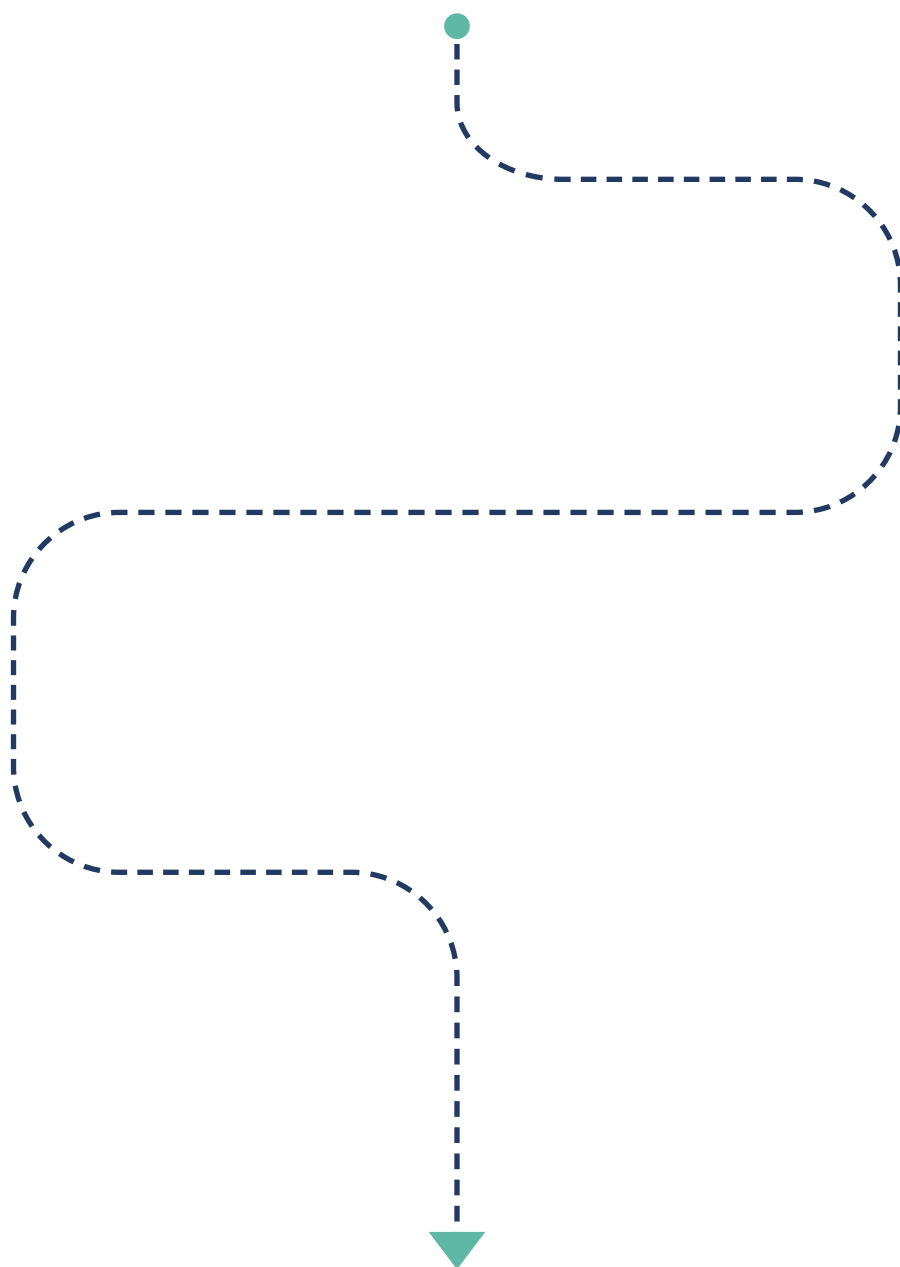


INOVĀCIJAS SPRINTU  
ROKASGRĀMATA



# RĪKI VALSTS PĀRVALDES DIZAIN-SPĒJAS ATTĪSTĪBAI

Inovācijas laboratorija piecu pastāvēšanas gadu laikā ir kļuvusi par valsts pārvaldes dizaina un inovēspējas metodoloģisko centru. Organizējot koprades darbnīcas, inovācijas sprintus, mācību programmas un konsultācijas tiek attīstīta valsts pārvaldes iekšējā kapacitāte risināt izaicinājumus, tostarp horizontālus un starpnozaru.

Darbs turpinās ar mērķi veidot jaunu, brīvi pieejamu, starptautiski un akadēmiski validētu resursu bibliotēku, lai sniegtu teorētisku un materiālu atbalstu publiskajam sektoram darbā uz nākotni vērstu risinājumu izstrādē, kas sekmē sabiedrības labklājību, uzticību valsts pārvaldei un attīstītu spēju pastāvīgi pilnveidoties, mācīties un eksperimentēt.

“Inovācijas sprintu rokasgrāmata” tapusi sadarbībā ar PDR – starptautisku dizaina un pētniecības centru Kārdifas Metropolitēna universitātē. Centrs īsteno dažādus projektus, veicinot dizaina kā inovatīva

pārmaiņu instrumenta izmantošanu gan privātajā, gan publiskajā sektorā. Papildus PDR veic dažādu lietotāju grupu izpēti, īsteno vairākus lietišķos pētījumus un konsultē inovēspējas jautājumos daudzus Eiropas publiskā sektora pārstāvjus. Tostarp arī Latvijas – izveidots pakalpojumu dizaina mācību kurss Valsts administrācijas skolā, kā arī sekmēta Inovācijas laboratorijas stratēģijas izstrāde pirmajos darba gados un sniegts atbalsts dizaina sprintu pielāgošanā valsts pārvaldes specifikai.

