową, na przykład na chacie, z prezentacją materiałów wizualnych. Mnogość kanałów komunikacji staje się wyzwaniem, szczególnie w połączeniu z opóźnieniami na łączach i brakiem wskazówek niewerbalnych.

2. **Narzędzia warsztatowe**, takie jak Mural → (il. 8) i Miro → czy Google Docs →, wspierają pracę grupową, dając namiastkę pracy przy tablicy z użyciem karteczek samoprzylepnych czy szkicownika. Pozwalają uczestnikom na współtworzenie rozwiązań, budując zaangażowanie i współodpowiedzialność za podejmowane decyzje.

3. **Dodatkowe narzędzia** dzielimy na interaktywne, takie jak Kahoot →, Mentimeter →, Trello →, oraz komunikacyjne, na przykład e-mail czy Slack →. Celem tych pierwszych jest przede wszystkim urozmaicenie spotkania w świecie online poprzez dostarczenie elementów grywalizacyjnych, zaciekawienie czy podniesienie zaangażowania. Te drugie służą raczej za punkt referencyjny – tradycyjny i trwały kanał komunikacji, który jest dostępny także poza spotkaniem wirtualnym.

*Il. 8. Przykład cyfrowej przestrzeni warsztatowej przygotowanej w aplikacji Mural do ćwiczenia z wykorzystaniem techniki sześciu kapeluszy myślowych Edwarda de Bono*

W warsztatach online przydatne są rozwiązania cyfrowe, które pozwalają odtworzyć dynamikę stacjonarnych warsztatów ideacyjnych. Stąd duża popularność Zooma, narzędzia wideokonferencyjnego z funkcją breakout

rooms, która sprawnie dzieli uczestników na kilka podgrup w wirtualnych pokojach. Z kolei w Muralu znajdziemy szablony popularnych technik warsztatowych, na przykład empathy map czy value proposition canvas, oraz opcję summon everyone, która przywołuje wszystkich uczestników do tego samego punktu na tablicy, niczym tradycyjny wskaźnik. Niektóre rozwiązania cyfrowe sprawdzają się nawet lepiej niż ich stacjonarne odpowiedniki. Przykładem jest wbudowana w Mural funkcja dot voting, która automatycznie zlicza głosy uczestników, zapewniając ich anonimowość i równość. Z kolei Facebook pozwala dotrzeć do bardzo dużej grupy odbiorców i zaangażować ich w proces ideacyjny lub ewaluacyjny w trakcie lub po zakończeniu warsztatów. Wystarczy zadać odpowiednie pytanie i poczekać na odpowiedzi użytkowników serwisu społecznościowego.

Środowisko online wprowadza wiele ograniczeń, ale dostarcza też szans. W przypadku zarządzania grupą moderator ma możliwość ograniczenia luźnych rozmów w podgrupach przez wyciszenie mikrofonu wybranym osobom. Kolejną zaletą jest zachowanie takiej samej odległości między uczestnikami w środowisku online. Wszyscy widzą się na tej samej płaszczyźnie, na przykład w widoku galerii w Zoomie, zatem są na równi. I największa zaleta – większość materiałów stosowanych podczas warsztatów online ma formę cyfrową, co ułatwia dalszą pracę i dzielenie się nimi po zakończeniu spotkania.

Dobierając narzędzia warsztatowe, należy pamiętać, że ich użycie nie jest celem samym w sobie, a jedynie środkiem do celu. Im więcej narzędzi, tym większe ryzyko wystąpienia problemów i zakłóceń w przebiegu sesji. W miarę nabierania biegłości w środowisku online, można odważyć się na modyfikowanie gotowych rozwiązań i użycie ich w nowy, kreatywny sposób. Tak powstają cyfrowe doświadczenia warsztatowe, których podstawą są działania uczestników, a nie użyte narzędzia.

## Podsumowanie

Kryzys spowodowany COVID-19 postawił wielu projektantów przed koniecznością pracy zdalnej w rozproszonym środowisku. Dizajnerzy od wielu lat zajmują się tworzeniem cyfrowych produktów i usług, natomiast wykorzystanie narzędzi cyfrowych do prowadzenia warsztatów ideacyjnych online jest stosunkowo nowym zagadnieniem wymagającym dalszego rozwoju.

