



***Karmaşık problemlere, yaratıcı çözümler***

DESIGN THINKING INSTITUTE





Learning Sprint öğrenme ile yapmanın iç içe geçtiği bir süreç.

Doğrudan kendi iş akışlarındaki performansınızı hedefliyor.  
İşin içine konu uzmanlarını katan, sizin için özel olarak tasarlanmış bir deneyim.  
Dinamik öğrenme metodları içeren, ihtiyacınıza göre tasarlanan,  
iş sonuçlarınızı hedefleyen bir maraton.

Öğrenme maratonu'nu daha geniş katılım için Ideathon'la harmanladık



IDEATHON bir fikir geliştirme programı.  
Öğrenme ile yapmanın iç içe geçtiği bir süreç.

Yenilikçidir, düşünülmemişi düşünür akla gelmeyi bulur.  
Problemlerin derinine iner, yaratıcı fikirler üretir, aksiyon planları yapar.  
Kollektif zeka ile çalışmayı öğretir.

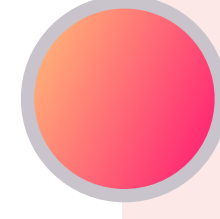
Hem yeni fikirler üretmenizi, hem de yetkinliklerinizin artırılmasını hedefleyen bir maraton.  
Bu çalışmayı, öğrenme deneyiminizi mükemmelleştirebilmek için bir **Learning Sprint** içine yerleştirdik.

*Ideathon'u daha derin öğrenme için Learning Sprint'in içine yerleştirdik.*

# Hedef



# Hedef yenilikçi ve yaratıcı bir ekip yetiřtirmek



## Yetkinliklerin geliřtirilmesi

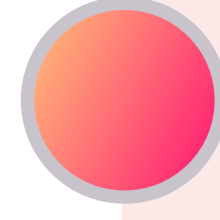
Katılımcıların iř hayatında karřılařabilecekleri karmařık problemleri yaratıcı fikirlerle çözebilme gücü üzerinde çalıřılacak.

Yetkinliklerinin ölçümleri üç ana eksen üzerinden yapılacaktır :

**Empati Ustası** : Problem okuma, insana odaklanma, etkin dinleme

**Fikir Ustası** : Yaratıcı fikirler geliřtirme, ekip uyumu, fikir zenginleřtirme

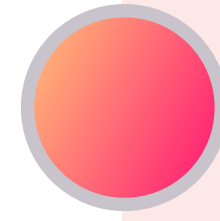
**Etki Ustası** : Kendini etkili ifade edebilme, öykü kullanımı, kurgu gücü



## Yeni Fikirler Oluřması

Seçilecek bir tema/problem üzerinden (Business Challenge) yeni fikirler geliřtirilecek.

Farklı disiplinlerden ve bakıř açılarından gelecek kiřilerin bir arada çalıřarak yeni yaklařımlar ve bambařka bakıř açıları ile üretecekleri yenilikçi fikirler, yepyeni açılımların bařlangıcı olarak kullanılıyor.



## Uygulamalı eđitimler

Katılımcılar Design Thinking kavramları ile tanışacak. İçinde yer alacakları uygulamalarla kavramları daha iyi anlama ve sindirme fırsatı bulacaklar.

# Yeni Dünyada Hangi Yetkinlikler Kritik?



Dünya Ekonomik Forumu 2020-2025 yılları arasında en önemliler arasında yer alacak 10 yetkinliği açıkladı.

Bu çalışma Yeni Dünya'da kritik bulunun 10 yetkinliğin 6'sına doğrudan katkı yapacak.

## Kritik Yetkinlikler

1. Analitik düşünme ve inovasyon (Innovation and Analytical Thinking)
2. Aktif öğrenme ve öğrenme stratejisi (Active Learning)
3. Karmaşık problemler çözümleri (Complex Problems)
4. Kritik düşünme ve analiz (Critical Thinking)
5. Dayanıklılık ve esneklik (Resilience)
6. Yaratıcılık ve inisiyatif alma (Creativity)
7. Sosyal etki ve liderlik
8. Fikir üretme teknikleri (Reasoning, problem solving and ideation)
9. Duygusal zeka (Emotional Intelligence)
10. Teknoloji tasarımı

# Farkındalık nasıl sağlanacak?



Kavramlarla tanışmanız, ve farkındalığı yaymanız için yepyeni metodlar var. Bu süreçte teknolojinin tüm imkanları kullanılıyor. Amaç da öğrencileri yaşayarak öğrenecekleri bir ortamın içine çekmek.

- Öykülerle (1)
- Oyunlarla (2)
- Rol alarak (3)
- Deneyimleyerek (4)

**Neler  
yapılacak?**



# YENİ NESİL EĞİTİMLER

TASARIMCI DÜŞÜNCE

EMPATİ İLE KEŞİFLER

TASARIM MARATONLARI

Başlangıç eğitimleri kavramlarla tanışmanızı sağlıyor. Tasarımcı Düşünce'yi iş hayatınızda nerede, nasıl kullanabileceğiniz konusunda ışık tutuyor.

Sprint Onboarding eğitimi sadece tasarım maratonları serisine başlamanız durumunda yapılıyor.

