



© de-a arhitectura

3. Despre proiect = proces și rezultat

Diagnostic și design **participativ**

(Ce înseamnă să identifici cele mai relevante probleme/obiective și să găsești soluțiile potrivite?)

„Designul înseamnă efortul conștient și intuitiv de a impune o ordine semnificativă.”

Victor PAPANEK, Design pentru lumea reală, Editura Publica, 2018

Designul înseamnă planificarea creării unui produs sau serviciu, **cu intenția de a îmbunătăți experiența** celor care au o problemă sau o provocare specifică.

<https://medium.com/design-thinking-romania>



<https://www.archdaily.com/901164/see-how-the-design-of-chairs-beds-and-sofas-have-evolved-through-history/>

Diagnostic și design **participativ**

DESIGN = soluție concretă de îmbunătățire

Dar cum știu ce trebuie îmbunătățit?

Ce problemă aleg să rezolv?

Pentru a face cele mai bune alegeri, îmi trebuie un

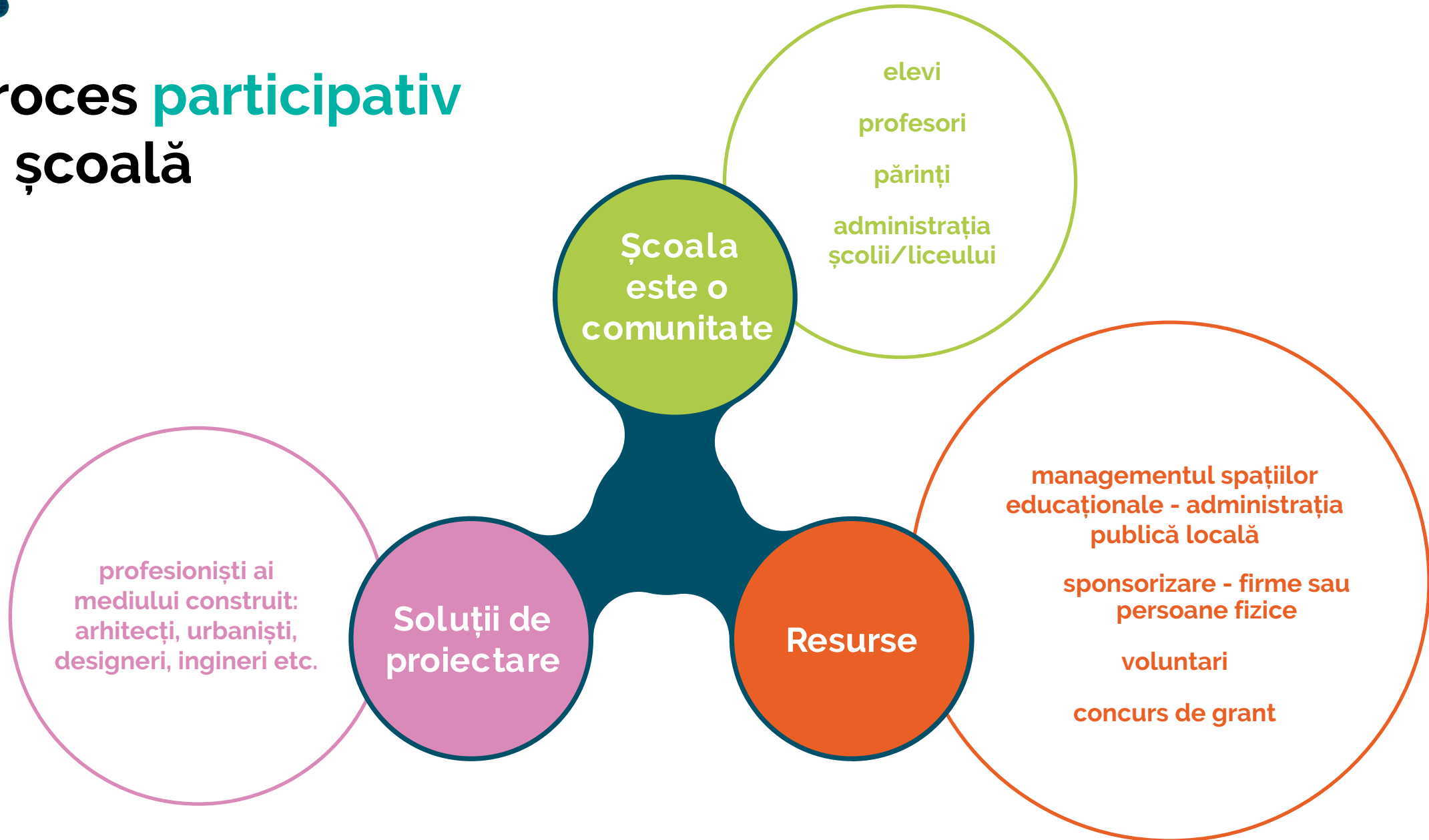
DIAGNOSTIC = probleme + viziune

Diagnostic și design **participativ**

Un diagnostic este participativ atunci când analizele sunt făcute cu implicarea utilizatorilor acelor îmbunătățiri.

Designul este participativ atunci când există cu utilizatorii un dialog sistematic - atât pentru definirea problemelor de rezolvat cât și pe variantele de rezolvare - dar NU înseamnă că soluțiile tehnice sunt definite de utilizatori.

Proces **participativ** în școală



De ce e bine să faci **participativ**?

Cea mai bună modalitate de a fixa **obiective** pentru un proiect provine dintr-un **diagnostic** corect la care sunt reprezentate toate vocile - toate nevoile, toate aspirațiile - și să cădem de acord pe obiective clare, măsurabile.

DIAGNOSTIC ➡ **concluzii despre ce avem de îmbunătățit.**

Aceste concluzii nu mai sunt opinii personale, individuale, ci sunt **ȚINTE** pentru întreaga comunitate a școlii.

De ce nu facem mereu așa, participativ?

Pentru că e nevoie de **timp**, **bani** și **capacitate specifică** pentru a organiza aceste procese participative.

Sunt câteva provocări la care trebuie să știi să răspunzi:

Sunt situații în care participanții nu sunt în acord cu designerul sau nu se pot pune de acord între ei.

Nu toate ideile vor ajunge în produsul final.