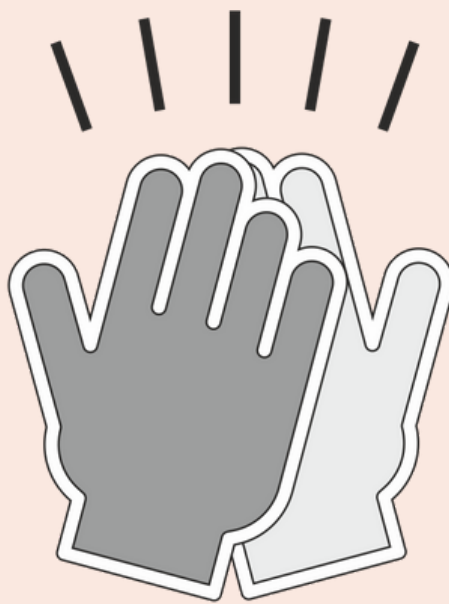




Erasmus+

2019-1-PL01-KA203-065784



**HIGH 5**

# INTEGRATED DESIGN

WORKSHEETS  
FOR STUDENTS

---

2022



## INTEGRATED DESIGN - Set of worksheets for students (Bulgarian language version)

© High5 Erasmus+ project consortium, 2022

Lodz University of Technology, Poland

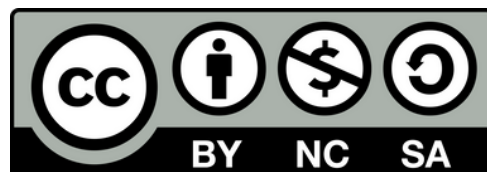
University of Thessaly, Greece

University of Aveiro, Portugal

University of Library Studies and Information Technologies, Bulgaria

Tallinn University, Estonia

This work is licensed under CC BY-NC-SA (<https://creativecommons.org/licenses/by-ncsa/4.0/>). This license allows users to distribute, remix, adapt, and build upon the material in any medium or format for noncommercial purposes only, and only so long as attribution is given to the creator. If you remix, adapt, or build upon the material, you must license the modified material under identical terms.



This project has been co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union.

This publication reflects the views only of the author, the National Agency and European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

PUBLICATION FREE OF CHARGE

# TABLE OF CONTENTS

List of Worksheets in the Bulgarian language:

1. ИНТЕГРИРАН ДИЗАЙН
2. ОТКРИЙ
3. АБВ ЛАВИНА
4. ОЦЕНКА НА ИДЕЯТА
5. ВНЕДРЯВАНЕ / ИЗПЪЛНЕНИЕ
6. УСТОЙЧИВОСТ
7. SDG
8. КРЪГОВА ИКОНОМИКА
9. ПРЕДПРИЕМАЧ
10. ГЕЙМИФИКАЦИЯ
11. ПРЕЗЕНТАЦИИ СЪС СИЛНО ВЪЗДЕЙСТВИЕ

## WORKSHEET – INTEGRATED DESIGN / ИНТЕГРИРАН ДИЗАЙН

ЕТАП НА ИНТЕГРИРАНИЯ ПРОЕКТ	ЦЕЛ НА ТОЗИ ЕТАП	ИНСТРУМЕНТИ, КОИТО МОГАТ ДА СЕ ИЗПОЛЗВАТ
 <p><b>Открива</b></p>		
 <p><b>Дефинира</b></p>		
 <p><b>Генерира идеи</b></p>		
 <p><b>Внедрява</b></p>		

## WORKSHEET – ОТКРИЙ

### ЗАДАЧА 1.

Всеки член на екипа трябва да се опита да намери информация по темата на проекта на екипа чрез...