Poniższa tabela (il. 9) przedstawia porównanie ideacyjnych warsztatów stacjonarnych z online (zdalnych) dla wybranych kryteriów i powstała na podstawie serii rozmów autorek niniejszego artykułu Warsztaty zdalnie, opublikowanych w serwisie YouTube.

| Kryterium | Warsztaty stacjonarne | Warsztaty online | Najważniejsze wnioski dotyczące pracy w środowisku online |
|---|---|---|---|
| **Budowanie relacji** | łatwe | bardzo trudne | W środowisku online brakuje rytuałów i elementów wspierających budowanie relacji. |
| **Zaangażowanie i energia** | łatwe | trudne | W środowisku online uczestnicy domyślnie wchodzą w tryb obserwatorów. Rolą moderatora jest wytrącenie ich z tego trybu. |
| **Podejmowanie decyzji** | trudne | trudne | Narzędzia online ułatwiają podejmowanie decyzji. Z drugiej strony trudniej jest osiągnąć kompromis, prowadząc dyskusję w przestrzeni cyfrowej. |
| **Koncentracja uwagi** | trudne | bardzo trudne | Dystraktory z otoczenia uczestników znacznie utrudniają pracę w środowisku cyfrowym. |
| **Moderowanie warsztatów** | trudne | bardzo trudne | W środowisku online podział uczestników na zespoły oraz zarządzanie dynamiką grupy i przebiegiem dyskusji są zdecydowanie trudniejsze. |
| **Dobór narzędzi i technik** | trudne | trudne | Podczas ideacji w środowisku cyfrowym można skorzystać z przedmiotów w otoczeniu uczestników do generowania pomysłów czy opowiadania historii. |
| **Współprojektowanie rozwiązań** | trudne | bardzo trudne | Najtrudniejszą sprawą w świecie cyfrowym jest umożliwienie uczestnikom wzajemnego rozwijania swoich pomysłów. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Organizacja i logistyka warsztatów** | trudne | bardzo trudne | Moderator musi przeznaczyć więcej czasu na sprawdzenie narzędzi technicznych, opracowanie materiałów cyfrowych do wspólnej pracy i zadbanie o dobry przepływ informacji. |
| **Możliwość pracy w podgrupach** | łatwe | trudne | Bez funkcji breakout rooms w Zoom trudno jest rozdzielić grupę na mniejsze zespoły, brakuje też możliwości nadzorowania prac wszystkich grup jednocześnie. |
| **Prowadzenie dyskusji** | łatwe | trudne | Problemy techniczne, opóźnienia i zła jakość dźwięku oraz trudności w interpretacji sygnałów niewerbalnych powodują, że dyskusja ma mniej płynny charakter. |

*II. 9. Porównanie warsztatów stacjonarnych i zdalnych z uwzględnieniem zestawu kryteriów istotnych dla efektywności spotkania i osiągania celów*

Porównanie obu form warsztatów ideacyjnych pokazuje, że prowadzenie ich w środowisku online stanowi większe wyzwanie na wielu płaszczyznach. Jednocześnie nasze doświadczenie w prowadzeniu warsztatów zdalnych uczy, że ta forma nie jest „młodszą siostrą" tradycyjnych warsztatów stacjonarnych. Zamiast przekładać techniki i narzędzia ze starszego medium do nowego, lepiej pozwolić sobie na eksperymentowanie i kreatywne wykorzystanie nowych narzędzi. W zamian projektanci zyskują możliwość współprojektowania z ludźmi z całego świata, czerpania z wiedzy domenowej osób, do których fizycznie trudno jest dotrzeć. Umiejętności nabyte teraz przydadzą się projektantom także po zakończeniu kryzysu COVID-19.

Obecnie trwa wiele prac badawczych, których celem jest eksploracja potencjału rzeczywistości wirtualnej, technologii haptycznych czy namacalnych interfejsów w kontekście współpracy zdalnej[15]. Możemy spodziewać się, że w praktyce projektowo-badawczej coraz częściej będziemy prowadzić warsztaty w środowisku online oraz pojawią się nowe techniki i metody projektowe, które będą czerpać z potencjału nowych technologii.