Šis materiālu apkopojums nav uzskatāms par nemainīgu, statisku analogo un digitālo materiālu krājumu. Tā ir dzīva vienība, kuras pielietojumu nosaka gan lietotājs, gan vajadzība, gan problēmas kompleksitāte. Taču to būtība paliek nemainīga – tie iezīmē sākumpunktu domāšanai, rīcībai un praksei, kas ar laiku kļūst par jaunu ieradumu, lai pēc noteikta laika arvien vairāk publiskā sektora iestādēs būtu savas Inovācijas laboratorijas jeb dizaina šūnas.



Inovācijas laboratorijas sprints “Sabiedrības līdzdalības pilnveidošana civilajā aizsardzībā”. Foto: Gints Ivuškāns, Valsts kanceleja

# DIZAINA DOMĀŠANA UN DUBULTAIS DIMANTS



## DIZAINA DOMĀŠANA

Valsts pārvaldē dizaina domāšana ir dažāda mēroga un ietekmes problēmu risināšanas metožu kopums, kas balstās uz lietotāja vajadzību izpēti un radošu, iteratīvu procesu. Tas ietver empātisku lietotāju vajadzību izprašanu, problēmas definēšanu, ideju ģenerēšanu, prototipu izstrādi un testēšanu<sup>1</sup>.

Dizaina domāšanai ir vismaz tūkstotis definīciju – akadēmiskas, populārzinātniskas, konkrētām nozarēm aprobētas, praksē pārbaudītas, lokālajam kontekstam pielāgotas, sintezētas no tādām jomām kā antropoloģijas, socioloģijas un dizaina. Tomēr vairums definīcijām ir kopīgas secīgas “fāzes” – problēmjautājumu izpēte un precīza definēšana, un risinājuma idejošana un prototipēšana.

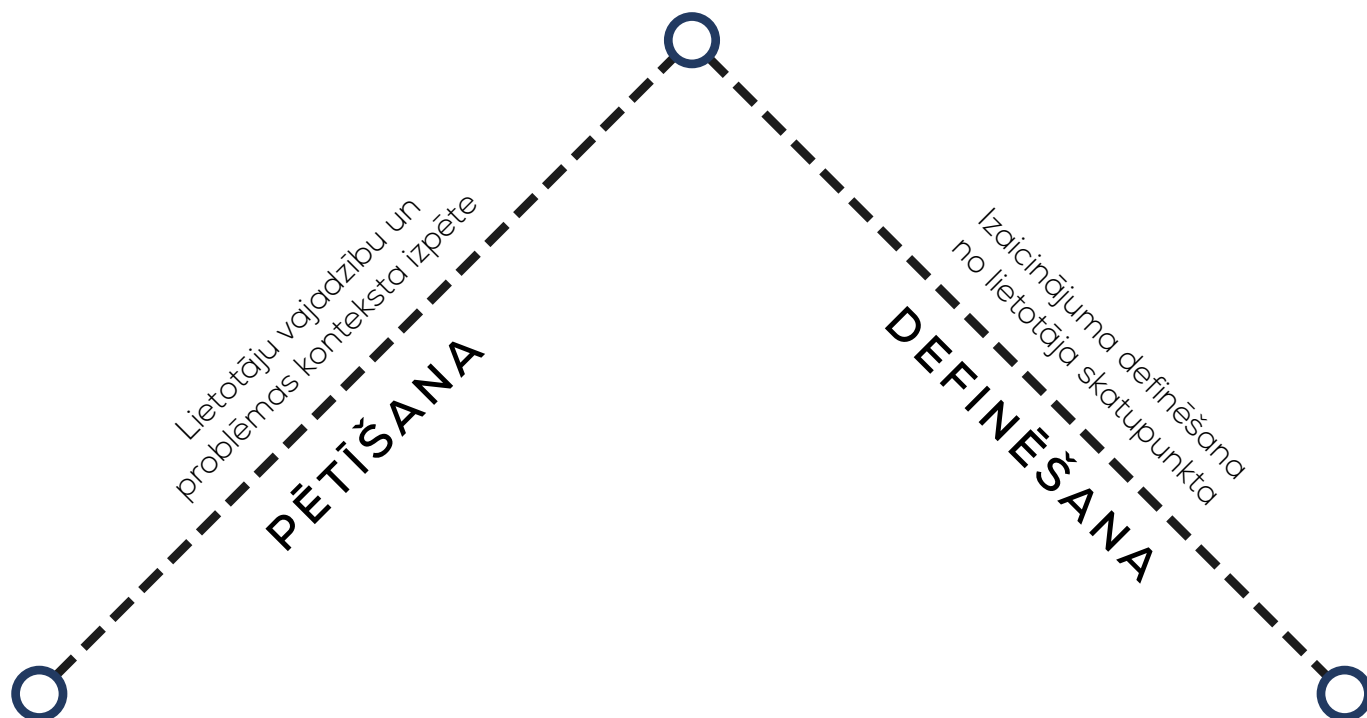
Šo procesu bieži vizualizē ar tā dēvēto dubulto dimantu. “Pirmajā dimantā” attēlota pieejamās informācijas palielināšanās (divergence) un procesā lietderīgās informācijas definēšana

(konverģence). “Otrajā dimantā” attēlota potenciālo risinājumu ideju ģenerēšana (divergence) un iespējamo risinājumu sašaurināšana (konverģenci). Dizaina darbnīcās parasti izmanto šo soļu secību, lai aplūkotu plašu iespējamību lauku un atrastu tajā vērtīgāko, tādējādi strukturēti pielietojot radošu domāšanu, lai nepalaistu garām labāko risinājumu. Šie soļi tiek plaši adaptēti komandu vajadzībām, taču centrā vienmēr tiek paturēts potenciālā risinājuma lietotājs.

Uz šīs loģikas pamata tiek balstīts inovācijas sprints – koprades darbnīcu cikls, kurā, pielāgojot metodes konkrētā projekta specifikai, komanda fasilitatora vadībā tiek vesta cauri dizaina domāšanas soļiem. Komanda uzsāk sprintu ar zināmu aptuvenu problēmas jomu un beidz sprintu ar pārbaudītu risinājuma prototipu. Šāda kontrolēti radoša pieeja ļauj atrast risinājumu sistemātiskām un sarežģītām problēmām.