... избройте поне 3 неща, които ви хрумват по **темата**

... избройте поне 3 неща, които ви идват на ум относно **темата и хората**

... изброяване на поне 3 неща, които ви идват на ум относно **темата и местата**

...като избройте поне 3 неща, които ви идват на ум относно **темата и емоциите**

...проучете света около вас в ежедневието и – избройте **поне 3 изненадващи открития**

... намерете поне 3 **статии в пресата и научни новини/доклади и видеоклипове и изображения**, които по някакъв начин представят/илюстрират темата



## ЗАДАЧА 2.

Групирайте констатациите си и въз основа на получените данни генерирайте въпроси за проучвания, които да задавате на групи от заинтересовани страни. Всеки отбор трябва да подготви поне 6 въпроса.

*Въпроси към група потенциални заинтересовани страни:*

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.

### ЗАДАЧА 3.

За да завършите фазата на откриване, след анкети/ въпросници/ изследвания, опитайте се да отговорите на следните въпроси:

Каква е целта на вашето изследване?

Коя е вашата целева група?

Какъв метод за събиране на данни сте използвали? (Интервю, въпросник и др.)

Какъв метод използвахте за анализа?

Какви проблемни области на темата са посочени по време на изследването?

Дайте заключение за проведеното от вас изследване.

## WORKSHEET – АБВ ЛАВИНА



Това е един от методите за мозъчна атака, който може да се провежда индивидуално или в екип.

Всички идеи трябва да започват от всяка буква от азбуката. Опитайте се да запишете първите си мисли.

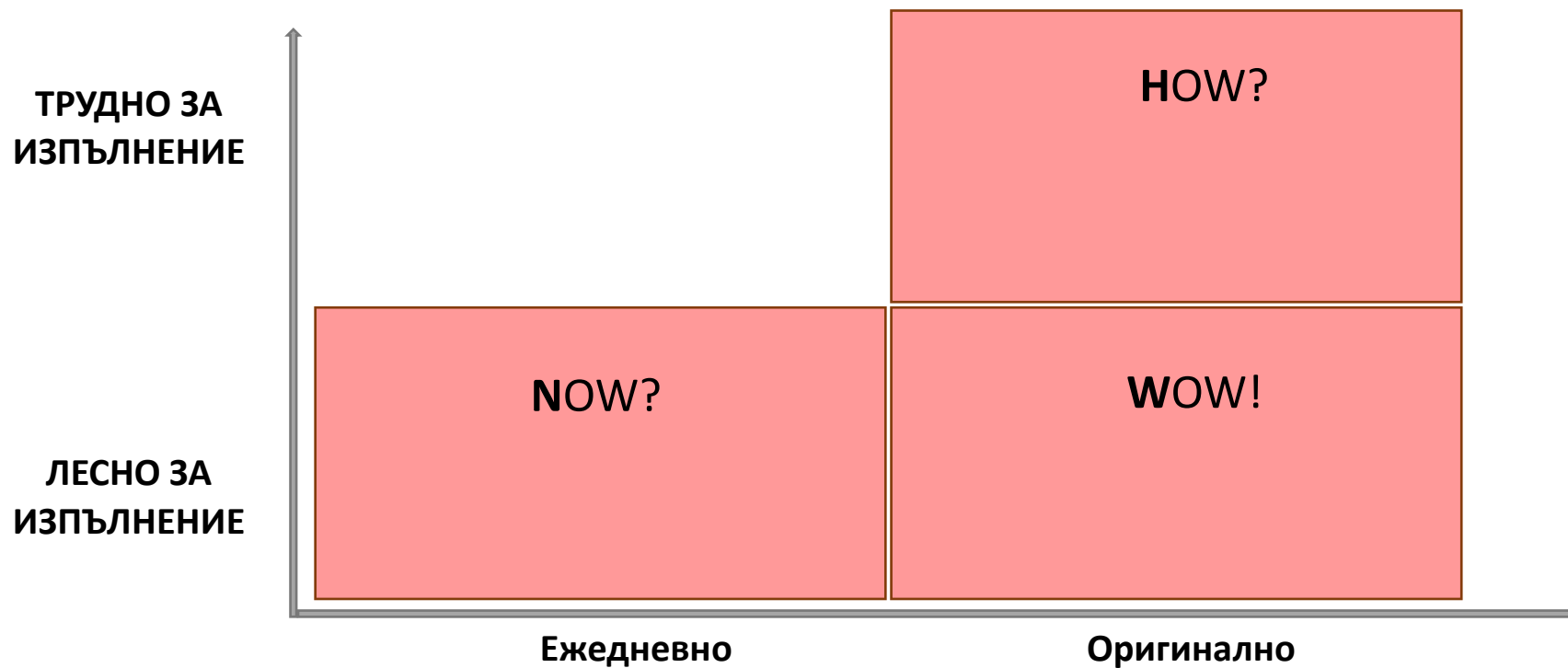
А	О
Б	П
В	Р
Г	С
Д	Т
Е	У
Ж	Ф
З	Х
И	Ц
Й	Ч
К	Ш
Л	Щ
М	Ю
Н	Я