—

Ilustracje 1–6 oraz 8 przygotowała Iga Mościchowska. Ilustrację 7 przygotowała Joanna Rutkowska.

## Przypisy

1. Zob. A. Koestler, *The Act of Creation*, Macmillan, 1964.
2. Zob. J. Buijs, H. van der Meer, *Integrated Creative Problem Solving, Eleven International Publishing*, Hague 2013.
3. Zob. D. Norman, P.J. Stappers, *DesignX: Complex Sociotechnical Systems*, „She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation" Winter 2015, vol. 1, issue 2, s. 83–106.
4. Zob. F. Sleeswijk Visser, P.J. Stappers, R. van der Lugt, E. Sanders, *Contextmapping: Experiences from Practice*, „CoDesign" 2005, 1:2, s. 119–149.
5. Zob. E. Sanders, P.J. Stappers, *Convivial Toolbox: Generative Research for the Front End of Design*, BIS Publishers 2012.
6. Zob. I. Mościchowska, J. Rutkowska, T. Skórski, *User Experience Design i Product Design w Polsce* 2018. Vol. 5, tiny.pl/7w9kk
7. Zob. S. Lee, S. Kiesler, *Reducing Social Context Cues: Electronic Mail in Organizational Communications*, „Management Science" 1986, 32(11), s. 1492–1512, JSTOR.
8. Zob. J. Short, W. Ederyn, C. Bruce, *The Social Psychology of Telecommunications*, Wiley, London 1976.
9. Zob. A. Stewart, H. Vrzakova, C. Sun [i in.], *I Say, You Say, We Say: Using Spoken Language to Model Socio-Cognitive Processes during Computer-Supported Collaborative Problem Solving*, „Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction" November 2019.
10. Zob. K. Murphy, S. Mahoney, C.-Y. Chen, N. Mendoza-Diaz, X. Yang, *A Constructivist Model of Mentoring, Coaching, and Facilitating Online Discussions*, „Distance Education" 2005, 26:3, s. 341–366.
11. Zob. F. Sleeswijk Visser, P.J. Stappers, R. van der Lugt, E. Sanders, *Contextmapping: Experiences from Practice*, „CoDesign" 2005, 1:2, s. 119–149.
12. Zob. D. Karis, D. Wildman, A. Mané, *Improving Remote Collaboration with Video Conferencing and Video Portals*, „Human-Computer Interaction" 2016, vol. 31, s. 1–58.
13. Zob. M.E.P. Seligman, *Flourish: A Visionary New Understanding of Happiness and Well-Being*, Free Press, 2011.
14. Zob. E.A. Griffin, *A First Look at Communication Theory*, McGraw-Hill, Boston 2006.
15. Zob. np.: M. Marinussen, A. de Rooij, *Being Yourself to Be Creative: How Self-Similar Avatars Can Support the Generation of Original Ideas in Virtual Environments*, „C&C '19: Proceedings of the 2019 on Creativity and Cognition" June 2019, s. 285–293.