<sup>1</sup> No informatīvā ziņojuma “Par inovācijas kapacitātes stiprināšanu valsts pārvaldē”

# PROBLĒMAS IZPRATNE



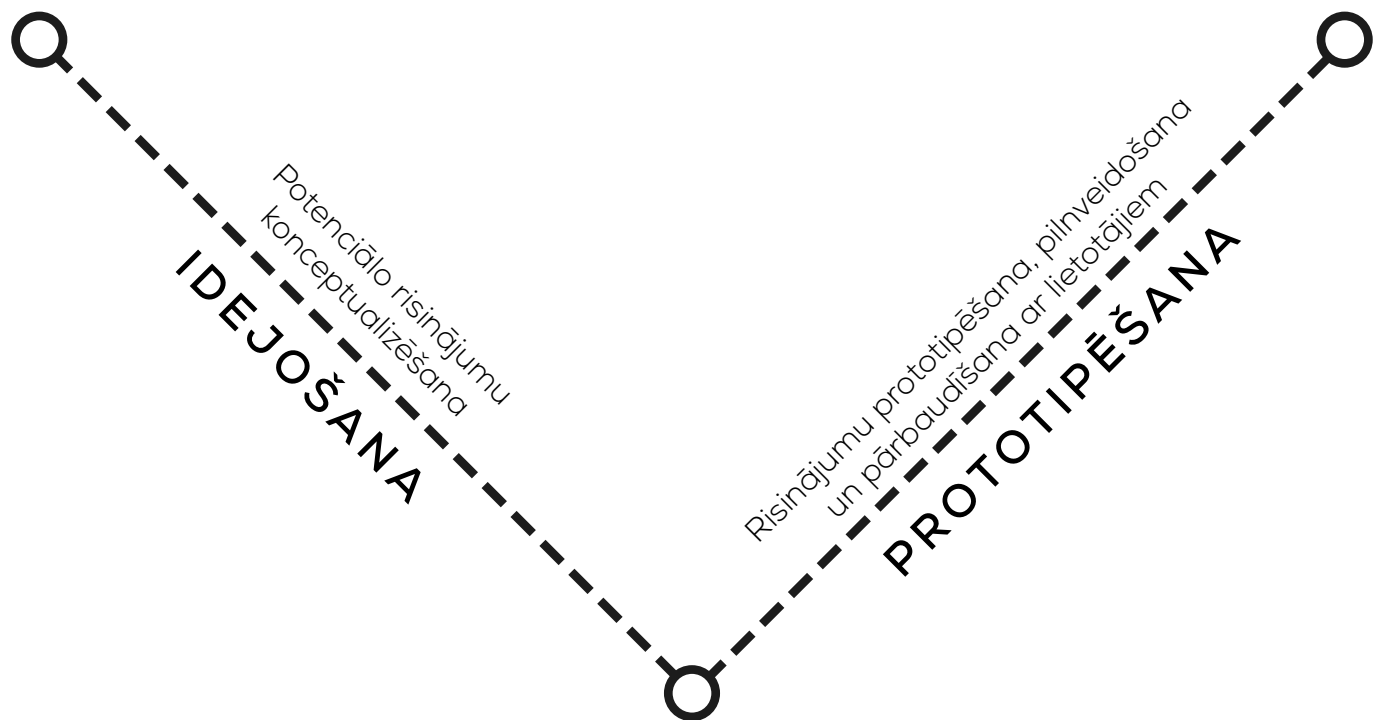
## PĒTĪŠANA

Lai gan bieži vien problēmu risināšanas procesā gribās uzreiz domāt par risinājumiem, jebkurš veiksmīgs risinājums sākas ar labu izpratni par problēmu. Pētīšanas solī tiek nodibinātas labākas attiecības ar problēmas jomu un un problēmjaudājuma kontekstu. Balstoties uz profesionālo kompetenci un pieņēmumiem par problēmu tiek veikta tās pētniecība. Tiek pētītās nepieciešamās politikas un dokumenti, starptautiskas prakses un, pats svarīgākais, lietotāju pieredze ar problēmjaudājumu. Tiek pārbaudīti un, iespējams, mainīti komandas pieņēmumi. Ar tādām metodēm kā intervijas, lietotāju novērošana vai fokusa grupu organizēšana komanda iejūtas lietotāju "ādā" un palašina savu sapratni par problēmas jomu.

## DEFINĒŠANA

Lielākā daļa no problēmas risinājuma ir ļoti nodefinēta problēma. Definēšanas fāzē pētniecībā iegūtie dati tiek padziļināti analizēti. Dati tiek kartēti, prioritizēti un bieži vien grupēti, lai vienkāršotu plašo problēmas jomu. Plaša problēmas joma kļūst par vienu vai vairākām nodefinētām problēmām – pārdomātiem, konkrētiem jautājumiem, uz kuriem tiek meklēti risinājumi. Šie nodefinētie jautājumi parāda, kur tieši slēpjas pati problēma un uz tiem balstās tālāka risinājuma meklēšana.

# RISINĀJUMA RADĪŠANA



## IDEJOŠANA

Idejošanas fāzē tiek meklēti iespējamie risinājumi uz definētajām problēmām. Idejošana notiek radoši – idejas netiek vērtētas, skaitītas vai ierobežotas. Tiek izmantotas ideju ģenerēšanas metodes, kas rada daudzas un radošas idejas. Idejas ir balstītas uz izpētē gūto sapratni par problēmas jomu un lietotāju pieredzi, ledvesmu idejām var smelties no dažādiem avotiem – sākot ar citiem risinājumiem un beidzot ar mākslu, dabu vai dzīves pieredzēm. Šī soļa mērķis ir iegūt skaitliski daudz jaunas, radošas risinājuma iespējas, lai aptvertu visu iespējamo risinājumu lauku.