# ENSTRÜMANLARLA TANIŞMA

KEŞİF ATÖLYESİ

FİKİR ATÖLYESİ

ETKİ ATÖLYESİ

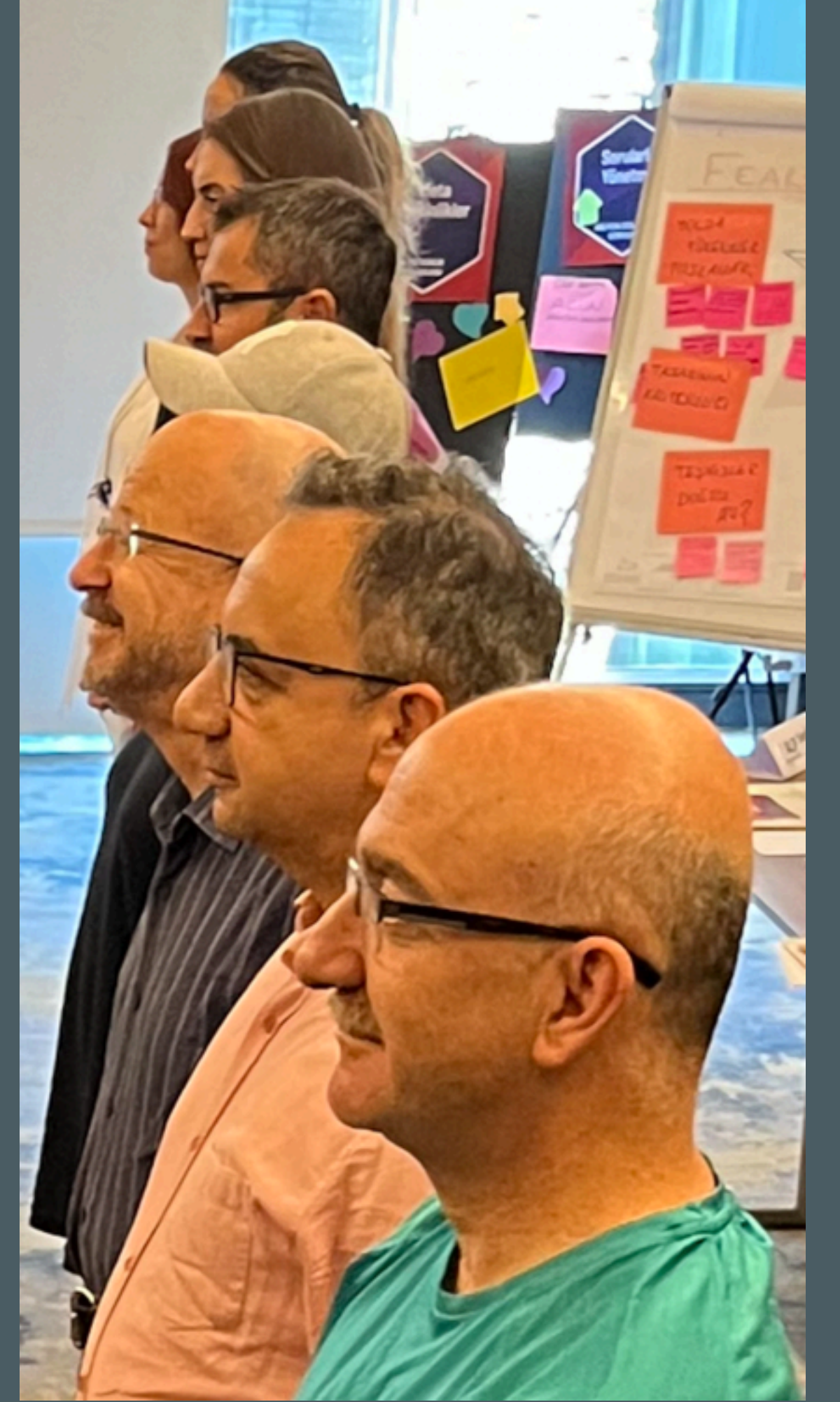
Başlangıç eğitimlerinden sonra gelen adım tasarım enstrümanları ile tanışmak.

Enstrümanları kullanmayı “yapa yapa” öğreniyorsunuz. Bunun için bir Tasarım Maratonun içinde yer almanız da gerekli.

## ATÖLYE ÇALIŞMALARI

Atölye çalışmalarının her biri yarım günlük bir eğitimle başlıyor. Atölyelerde öne çıkan en önemli unsur : Ekip Zekasından Yararlanma.

Ekibin hem kendi içinde hem tüm taraflarla diyalog yetkinliklerinin artırılması bu diyalogların çözüme evrilmesi çalışılıyor.



Learning Sprint, her öğrencinin öğrenme seviyelerinin modül modül takip edildiği bir program.

Yüz yüze çalışmaların yanında tüm akış dijital ortamda da çevik proje metodları ile yürütülüyor.

## KEŞİF ATÖLYESİ

SORUNLARI SORULARLA DEĞİŞTİR

### 1

#### "The Challenge"

Motivasyon kayıpları niçin yaşanıyor?

Bu tasarımda amaçlarımız ne?  
Ne sonuçlar bekliyoruz?  
Meselelerin tarafları kimler?  
Çalışmamız hangi iş alanlarını ilgilendiriyor?  
Oyun alanımızın sınırları neler?

- Hedef Tanımı ve Göstergeler
- Paydaş Haritası
- İş Modeli

Hedef:  
Tasarım çalışmasının amacı ve ölçülebilir sonuç göstergelerini belirlemek.

Hulya - Selin - İda

### 2

#### Derin Bakış

Mülakat Soruları Tasarımı

İletişim Barometresi

Tarafların farklı görüşleri ne?  
Dinleyince neler keşfettik?  
Ne dersler çıkarttık?

- Araştırma Planı
- Soru Bankası
- Gözlem Teknikleri

Hedef:  
Problemin tüm taraflarını dinleyerek meseleyi anlatabilecek malzemeyle bütün alt parçaları ile birlikte üretmek.

İda - Özlem - Zeynep

### 3

#### İhtiyaçlar ve Çareler

Meseleyi nasıl resmedebiliriz?  
Çare neredir?  
Çözmemiz gereken neler var?  
Bizi gözleme getirecek sorular neler? (HMW)

- Personalar ve Öyküleri
- İhtiyaç Haritası (Feature Flow)
- Kritik İhtiyaçlar (HMW)

Hedef:  
İhtiyaçları netleştirmek. Taraflar arasındaki görüş farklılıklarını belirlemek. Çaraların nelerinde aranacağını netleştirmek.