## Bibliografia

1. J. Buijs, H. van der Meer, *Integrated Creative Problem Solving*, Eleven International Publishing, Hague 2013
2. E.A. Griffin, *A First Look at Communication Theory*, McGraw-Hill, Boston 2006
3. D. Karis, D. Wildman, A. Mané, *Improving Remote Collaboration with Video Conferencing and Video Portals*, „Human-Computer Interaction" 2016, vol. 31, s. 1–58
4. A. Koestler, *The Act of Creation*, Macmillan, 1964
5. S. Lee, S. Kiesler, *Reducing Social Context Cues: Electronic Mail in Organizational Communications*, „Management Science" 1986, 32(11), s. 1492–1512, JSTOR
6. M. Marinussen, A. de Rooij, *Being Yourself to Be Creative: How Self-Similar Avatars Can Support the Generation of Original Ideas in Virtual Environments*, „C&C '19: Proceedings of the 2019 on Creativity and Cognition" June 2019, s. 285–293
7. I. Mościchowska, J. Rutkowska, T. Skórski, *User Experience Design i Product Design w Polsce 2018*. Vol. 5, tiny.pl/7w9kk
8. I. Mościchowska, J. Rutkowska, *Warsztaty zdalnie. Vol. 1–6*, 2020, YouTube, youtube.com/watch?v=vAeqIfG-wSI&list=PLhQXPYPRgQ7tt8inyhzZlxfBodystormingBrainstKREdTcPQBF
9. K. Murphy, S. Mahoney, C.-Y. Chen, N. Mendoza-Diaz, X. Yang, *A Constructivist Model of Mentoring, Coaching, and Facilitating Online Discussions*, „Distance Education" 2005, 26:3, s. 341–366
10. D. Norman, P.J. Stappers, *DesignX: Complex Sociotechnical Systems*, „She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation" Winter 2015, vol. 1, issue 2, s. 83–106
11. E. Sanders, P.J. Stappers, *Convivial Toolbox: Generative Research for the Front End of Design*, BIS Publishers 2012
12. M.E.P. Seligman, *Flourish: A Visionary New Understanding of Happiness and Well-Being*, Free Press, 2011
13. J. Short, W. Ederyn, C. Bruce, *The Social Psychology of Telecommunications*, Wiley, London 1976
14. F. Sleeswijk Visser, P.J. Stappers, R. van der Lugt, E. Sanders, *Contextmapping: Experiences from Practice*, „CoDesign" 2005, 1:2, s. 119–149
15. *Social Presence Theory*, Wikipedia, en.wikipedia.org/wiki/Social_presence_theory
16. A. Stewart, H. Vrzakova, C. Sun, [i in.], *I Say, You Say, We Say: Using Spoken Language to Model Socio-Cognitive Processes during Computer-Supported Collaborative Problem Solving*, „Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction" November 2019

## Abstrakt

Ideational workshops are practical team meetings conducted according to a fixed scenario, applying selected research and design methods and techniques. The goal of such a meeting is generating ideas for products and services by a team composed of designers and non-designers.

Some designers have been faced with the challenge of conducting ideational workshops online due to the COVID-19 crisis, while the remote environment poses many restrictions. The article discusses issues important to conducting effective ideational workshops online, including relations in the virtual environment, role of moderator, energy and focus management, work organization and tools. It shows how to apply various theories from the areas of design and social communication to conducting remote workshops and how to overcome limitations of the online environment. It also proposes a typology of tools for conducting online workshops. In the summary, the article compares and contrasts various aspects of ideational workshops in their online and stationary versions.

It is to be expected that the design and research practice will increasingly involve online workshops, and for new design techniques and methods to be developed on the basis of the potential of digital technologies.


**Keywords:** remote collaboration, online workshops, design and research workshops, creativity, ideation

## Artykuł dostępny online:

https://formy.xyz/en/artykul/warsztaty-ideacyjne-online/

dostęp: 11.04.2026

# 6 Warsztaty ideacyjne online


## Abstract EN

Warsztaty ideacyjne to praktyczne, zespołowe spotkanie, które przebiega według ustalonego scenariusza z użyciem wybranych metod i technik badawczo-projektowych. Celem takiego spotkania jest generowanie pomysłów na produkty oraz usługi przez zespół składający się z projektantów i nieprojektantów.

Część dizajnerów stanęła po raz pierwszy przed wyzwaniem prowadzenia warsztatów ideacyjnych online w obliczu kryzysu COVID-19, tymczasem środowisko zdalne narzuca wiele ograniczeń. W artykule omawiamy kwestie istotne dla prowadzenia efektywnych warsztatów ideacyjnych online, do których należą relacje w środowisku zdalnym, rola moderatora, zarządzanie energią i koncentracją uwagi oraz organizacja pracy i narzędzia. Pokazujemy, w jaki sposób można odnieść różne teorie z obszaru dizajnu i komunikacji społecznej do prowadzenia warsztatów zdalnych oraz jak pokonywać ograniczenia środowiska online. Proponujemy też typologię narzędzi do prowadzenia warsztatów online. Podsumowanie artykułu stanowi porównanie różnych aspektów warsztatów ideacyjnych w wersji zdalnej i stacjonarnej.

Możemy spodziewać się, że w praktyce projektowo-badawczej coraz częściej będziemy prowadzić warsztaty w środowisku online oraz pojawią się nowe techniki i metody projektowe, które będą czerpać z potencjału technologii cyfrowych.