## PROTOTIPĒŠANA

Lai gan risinājumi varētu būt daudzi, komandai ir jāvienojas par vienu vai vairākiem, kurus attīstīt tālāk prototipā. To bieži vien dara ar balsošanu, prioritizēšanu vai sarunājosies. Izvēlētās idejas tiek attīstītas zemas izšķirtspējas modelī, lai to varētu pārbaudīt ar risinājuma lietotāju. Idejas var būt modelētas neskaitāmos veidos (digitāli, fiziski, shematiski, stāstveidā, utt). galvenais lai tās attēlo ideju pietiekami, lai iegūtu vērtīgu atgriezenisko saiti no lietotāja. Modeli validē kvantitatīva vai kvalitatīvā lietotāju testā un iegūtos rezultātus apkopo un analizē, lai saprastu idejas efektivitāti un kā to uzlabot.

# KOPRADES DARBNĪCA

Koprades darbnīca ir darba formāts, kurā bieži tiek pielāgotas un izmantotas dizaina metodes, lai komanda veiktu darbu kopā. Tā ir līdzdalības prakse, kas attīsta kolektīvo apziņu un nodrošina, ka darbā ir iesaistīti visi komandas dalībnieki un darba rezultāts ir pamatots kolektīvās zināšanās.

Lai koordinētu visu iespējas iesaistīties, kopradē darbu mēdz virzīt procesa vadītājs jeb fasilitators. Koprades darbnīcas ir efektīvs veids kā veicināt dažādu struktūrvienību, iestāžu vai organizāciju sadarbību un caur daudzveidīgu komandu, izmantot plašas zināšanas un kompetences kolektīvā darbā. Fasilitatora vadīts kolektīvs darbs ir efektīvs veids kā izmantot plašu aktoru laiku rezultāta sasniegšanai.

Dēļ iespējas koordinētā darbā

izmantot atziņas no daudziem aktoriem, koprades darbnīcas tiek izmantotas kā galvenais sadarbības formāts inovācijas sprintos. Plašs kompetences un pieredzes loks palīdz diverģences soļiem dizaina domāšanā.

Koprades darbnīcās bieži tiek izmantoti dizaina metožu šabloni. Darbs ar šabloniem fasilitatora vadībā palīdz strukturēt komandas darbu un vizualizēt konkrēto uzdevumu, un padara procesu ikvienam dalībniekiem pārskatāmu. Lai piefiksētu idejas bieži tiek izmantotas līmlapinādas dažādos izmēros, marķieri (nevis pildspalvas) un tāfele vai brīvas sienas uz kurām novietot šablonus.

Koprades darbnīcas var organizēt arī attālināti vai hibrīdi. Šādos formātos tiek izmantoti digitālas koprades platformas, piemēram, "Miro" ar digitālām līmlapinām vai šabloniem.



Inovācijas laboratorijas ekspertu tīkla darbnīca 2025. gada 1. decembrī Latvijas Nacionālajā bibliotēkā. Foto: Gatis Orlickis, Valsts kanceleja

# IESPĒJAS UN ŠĶĒRŠĻI

**Laiks:** 30 minūtes

**Materiāli:** līmlapiņas, marķieri,  
**dizaina šablons**

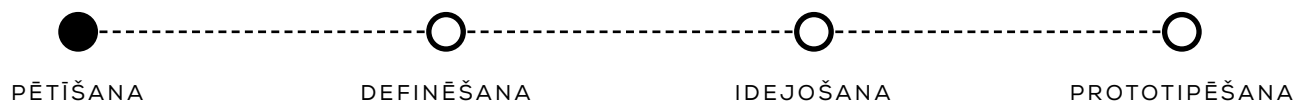
## PAR ŠO RĪKU

Iespēju un šķēršļu rīka mērķis ir apkopot komandas kopējo pieredzi, lai identificētu potenciālās iespējas un šķēršļus, kas var rasties risinājuma veidošanas laikā. Viedokļu apmaiņa par dažādajiem šķēršļiem un iespējām ne tikai stimulē komandas darbu, bet arī atklāj jaunus skatpunktus, kas ir būtiski visaptverošai problēmas risināšanai.

Šis uzdevums bieži tiek izmantots dizaina domāšanas problēmas izpratnes fāzē, lai sāktu domāt par risinājumu no lietotāja skatpunkta. Iespēju un šķēršļu uzdevums var veidot labu pamatu tālākai kopradei, nodrošinot, ka komandai ir vienota izpratne par problēmas kontekstu.

## KĀ TO IZMANTOT

Šo uzdevumu var veikt uz brīvas sienas, tāfeles, vai uz sagatavotā šablona. Domājot par aktuālo problēmu/scenāriju, grupās vai individuāli mēģiniet nosaukt visas iespējas un šķēršļus, ar kuriem saskarsieties risinot problēmu. Apspriediet to samazināšanas veidus. Risku un iespēju apzināšana palīdzēs turpmākajā izstrādes procesā.



# IZAICINĀJUMA DEFINĒŠANA

**Laiks:** 30 minūtes

**Materiāli:** līmlapiņas, marķieri,  
**dizaina šablons**

## PAR ŠO RĪKU

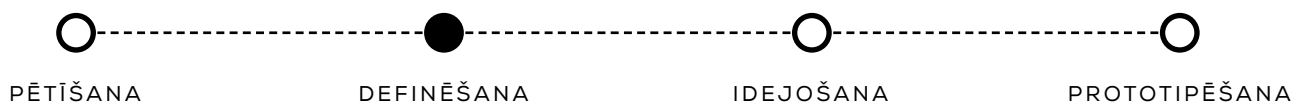
Šis uzdevums palīdz precīzi definēt izaicinājumu tālāka risinājuma veidošanai. Tas mudina komandu formulēt problēmu jautājumos, kas sākas ar "Kā mēs varētu..." un balstās iepriekšējā izpētē un pieredzē. Kopā ar jautājumu "Lai...", kas ietver risinājuma jēgu un nozīmi, "Kā mēs varētu..." palīdz komandai izstrādāt skaidru un vienkāršu izaicinājuma definīciju.