Hulya - Damla - Aperi

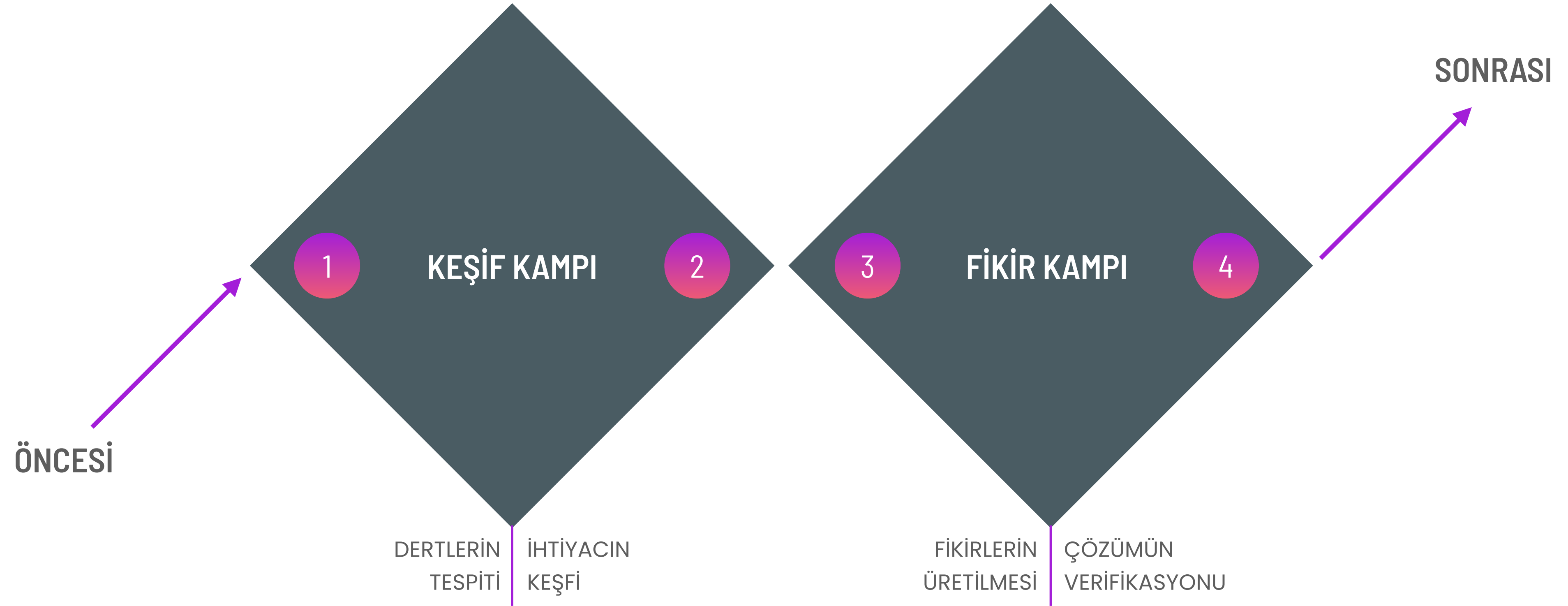
# ÖĞRENME YÖNETİMİ

Çalışmaların tümü  
Dijital Platformda  
koordine edilecek

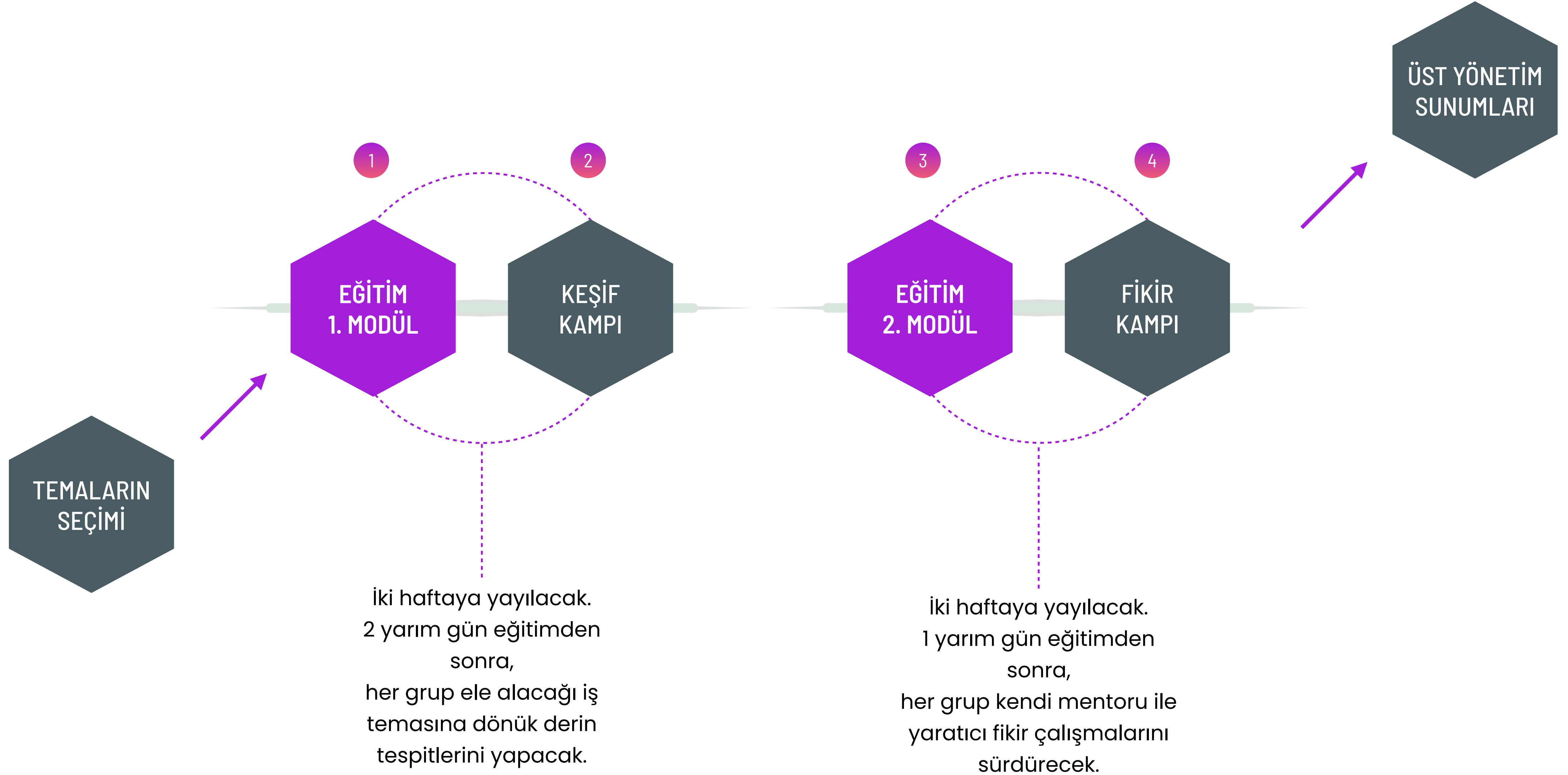
**Nasıl  
ilerleyecek?**



# Program 4 adımdan oluşuyor



# Önce keşifler sonra fikirler



# ÖNCESİ



Temaların tespiti ve malzemelerin hazırlanması

Her program yoğun bir modelleme çalışması ile başlar.

