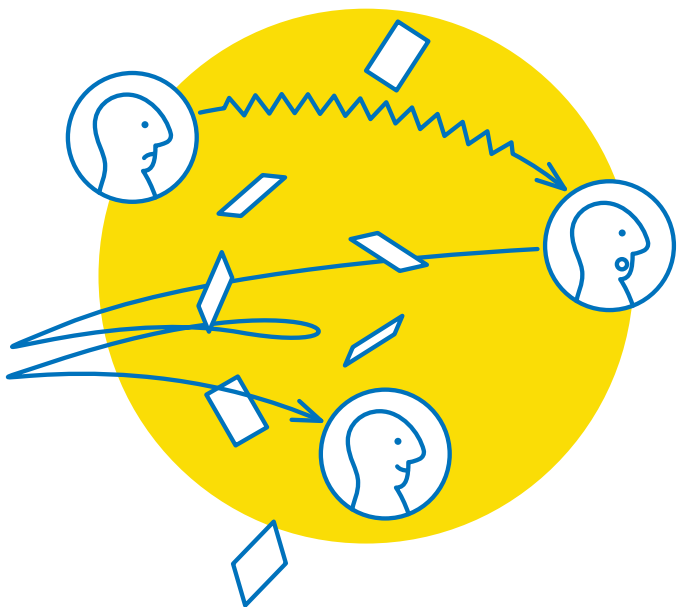


# Tvořte jako designéři

Sada 36 karet pro návrh  
a tvorbu skvělých služeb



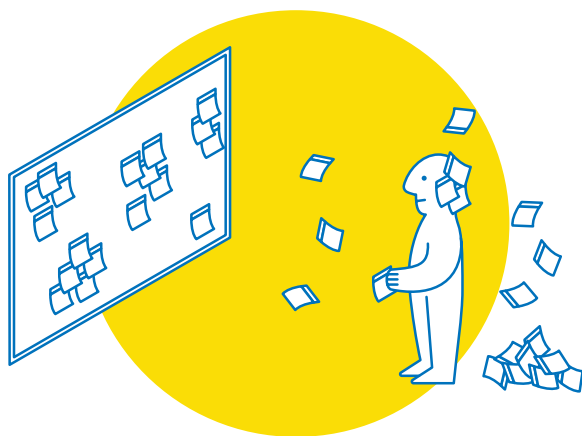


**Víte, v čem tkví schopnost  
designérů služeb přicházet  
s neotřelými nápady,  
přesvědčit svými návrhy  
klienta a mít s výsledným  
řešením úspěch u uživatelů?  
Možná je to náhoda,  
osvícenost, kreativita...**

# Co kdybychom vám řekli, že designové myšlení se dá naučit a je to vědomý proces?

Sada 36 karet vás provede jednotlivými fázemi a osvojíte si tvůrčí metody, které stojí za úspěšnými službami a produkty. Naučíte se sestavit dobré zadání, posbírat relevantní informace nebo třeba to, jak vymýšlet a vybírat ty nejhodnější nápady.

Brzy pochopíte, proč se nevyplácí okamžitě hledat řešení, když před vámi stojí úkol či pracovní výzva... a proč je užitečné tvořit s otevřenou myslí. Designové myšlení není jen o metodách – ale také o empatii, práci s vlastní kreativitou, schopnosti řešit problémy a o spolupráci ve skupině či týmu.



## Sada obsahuje:

- Stručné představení designového myšlení
- 36 karet, které vás provedou jednotlivými fázemi
- 1 karta = 1 metoda s jednoduchým návodem a příklady použití
- U každé metody je uvedena časová náročnost
- Metody pro fáze poznání, analýzy, tvorby a testování

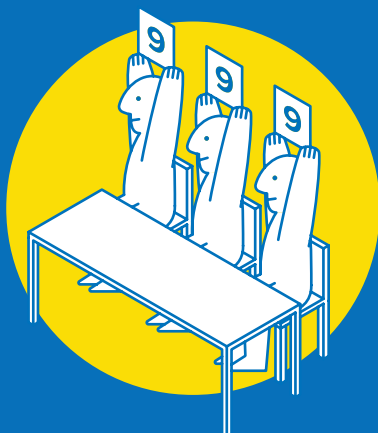
# Karty už pomáhají v organizacích

*Kartičky jsou fajn. Občas si pohodlně sednu v křesle, listuju jimi a přemýšlím, jak by se jednotlivé metody daly použít na projektech. Strávili jsme takhle spolu už spoustu v hezkých chvílích.*

— **Martin Hoffman, Design Thinking Lead, MSD**

*Karty Libdesign rád používám pro inspiraci i pro utvrzení. Zkrátka abych si byl jistý, že jsem během procesu nevynechal žádnou metodu.*

— **Lukáš BoB Marvan, Discovery manager, Avast**



## Jak karty vznikly?

Designu služeb v knihovnách, neziskových organizacích i veřejném sektoru se na Katedře informačních studií a knihovnictví (KISK) věnujeme od roku 2014. Jasné kontury karty získaly, když KISK navázal spolupráci s Univerzitou v Oslu. Od té doby se metodické karty rozšířily do všech možných koutů — korporátní i neziskové sféry, mezi týmy výzkumníků a marketérů, ale také do celé řady státních institucí a škol. Ukázalo se, že designové myšlení je univerzálně platné a pomáhá lidem napříč obory navrhovat skvělé služby i produkty.