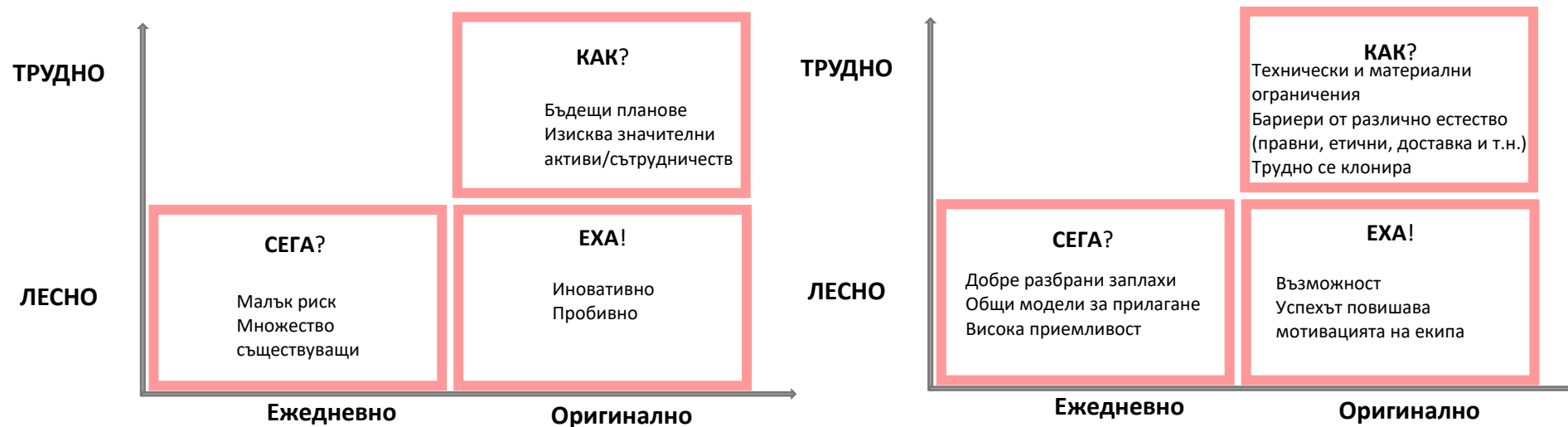
## WORKSHEET – ОЦЕНКА НА ИДЕЯТА

Можете да оцените вашите ИДЕИ с помощта на СЕГА КАК? ЕХА! метод. Просто се опитайте да присвоите идеите си към следните категории:

- NOW (СЕГА) – лесно за изпълнение
- HOW? (КАК?) – пробив, но сложен (технически)
- WOW! (ЕХА!) – оригинален, привлекателен



**NOW, HOW? WOW! method / СЕГА КАК? ЕХА! Методът** ви дава възможност да оцените вашите идеи и да изберете обещаващи кандидати за по-нататъшна работа по проекта. Вляво имате примерно обяснение на потенциала на всяка категория. Проучването на всички категории позволява да се изтегли полезна информация за разработване на окончателно решение (някои от тях са споменати вдясно).