Öğrencilerin üzerinde çalışacağı odak alanları üst yönetim tarafından belirlendikten sonra, vakalar, seanslarda kullanılacak malzemeler, kısa röportajlar gibi eğitim malzemeleri ekibin hedeflerine uygun olarak hazırlanır.

# KEŞİFLER



Meselelerin can alıcı noktalarına iniş

İlk aşama ele alınacak meselelerin (challenge) derinine inip fikir üretilecek noktaların keşfidir.

Bu aşamada empati, diyalog ve kök neden analizi başlıklarından harmanlaşmış bir eğitim çalışması yapılır.

Ardından öğrenciler sahaya çıkararak tüm taraflarla görüşür ve problemleri/fırsatları tüm yönleri ile tespit ederek yaratıcı fikirleri üretecekleri can alıcı noktaları keşfederler.

# KEŞİF ATÖLYESİ >> DİYALOG MASALARI



## Bireysel katkı ve diyaloglar

Can alıcı noktaların tespiti ekip zekası ile hep birlikte yapılır.

Sahadan topladıkları bilgileri birbirlerini dinleyerek ortak değerlendirmelerle analiz ederler.

Hep birlikte varacakları sentez noktası yaratıcı fikirlerin üretileceği can alıcı noktaya odaklanmalarını sağlar.

# DİYALOG MASALARINDA SENTEZ



“Acaba?” Sorularının DerleniŖi

Diyalog masaları sorunların/fırsatların sorulara dnŖtrldđ bir kurgu ile alıŖır. alıŖma sonunda oluŖan ortak grŖler masa kaptanları tarafından derlenir.

# FİKİR ATÖLYESİ



## Yaratıcı Bakış Açıları

Fikir atölyesi çözüm masaları ile çalışıyor.  
Çözüm Masalarında hedef, problemlerin özüne odaklanarak  
Yaratıcı Düşünme teknikleri ile  
fikirlerin geliştirilmesi.

# YARATICI EKİPLER İŞ BAŞINDA



## Çözüm Masalarında "Fikir Yağmuru"

Çözüm masaları Ekip Zekası tekniklerini kullanarak çalışır. Bir masanın çevresindeki katılımcılar bir arada, bir birlerinin fikirlerine destek olacak bir yapıda yarışır. Çok kısa sürede mükemmel fikirler üretilir.

# SONRASI



## Üst Yönetime sunum

Çalışmalar geleceğe doğru hazırlanan bir çıktı ile biter.  
Tespit edilen can alıcı problemler ve onların üzerine geliştirilmiş yaratıcı çözümler üst yönetime sunulur

# İçerik Havuzu



# BAŞLANGIÇ EĞİTİMLERİ

TASARIMCI  
DÜŞÜNCE

DİJİTAL DÜŞÜNCE

Yeni Dünya  
Yeni İnsan  
Yeni Düşünce

YENİLİKÇİ İŞ KÜLTÜRÜ

Karmaşanın Beş Cephesi  
Başarı Öyküleri ve Yıldızlar  
İnovasyon Haritası

EMPATİ İLE  
KEŞİFLER

ÖNCE İNSAN

Esin Perisi  
Dipteki Düşünce  
Mizaçlar ve Farklılıklarımız

KEŞFE YOLCULUK

Derdin Öyküsü  
Keşif Turları  
Derin Gözlemler

TASARIM  
MARATONU

KARMAŞIK PROBLEMLER

"Business Challenges"  
Tasarım Süreçleri  
Bakmak Görmek Sormak

YARATICI ÇÖZÜMLER

Fikir Yağmuru  
Prototipleme  
Etki ve Karar

# İLERİ EĞİTİMLER VE UYGULAMALAR

KESİF  
ATÖLYESİ

FİKİR  
ATÖLYESİ

ETKİ  
ATÖLYESİ

## EMPATİ USTASI EĞİTİMİ

Keşif Atölyesi : Planlama ve Araç Kiti  
"Business Challenges"  
Gözlem Teknikleri ve Planlama

## LEARNING SPRINT ETAP 1

Business Framing  
Deep Dive  
Definition Of Needs

## FİKİR USTASI EĞİTİMİ

Fikir Atölyesi : Planlama ve Araç Kiti  
Yaratıcı Ekipleri Yönetmek  
Fikir Yağmuru

## LEARNING SPRINT ETAP 2

Concensus  
Ideation  
Protoyping

## ETKİ USTASI EĞİTİMİ

Etki Atölyesi : Planlama ve Araç Kiti  
Paydaş Yönetimi  
İkna Gücü ve Retorik

## LEARNING SPRINT ETAP 3

Testing  
Impact  
Planning For Delivery

# Maliyet Tabloları



# Learning Sprint Maliyetlendirme Tablosu

**10 Challenge ve 15'şer kişilik 10 grup için**

	ÇALIŞMA İÇERİK	EKİP	SÜRE	SINIF	BİRİM FİYAT	TOPLAM	
BAŞLANGIÇ EĞİTİMLERİ	DT 100	Merhaba Design Thinking	150 kişi webinar formatında on-line	1 yarım gün	1	\$1.900	\$11.650
	DT 90	İnovasyon & Tasarımcı Düşünce	30 kişi, yüz yüze	2 Yarım gün	5	\$1.950	
UYGULAMA ATÖLYELERİ	W1	Keşif Atölyesi Çalıştayı	Her bir "challenge" için 5'er kişilik 3 ekibi yarıştıranak. (150 kişi)	1 Yarım gün	10	\$2.100	\$40.500
	W2	Fikir Atölyesi Çalıştayı	Her bir "challenge" için 5'er kişilik 3 ekibi yarıştıranak. (150 kişi)	1 Yarım gün	10	\$1.950	
TAMAMLAYICI HİZMETLER	S1	Tasarım Koçluğu	Tasarım koçları yetiştirmek üzere, Proje Ekiplerinin her biri için 4 haftalık 4 mentorluk toplantısı yapılacaktır.	4 Toplantı	10	\$2.200	\$22.000
						<b>Toplam</b>	<b>\$74.150</b>

Çalıştaylar arası yapılacak grup çalışmaları 15 kişilik gruplar halinde yürütülecek. Her grup 4 hafta boyunca haftada bir mentorluk toplantılarına katılacak. Tamamlayıcı hizmetlerde yer alan süreler ihtiyaca göre değiştirilebilir.