Šī definīcija var kalpot kā kompass, kas sasaista komandas darbu ar lielākiem mērķiem un veicina kopīgu vīziju veiksmīgam rezultātam. Šo dizaina šablonu var izmantot vairākkārt, iegūstot jaunu informāciju un pielāgot atkarībā no tā, kāda definīcija ir nepieciešama.

## KĀ TO IZMANTOT

Šis rīks palīdz izveidot izaicinājuma definīciju, kas atspoguļo jūsu mērķus un uzdevumus. Izaicinājuma definēšana var būt izaicinoša, taču šis rīks atvieglo procesu. Izaicinājuma definīcija ir sadalīta trīs daļās:

1. "Kā mēs varētu...", nosaka darba kopējo mērķi – ko jūs gribat sasniegt? Ir svarīgi līdzsvarot konkrētību un vispārīgumu, lai jūsu risinājums būtu piemērots risinājuma lietotājiem, taču ne visai pasaulei.  
**Piemērs:** "Kā mēs varētu uzlabot biļešu iegādāšanās pakalpojumu...".
2. "Kam" daļā tiek definēti savi mērķa lietotāji.  
**Piemērs:** "vecāka gadagājuma lietotājiem sabiedriskajā transportā."
3. "Lai" daļā tiek definēti ieguvumi, ko radīs jūsu problēmas risinājums. Lai gan risinājums var radīt domino efektu ar ieguvumiem (piemēram, uzlabojot nevienlīdzību vai mentālo veselību), taču šajā daļā varam definēt tikai tiešus ieguvumus.  
**Piemērs:** "lai atvieglotu sabiedriskā transporta izmantošanu".



# IEINTERESĒTO PUŠU KARTĒŠANA

**Laiks:** 30 minūtes

**Materiāli:** līmlapiņas, marķieri,  
**dizaina šablons**

## PAR ŠO RĪKU

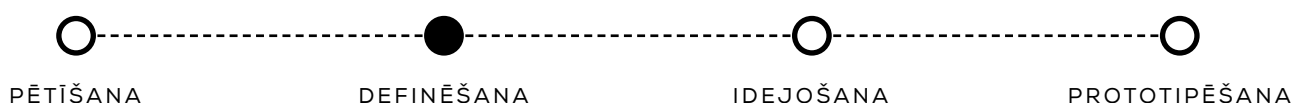
Ieinteresēto pušu kartēšana palīdz izprast problēmas plašāku kontekstu. Tā palīdz identificēt un kategorizēt ieinteresētās puses, kas iesaistītas vai uz kurām attiecas problēma vai risinājums. Šis rīks nodrošina vizuālu ieinteresēto pušu ekosistēmas attēlojumu, ļaujot komandām izprast attiecības, hierarhiju un potenciālās sadarbības vai konflikta jomas.

Neatkarīgi no tā, vai uzsākat jaunas politikas izstrādi, pilnveidojat pakalpojumu vai vadāt pārmaiņu procesu, šis rīks sniedz iespēju apzināt un nepieciešamības gadījumā iesaistīt ieinteresētās puses. Šis rīks ir pielāgojams palīgs ikvienam, kas iesaistīts politiku un pakalpojumu izstrādē.

## KĀ TO IZMANTOT

Sāciet ar iekšējo loku, kurā ietilpst lēmumu pieņēmēji, projekta īstenotāji un lietotāji, kurus tieši ietekmēs projekts. Otrajā lokā iekļaujiet ieinteresētās puses, kas piedalās risinājuma izstrādē, bet ar neskaidrāku vai attālāku lomu. Tajā var ietilpt atbalsta dienesti, ārējie partneri vai piegādātāji. Trešajā lokā varat iekļaut ārējās ieinteresētajās pusēs, kuras var ietekmēt jūsu projektu, piemēram, privātā sektora konkurenti, likumdevēji vai mediji.

Pēc visu ieinteresēto pušu identificēšanas varat noteikt to mijiedarbību un savstarpējās attiecības – tās var būt komplicētas un strukturētas vairākos līmeņos. Novērtējot šīs attiecības, lai identificētu potenciālās organizatoriskās problēmas un iespējas, kā arī sadarbības partnerus vai netiešos lietotājus.



# PĒTĪJUMA STRUKTŪRA

**Laiks:** 1 stunda

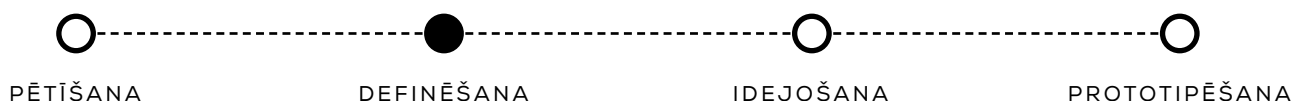
**Materiāli:** līmlapiņas, marķieri,  
**dizaina šablons**

## PAR ŠO RĪKU

Šis rīks palīdz efektīvi plānot pētījumus. Tas palīdz identificēt savu mērķauditoriju un piemērotākās pētījuma vietas. Rīks palīdz noformulēt pētījuma mērķus un apsvērt dažādas metodoloģijas efektīvai datu iegūšanai. Tas palīdz izstrādāt ētisku un juridiski atbilstošu stratēģiju dalībnieku iesaistei. Rīks palīdz nedefinēt komandu lomas un darbu termiņus.

## KĀ TO IZMANTOT

Šis rīks seko vienkāršam un lineāram procesam: sākot ar pirmo apli, diskutējiet par tur uzrakstītajiem jautājumiem un pierakstiet atbildes par katru, izmantojot līmlapiņas. Droši varat atgriezties un pilnveidot atbildes katrā sadaļā. Šo rīku var izmantot vairākkārt, dažādās pētniecības jomās.