**Помня!** Преди да вземете окончателното решение, опитайте се да проучите различните си идеи и да проверите първоначалното впечатление за тях с поне общи познания, налични в интернет (примери или подобни подходи от различни страни, географски дестинации, свързани клонове на пазара и т.н.).

## WORKSHEET – ВНЕДРЯВАНЕ / ИЗПЪЛНЕНИЕ

Създаване на карта на пътуването за вашия процес на изпълнение. Той прави ясни взаимодействия в процеса на внедряване и улеснява общото разбиране между всички участници. Картата на пътуването е визуален сюжет.

Повечето карти на пътуването следват подобен формат: в горната част, конкретен потребител, конкретен сценарий и съответните очаквания или цели в средата, фази на високо ниво, които се състоят от потребителски действия, мисли и емоции; в долната част, изводите: възможности, прозрения и вътрешна собственост.

СЦЕНАРИЙ + ПОТРЕБИТЕЛ + ЦЕЛ				
<i>Сценарият описва ситуацията, която адресира картата на пътуването и е свързана с целта или нуждата на актьора и конкретните очаквания</i>				
Фаза 1	Фаза 2	Фаза 3	...	Фаза N
<i>Фазите са различните етапи на високо ниво в пътуването</i>				
1.... 2.....	3.... 4.... 5 ...	6.... 7.... 8 ...	.... .... ...	.... .... ...
<p><i>Възможностите са прозрения, получени от картата; те подсказват как процесът на внедряване може да бъде оптимизирано.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Какво трябва да се направи с тези знания?</li> <li>• Кой притежава каква промяна?</li> <li>• Къде са най-големите възможности?</li> <li>• Как ще измерваме подобренията, които прилагаме?</li> </ul>				

## WORKSHEET – УСТОЙЧИВОСТ

Устойчивото развитие е начин за осигуряване на социално-икономическо развитие на хората, без да се застрашават природните системи на нашата планета и собственото ни бъдеще. Първо обаче трябва да разберем какво ни кара да се държим по неустойчив начин и по какви начини не отговаряме на нуждите на нашата планета (на потребителите). Като дефинираме проблема, ние придобиваме повече представа и можем да стигнем до корена му.

1. Устойчивостта означава задоволяване на нашите собствени нужди, без да се компрометира способността на бъдещите поколения да задоволяват собствените си нужди. Какво можете да направите, за да следвате този принцип?

.....

.....

.....

2. Как бихте включили различни аспекти на устойчивостта в ежедневието си?

.....

.....

.....

3. Как икономиката, обществото и околната среда са взаимосвързани в класическия икономически модел и как те трябва да бъдат свързани в един устойчив свят?

.....

.....

.....

4. Изберете една цел за устойчиво развитие. Представете си как усилията ви в работата помагат за постигането на тази цел..

.....

.....

.....

5. Помислете за вашите гледни точки относно устойчивостта. Как би изглеждал светът според вас, ако бяхме устойчиви? Какъв би искал да бъде светът? Напишете поне 6 изречения.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## WORKSHEET – SDG

Целите за устойчиво развитие (ЦУР, SDG) бяха приети от ООН през 2015 г. като глобален план за постигане на по-добро, по-приобщаващо и устойчиво бъдеще. Мисията на ЦУР е да осигурят рамка за нашите нации за прекратяване на бедността, постигане на равенство между половете, защита на природните ресурси, създаване на устойчиви градове и гарантиране, че всички хора се радват на мир и просперитет, наред с други неща.

### ЗАДАЧИ

1. Запознайте се с Целите за устойчиво развитие. Въпреки че всички те, разбира се, са важни за постигането на проспериращо и здраво общество, изберете топ 5 ЦУР, които са най-важни според вас. Защо?