KDV ilave edilmelidir. Ulaşım ve konaklama giderleri proje sahibine aittir.

USD cinsinden belirtilen fiyatlar, fatura tarihinde TL'ye çevrilmektedir.

**İskonto** %15

**Genel Toplam** \$63.028

# Learning Sprint Maliyetlendirme Tablosu

**3 Challenge ve 50'şer kişilik 3 grup için**

	ÇALIŞMA İÇERİK	EKİP	SÜRE	SINIF	BİRİM FİYAT	TOPLAM	
BAŞLANGIÇ EĞİTİMLERİ	DT 100	Merhaba Design Thinking	150 kişi webinar formatında on-line	1 yarım gün	1	\$1.900	\$7.750
	DT 90	İnovasyon & Tasarımcı Düşünce	50 kişi, yüz yüze	2 Yarım gün	3	\$1.950	
UYGULAMA ATÖLYELERİ	W1	Keşif Atölyesi Çalıştayı	Her bir "challenge" için 50 kişilik bir keşif çalıştayı yapılacak	1 Yarım gün	3	\$3.200	\$17.100
	W2	Fikir Atölyesi Çalıştayı	Her bir "challenge" için 50 kişilik bir fikir çalıştayı yapılacak	1 Yarım gün	3	\$2.500	
TAMAMLAYICI HİZMETLER	S1	Tasarım Koçluğu	Tasarım koçları yetiştirmek üzere, Proje Ekiplerinin her biri için 4 haftalık 4 mentorluk toplantısı yapılacaktır.	4 Toplantı	3	\$3.300	\$9.900
						<b>Toplam</b>	<b>\$34.750</b>

Çalıştaylar arası yapılacak grup çalışmaları 50 kişilik gruplar halinde yürütülecek. Her grup 4 hafta boyunca haftada bir mentorluk toplantılarına katılacak. Tamamlayıcı hizmetlerde yer alan süreler ihtiyaca göre değiştirilebilir.

KDV ilave edilmelidir. Ulaşım ve konaklama giderleri proje sahibine aittir.

USD cinsinden belirtilen fiyatlar, fatura tarihinde TL'ye çevrilmektedir.

**İskonto** %10

**Genel Toplam** \$31.275

# YOLCULUK BOYU KİMLERLEYİZ?



FATİH SÖNMEZ



GÜLTEKİN GÜLDÜR



METE YURTSEVER



DİDEM GÜLDÜR



SELÇUK KARAATA



SERTAÇ ERSAYIN

Çalışmalar birden fazla danışman tarafından yürütülüyor.  
Eğitimler, Uygulama Atölyeleri ve Mentorluk seanslarında yer alacaklar tarih ve uygunluğa göre birlikte saptanacak.