# LIETOTĀJA PERSONA

**Laiks:** 1 stunda

**Materiāli:** līmlapiņas, marķieri,  
**dizaina šablons**

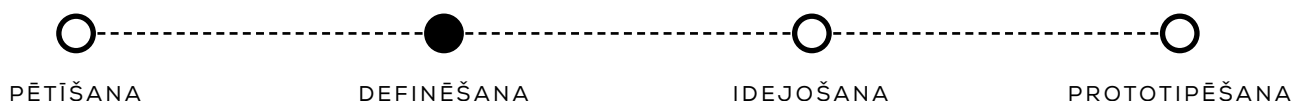
## PAR ŠO RĪKU

Lietotāja personas izpēte un saprašana ir svarīgs solis uz lietotāj-orientētā dizainā. Šis rīks palīdz veidot detalizētu personu, kas daļēji spekulatīvā veidā pārstāv dažādas lietotāju grupas. Veidotās personas palīdz iedziļināties lietotāju motivācijās, uzvedībā un sāpju punktos. Personificējot lietotājus, komandas var labāk iejusties viņu vajadzībās un motivācijā.

Rīks palīdz komandām uzdot būtiskus jautājumus par lietotāja pieredzi, nodrošinot, ka risinājumi atbilst paredzētajai auditorijai. Katra persona dizaina procesā kļūst par vadošu arhetipu, kas palīdz lēmumu pieņemšanai un nodrošina skaidrību projekta gaitā. Rīks palīdz veicināt empātiju pret lietotājiem un nodrošināt, ka galīgie risinājumi ir funkcionāli un rezonē ar cilvēkiem, kuriem tie ir paredzēti.

## KĀ TO IZMANTOT

Pirms šī rīka izmantošanas ir jāveic lietotāju izpēte. Komandām ir jāizstrādā personas, balstoties uz empīriskiem pierādījumiem, kas iegūti intervijās, novērojumos vai aptaujās, lai nodrošinātu, ka personas balstās uz lietotāju patiesajām vajadzībām, mērķiem, uzvedību un sāpju punktiem. Pēc izpētes, veidojiet vidējo lietotāja arhetipu (-s). Izmantojiet līmlapiņas, lai aizpildītu katru lauciņu – interpretācijiet vai apkopojiet izpētē iegūtos datus. Nav ierobežojuma, cik daudz lietotāja personas var būt, taču vidēji jums vajadzētu spēt aptvert dažādas auditorijas 3–6 personās.



# LIETOTĀJU CEĻA KARTE

**Laiks:** 1 stunda

**Materiāli:** līmlapiņas, marķieri,  
**dizaina šablons**

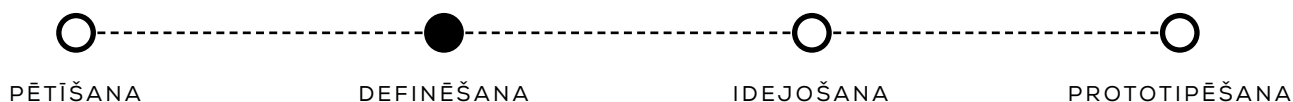
## PAR ŠO RĪKU

Lietotāja ceļa karte ir rīks, kas ilustrē lietotāju pilno pieredzi, fiksējot viņu mijiedarbību, aktivitātes un emocionālos kāpumus un kritumus visā pakalpojuma vai produkta lietošanas gaitā. Šis rīks balstās uz principu, ka lietotāja pieredzes izpratne ir izšķiroša, lai izstrādātu jēgpilnus risinājumus.

Ar šī rīka palīdzību var iegūt visaptverošu skatījumu uz lietotāja stāstu, piefiksējot katrā posmā patērēto laiku, saistītās izmaksas un emocionālās reakcijas. Šis vizuālais attēlojums identificē sāpju punktus un parāda iespējas uzlabojumiem un inovācijām. Lietotāja ceļa karte var būt kompass, kas vada risinājuma dizaina lēmumus, nodrošinot, ka galīgais risinājums nav tikai produkts, bet gan organizēta pieredze, kas pozitīvi rezonē ar lietotājiem.

## KĀ TO IZMANTOT

Strādājot komandā, sāciet kartēt būtiskos posmus sava pakalpojuma lietošanas pieredzē; karti var aizpildīt soli pa solim, aizpildot katru posmu, vai arī sākumā noteikt visas posmus un tad sākt pildīt attiecīgās mijiedarbības. Lietotāja pieredze ir plūstoša un cikliska – diskusiju laikā var parādīties jauni soļi, tāpēc esiet gatavi mainīt savu lietotāja ceļa karti. No katras izceltās aktivitātes jūs varat atklāt iespējas inovācijām un pārmaiņām.



# "KĀ BŪTU, JA..." IDEĀCIJA

**Laiks:** 1,5 stundas

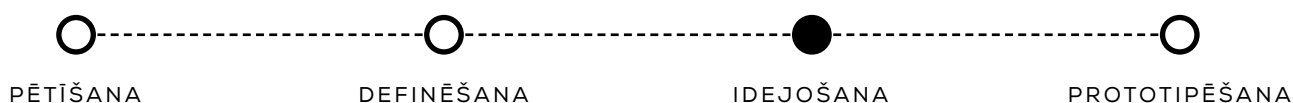
**Materiāli:** līmlapiņas, marķieri,  
**dizaina šablons**

## PAR ŠO RĪKU

"Kā būtu, ja..." ideācija ir radošs, spekulatīvs rīks, kas paplašina tradicionālās domāšanas robežas risinājuma izstrādē. Šis uzdevums iedvesmo iztēloties alternatīvus scenārijus, uzdotot spekulatīvus jautājumus, piemēram, "Kā būtu, ja nebūtu budžeta ierobežojumu?" vai "Kā būtu, ja nebūtu nekādas komunikācijas formas?", tādā veidā iedrošinot dalībniekus apsvērt netradicionālus, bet iespējamus risinājumu scenārijus. "Kā būtu, ja..." veicina radošumu, kas noved pie inovatīvu pieeju izstrādes sarežģītiem izaicinājumiem.