1.

2.

3.

4.

5.

2. Продължете да работите с избраните от вас ЦУР. Разберете колко добре се справя вашата страна по отношение на тези 5 ЦУР. Можете да използвате страници като SDGTracker, SDGIndex, да прочетете последния годишен доклад за устойчиво развитие или да разгледате други уебсайтове. Напишете кратък преглед за всяка SDG.

1.

2.

3.

4.

5.

3. И накрая, време е да помислим за някои потенциални решения. Съсредоточете се върху три ЦУР, които са обхванати най-малко. Какво може да направи вашата държава, окръг, град или друга местна община, за да подобри ситуацията по отношение на тези ЦУР? Запишете за всяка SDG какво може да се направи! Ако е необходимо, можете да намерите допълнителна информация или примери в интернет за това как да допринесете за поставените цели и да видите вдъхновяващи примери от цял свят. Какво мислите, че спира прилагането на тези подобрения досега?

1.

2.

3.

## WORKSHEET – КРЪГОВА ИКОНОМИКА

Проблем: **Кръгова икономика, приложена към темата на вашата група**

Търси се:

1. Интегрирано решение, което да се прилага от

- потребители/семейства в практическия живот (индивиди и семейства)
- производители, фирми и / или институции
- градове и общество

и

2. проектирайте кръгова схема, която илюстрира вашето интегрирано предложение.



## WORKSHEET – ПРЕДПРИЕМАЧ

Процес:

- ❖ Разделете се на работни групи
  - Провеждане на онлайн проучване
    - Идентифицирайте фирма/марка
      - Защо/Как/Кога
        - ◆ Резултат

Цели:

- Определяне причините, които са мотивирали промяната
- Определяне дали е иновация или адаптация
- Значението на дизайнерското мислене в процеса
- Стана ли компанията по-устойчива? Защо?
- Каква промяна: финансов подход, лидерство, манталитет
- Въздействие на промяната
- Защо те, предприемачи, и какво направиха по-различно
- Дали е взета предвид кръговата икономика в процеса

Групова дискусия за констатации:

- Представете случая
- Обяснете избора
- Новаторство или се адаптираха към нуждите
- Резултат
- Добри примери за мерки, предприети от компаниите
- Защо дизайнерското мислене е толкова важно в процеса
- Значението на устойчивостта в бъдещето на компаниите
- Защо кръговата икономика е важна в производствения процес
- Важността да бъдеш предприемач

## WORKSHEET – Геймификация

Геймификацията може да се определи чрез акта на добавяне на елементи от игри (всякакъв вид игри, не се ограничава до видеоигри) в дейности, които обикновено не представят такива елементи. Геймификацията се прави, за да се повиши ангажираността и интереса на участниците.

Има много начини за игровизиране на определена среда и методологии за това. В своята рамка Octalysis авторът Yu-Kai Chou представя начин за класифициране и дефиниране на елементите на играта, които могат да се използват в геймификацията.

Попълнете следната таблица с елементи от всяка основна категория геймификация, дефинирана от тази рамка:

Значение	Постожение	Оластяване	Социално влияние	Непредсказуемост	Бягство	Оскъдност	Собственост

## WORKSHEET – Презентации със силно въздействие

Представянето е използвано на вербална комуникация, подпомогната от определен брой инструменти. Вербалната комуникация е изключително мощен актив, ако се използва правилно. Тя може да вдъхнови и мотивира публиката много по-бързо и по-ефективно от писмената комуникация. Вербалната комуникация също е повсеместна в нашия живот, тъй като я използваме и сме подложени на нея ежедневно. Но овладяването му може да бъде трудно и има много лесни грешки, които често се допускат.

Попълнете следната таблица с какво трябва и какво не трябва да правите във вербалната комуникация:

Какво трябва да прави говорещият	Какво не трябва да прави говорещият	Обичайно срещани проблеми	Поддържащите инструменти трябва да ...