# Ekler

- Metodolojimiz
- Atölye Çalışmaları ve Çıktılar
- Dijital Platformlarımız



# PROJE METODUMUZ

DISCOVER

DERTLERİN TESPİTİ

DEFINE

İHTİYACIN KEŞFİ

DEVELOP

FİKİRLERİN ÜRETİLMESİ

DELIVER

ÇÖZÜMÜN VERİFİKASYONU

BUSINESS FRAME

DEEP DIVE

RESEARCH

NEEDS

CONSENSUS

IDEATION

PROTOTYPING

TEST& IMPACT

DELIVERY PLAN

EMPATİ  
ANALİZ  
SENTEZ

FİKİR  
PROTOTİP  
TEST



*Kullandığımız metodoloji iş problemlerinin çözümüne dayanıyor*

# Atölyelerde Neler Var?



EMPATİ TOPLANTILARI



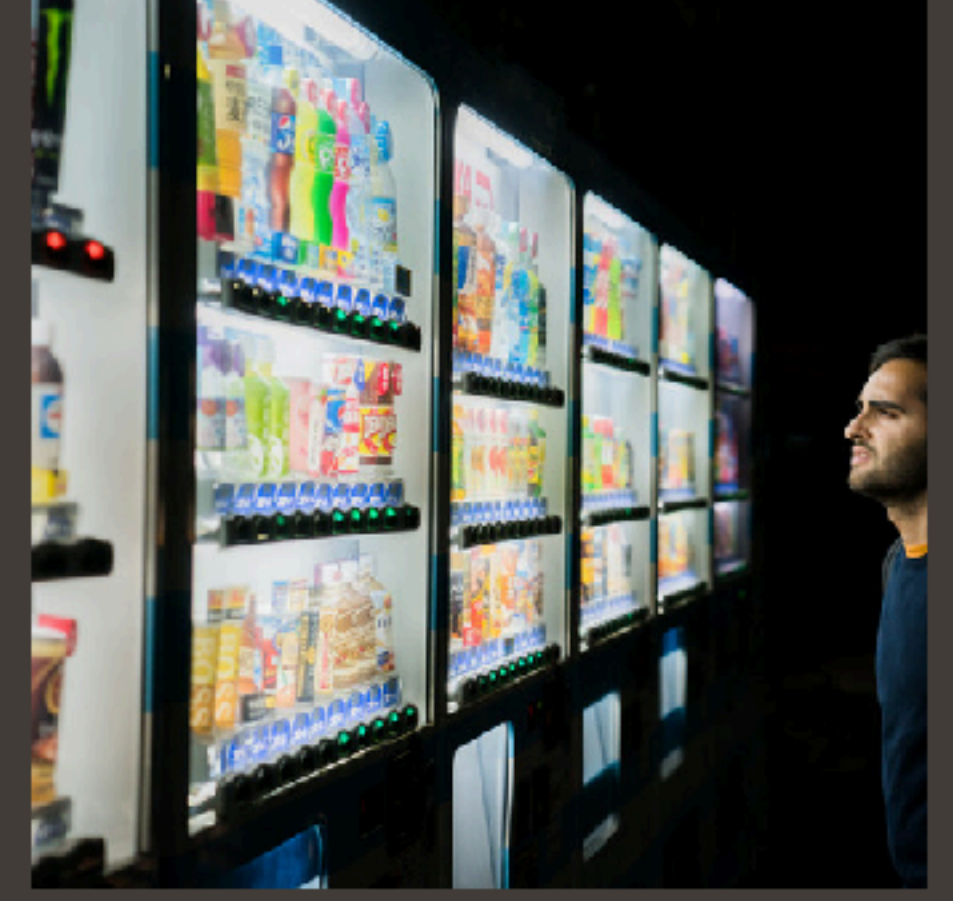
KEŞİF ATÖLYESİ



ÇALIŞTAY HAZIRLIKLARI



PROTOTİP ATÖLYESİ



KARAR ATÖLYESİ

Atölye seriniz projenizin çapına bağlı ve otomatik olarak oluşuyor.  
Tasarımlarınız tek bir atölyede bitebileceği gibi bi çok atölyede çalışılması da gerekebilir.  
Çalışacağınız atölyeler Design Thinking anlayışına göre diziliyor.

# Dijital Platformlarımız

Her eğitim öncesi size açılan bir kütüphane var. Makaleler, filmler ve sizden önceki katılımcıların yorumlarından oluşuyor.

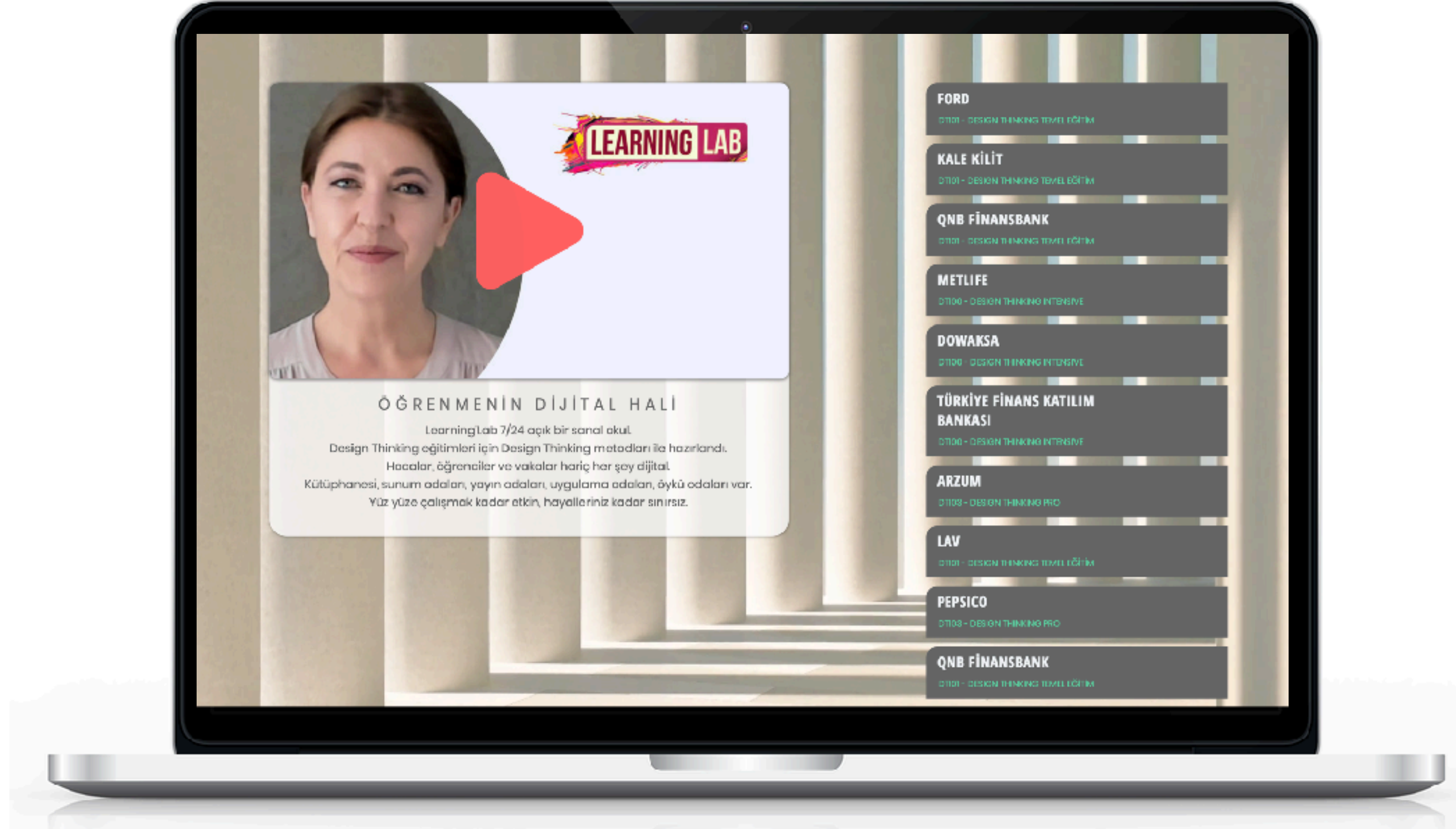
Gireceğiniz seansta mükemmel bir ön hazırlık yapabilmemiz için.



Eğitim sadece katılacağınız canlı seanslar değil, öncesi ve sonrası ile de bir bütün.



# LearningLab



Learning'Lab 7/24 açık bir sanal okul.

Design Thinking eğitimleri için Design Thinking metodları ile hazırlandı.

Hocalar, öğrenciler ve vakalar hariç her şey dijital.

Kütüphanesi, sunum odaları, yayın odaları, uygulama odaları, öykü odaları var.

Yüz yüze çalışmak kadar etkin, hayalleriniz kadar sınırsız.

CURATED CONTENT

COLLABORATIVE LEARNING

EDUTAINMENT & ACTING

MICRO LEARNING

JOBS TO BE DONE

# LEARNING SPRINTS

## CURATED CONTENT

Her eğitim içeriđi bir eser. Klipleri, oyunları, anlatıları ile her biri öğrenmenin inceliklerine göre tasarlanmış birer kompozisyon.