## KĀ TO IZMANTOT

Sāciet uzdevumu ar dažu ideju piefiksēšanu uz līmlapiņām. Pēc tam, kad esat sākuši ar dažām sākotnējām idejām, paši vai palūdzot kādam uzdotiet rosinošus jautājumus, kas atbilst izaicinājumam un ir spekulatīvi vai radoši provokatīvi. Mērķis ir likt domāt radoši, ārpus ierastā, pieņemtā. Kad apkopotas pietiekami daudzas idejas, mēģiniet katrā no tām saskatīt kopsakarības un iespējas, kuras varētu tālāk attīstīt reālākā kontekstā.



# SPEKULATĪVĀ DOMĀŠANA

**Laiks:** 1,5 stundas

**Materiāli:** līmlapiņas, marķieri,  
**dizaina šablons**

## PAR ŠO RĪKU

Spekulatīvā domāšana ir uz nākotni vērsts kognitīvs process, kas paredz spekulatīvu iespēju, scenāriju vai ideju izpēti. Tā ir iespēja iztēloties alternatīvas un apstrīdēt pieņēmumus. Šis rīks risinājuma izstrādē palīdz iztēloties ceļu uz vēlamu nākotni. Veicinot šāda veida domāšanu, komandas var labāk paredzēt potenciālos izaicinājumus un iespējas un pieņemt proaktīvus un stratēģiskus lēmumus.

Šis rīks ietver naratīva veidošanu par iespējamām nākotnes situācijām un nodrošina pamatnostādnes stratēģiju un adaptīvu risinājumu izveidei.

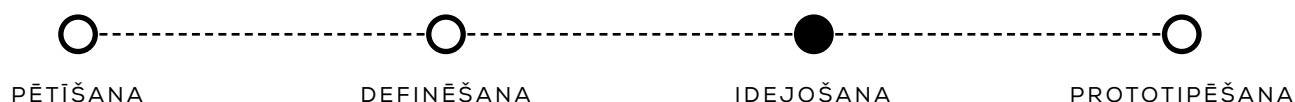
## KĀ TO IZMANTOT

Izmantojot piedāvāto šablonu, vai izmantojot brīvu virsmu, izkārtojiet līmlapiņas ar idejām piltuves veidā no iespējamā līdz ticamajam. Ņemiet vērā, ka katra ideja sniedzas pāri tagadnei un virzās nākotnē. Ideju izstrāde no iespējamā līdz ticamajam notiek sekojoši:

**Varbūtējs:** scenāriji ar augstu varbūtību, balstoties uz pašreizējām tendencēm, datiem un pierādījumiem.

**Ticams:** scenāriji, kas varētu notikt, bet ir mazāk ticami, nekā varbūtējie; tie ir notikumi, kas balstās uz jaunākajām tendencēm vai apstākļu izmaiņām.

**Iespējams:** scenāriji, kuri balstoties uz pašreizējiem pierādījumiem, ir iespējami, bet nav ticami; tie ļauj radošāk un iztēles bagātāk domāt par potenciālo nākotni.



# PRIORITĀŠU MATRICA

**Laiks:** 1 stunda

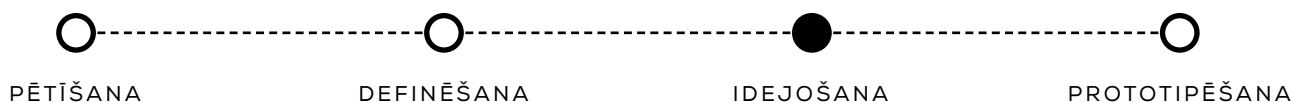
**Materiāli:** līmlapiņas, marķieri,  
**dizaina šablons**

## PAR ŠO RĪKU

Prioritāšu matricas palīdz komandām izvērtēt un prioritizēt idejas. Šis rīks balstās uz diviem kritērijiem: idejas potenciālā ietekme uz vēlamajiem rezultātiem un piepūle vai grūtības to realizēt. Novērtējot ideju šajās divās dimensijās, komandas dalībnieki kopīgi prioritizēt, kuras idejas attīstīt. Prioritāšu matricas palīdz veidot skaidrību, kad ir ģenerētas daudz idejas, prioritizējot idejas ar augstu ietekmi un zemu līdz vidēju piepūli realizējot un izvēloties vienu vai vairākas idejas ko attīstīt vai prototipēt tālāk. Ja ir faktori, kas ir svarīgāki ideju atlasē, šo rīku var attiecīgi adaptēt.

## KĀ TO IZMANTOT

Izmantojiet idejas, kas sintezējušās no citiem rīkiem vai iepriekšējā darba. Nokartējiet katru ideju šajās divās dimensijās. Pēc katras idejas novietošanas matricā, varat salīdzināt idejas savā starpā, lai noteiktu, kuras ir vērts attīstīt tālāk. Idejas ar zemu ietekmi parasti nav vērts attīstīt tālāk kopradē. Idejas ar augstu sarežģītību mēdz būt ārpus kopīga darba mēroga. Idejas ar augstu ietekmi un vidēju līdz zemu sarežģītību parasti ir piemērotākās tālākam dizaina darbam.