## COLLABORATIVE LEARNING

Eđitim Maratonu özel oyunlarla bezenmiş. Birbirlerinin yardımı ile "imece" öğrenme metodu kullanılıyor.

## EDUTAINMENT & ACTING

Eđlenerek yaşayarak rol alarak öğreniyorlar. İçine girecekleri roller konuları derinden kavramalarını sağlıyor.

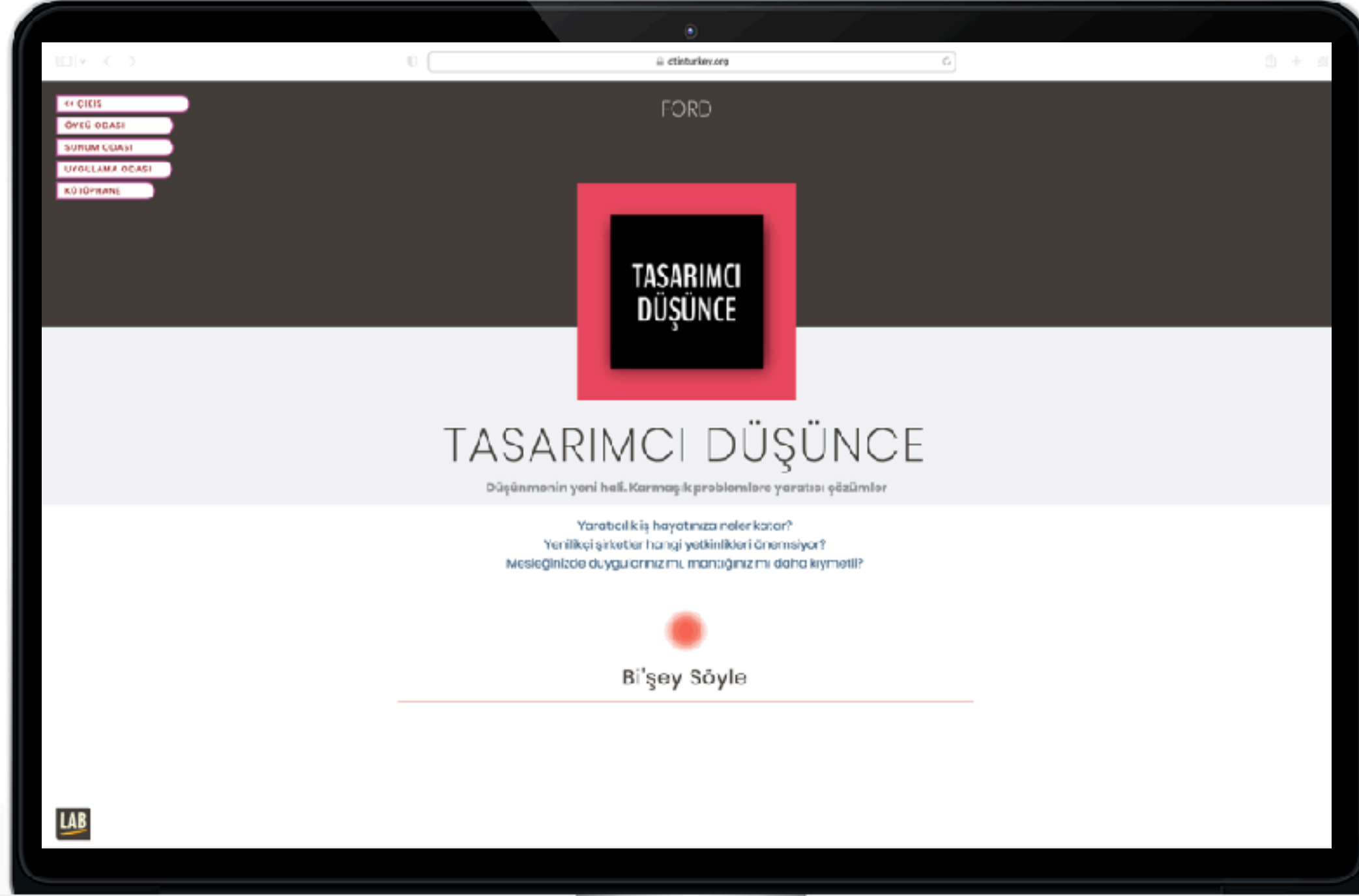
## MICRO LEARNING

Tüm seanslar, üst düzeyde odaklanmayı sağlamak için 15 dakikalık kapsüllere bölünmüş durumda.

## JOBS TO BE DONE

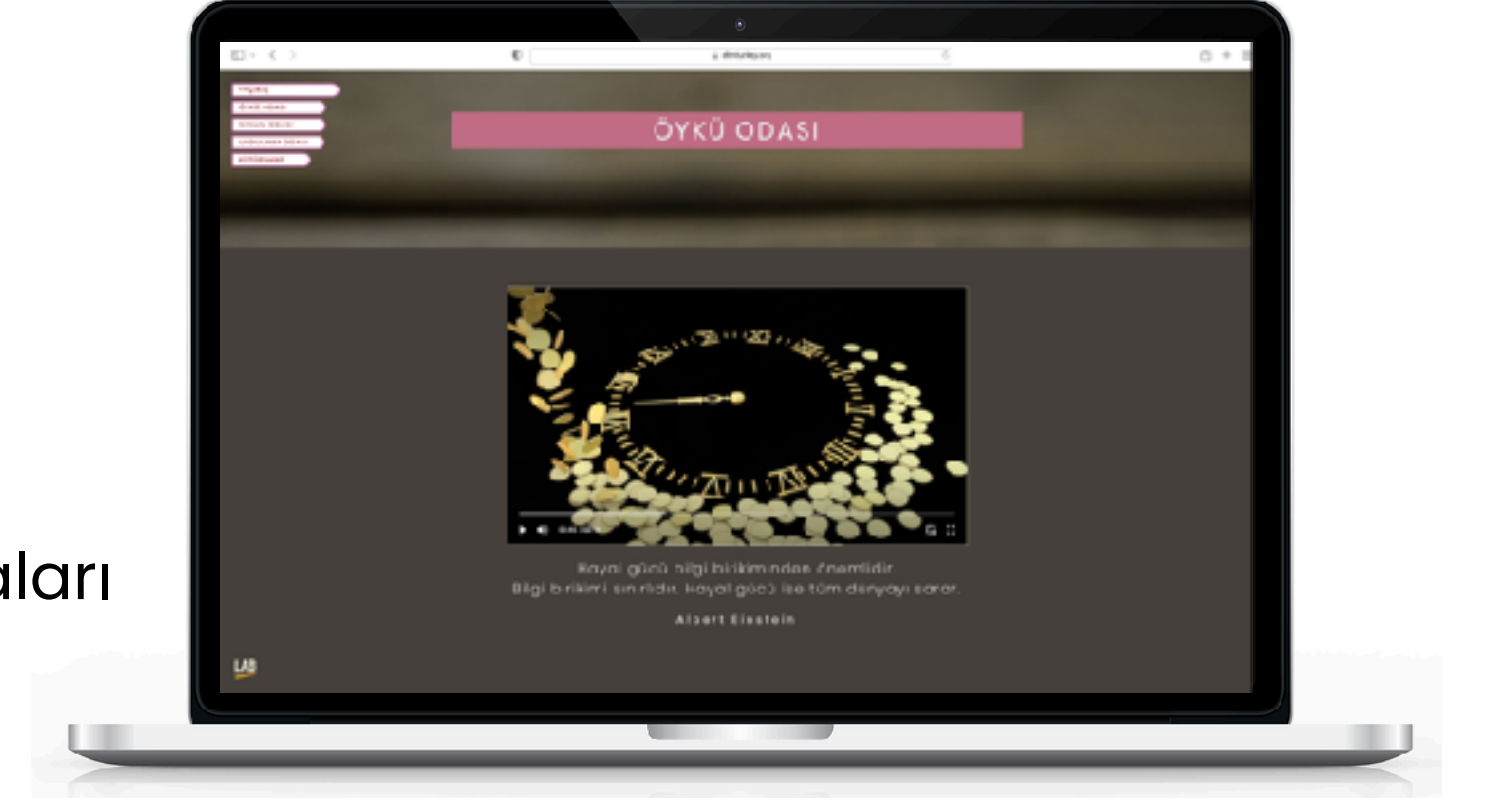
Eđitmen yok fasilitatör var. Öğrenilenlerin sindirilmesi ve işe uygulanması fasilitatörler tarafından sağlanıyor.

# Yepyeni bir öğrenme deneyimi

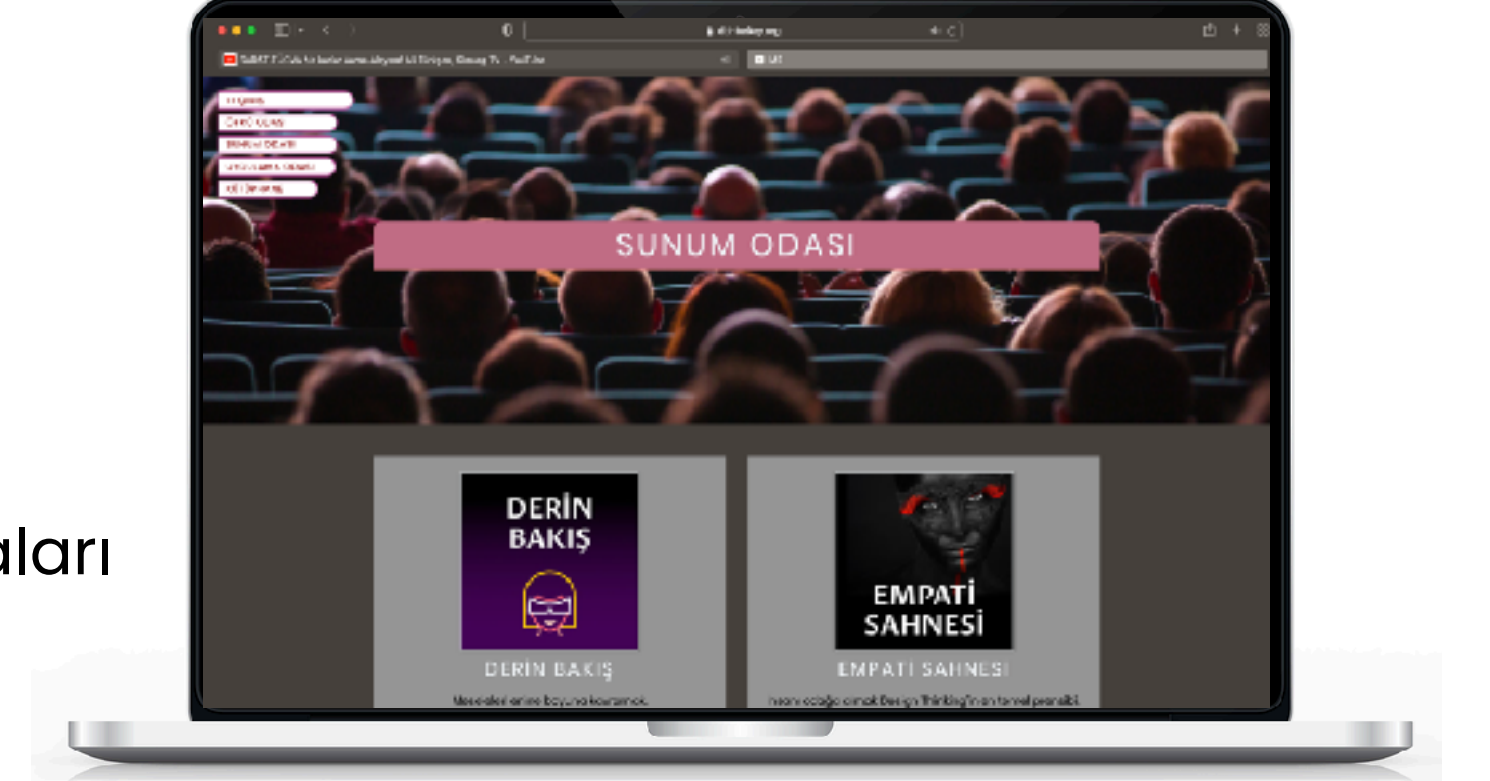


Canlı... Akıcı... Neşeli  
Öğretici

Öykü Odaları



Sunum Odaları



Uygulama Odaları





gelin **yaratıcı fikirler** için çalışalım

DESIGN THINKING INSTITUTE