# KADRU PLĀNA SKICE

**Laiks:** 2 stundas

**Materiāli:** līmlapiņas, marķieri,  
**dizaina šablons**

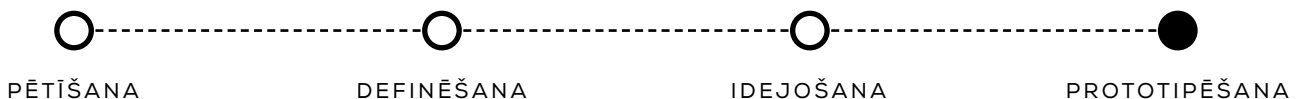
## PAR ŠO RĪKU

Kadru plāns ir šablons, kas palīdz izvērst idejas konkrētākā lietotāja pieredzē. Ar šī rīka palīdzību tiek veidotas nelielas ilustrācijas vai skices, kas atspoguļo lietotāja pieredzi ar risinājumu. Vizuāli kartējot pamata mijiedarbības, galvenos sāpju punktus un apmierinātības brīžus, komandas var atspoguļot ideju augstākā detalizācijas pakāpē. Šis rīks ne tikai attīsta komandas iekšējo izpratni par izvirzīto problēmu, bet arī veicina empātiju, centrā izvirzot lietotājus.

Šis uzdevums palīdz pilnveidot ideju, identificēt potenciālos izaicinājumus dažādās attīstības fāzēs un palīdz iztēloties kā jaunas politikas vai pakalpojuma integrācija izskatītos galalietotāja ikdienā. Uzdevums palīdz pārvērst abstraktas idejas pārliecinošos stāstos, un pārvarēt plaisu starp koncepciju un realizāciju.

## KĀ TO IZMANTOT

Veidojot kadru plānu, būtiski to veidot kā secīgu stāstījumu. Tas parasti nesākas ar tulītēju risinājumu, bet drīzāk ar punktu, kur lietotājs pirmo reizi saskarās ar problēmu. Bieži vien šo skici aizpilda trīs daļās; pirmajā – parādot problēmas un konteksta pamatu, ko risināt. Otrajā – iepazīstinot ar risinājumu un tā galvenajām funkcijām lietotāja ceļā, un trešajā – noslēdziet ar to, kā šis risinājums rada papildu vērtību un ietekmi uz ieinteresētajām pusēm.



# DIGITĀLĀS PIEREDZES SKICES

**Laiks:** 2 stundas

**Materiāli:** līmlapiņas, marķieri,  
**dizaina šablons**

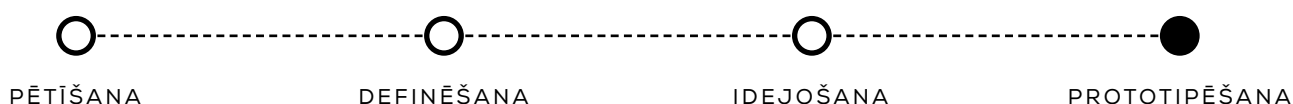
## PAR ŠO RĪKU

Digitālās pieredzes skices, līdzīgi kā kadru plāna skices, ļauj attīstīt vizualizēt ideju detalizētāk. Digitālās pieredzes skices ir veids kā veidot zemas izšķirtspējas prototipus, izmantojot papīru vai citus modelēšanas materiālus. Šādi prototipi sniedz iespēju ātri iterēt un pilnveidot risinājumu idejas, vizualizējot un testējot risinājuma lietojamību ar vai bez galalietotājiem efektīvā veidā.

Veidojot elementus uz papīra, dalībnieki iegūst tikpat vērtīgu ieskatu lietotāja mijiedarbībā ar risinājumu, potenciālos trūumus un uzlabojumus, kā tas būtu ar digitālu prototipu. Izveidotie prototipi kalpo kā taustāma un uzskatāma saikne starp abstraktām idejām un praktiskiem risinājumiem, nosakot pamatu turpmākajiem izstrādes un testēšanas posmiem.

## KĀ TO IZMANTOT

Izmantojot šablonu (vai vienkārši uz papīra), uzzīmējiet savas idejas secīgus skatus. Prototips jāveido, sekojot visiem risinājuma posmiem, ņemot vērā katru elementu, ar kuru lietotājs mijiedarbosies. Uzdevumu var veikt arī uz parastas A4 lapas, kārtojot soļus secīgi.



# IEVIEŠANAS CEĻA KARTE

**Laiks:** 1,5 stundas  
**Materiāli:** līmlapiņas, marķieri,  
**dizaina šablons**

## PAR ŠO RĪKU

Ieviešanas ceļa karte ir rīks, kas palīdz nokartēt tālākos soļus risinājuma ieviešanā. Šāds plāns palīdz pārliecināties, ka ideja patiešām tiek ieviesta. Ar šī rīka palīdzību var izveidot vienotu, vizuālu un skaidru ieviešanas ceļu no idejas līdz izpildei.

Šī uzdevuma laikā dalībnieki kopīgi, soli pa solim izstrādā ieviešanas ceļa karti, identificējot galvenos atskaites punktus, resursu prasības un termiņus, kas ir izšķiroši veiksmīgai ieviešanai. Pārskatot procesu etapos, komandas iegūst visaptverošu ieskatu kā ideju padarīt reāli ieviešamu. Šis uzdevums ļauj proaktīvi apsvērt potenciālos šķēršļus ieviešanā pirms to rašanās. Ieviešanas ceļa karte ir adaptīvs rīks, kas attīsta spēju risinājumu pielāgot mainīgajām dzīves situācijām, nodrošinot, ka ieviešanas process saglabā elastību un spēju reaģēt uz notiekošo.

## KĀ TO IZMANTOT

Izmantojot līmlapiņas un šablonu, iezīmējiet galvenos īstenošanas posmus un atskaites punktus sākot no šablona apakšas. Zem katra galvenā atskaites punkta varat pievienot atslēgvārdus vai paskaidrojumus. Kad ceļa karte ir izstrādāta un komandas izvirzītais mērķis sasniegts, izvērtējiet katru posmu atsevišķi un pārliecinieties, ka ņemtas vērā dažādās ieinteresētās puses, kurām ir nozīmīga loma risinājuma ieviešanā. Jūs varat izmantot šo ceļvedi, lai izveidotu mērķus, kurus var deleģēt iesaistītajiem komandas dalībniekiem.

