

A collaborative workspace where three people are gathered around a table. The walls are covered in colorful sticky notes (yellow, orange, pink, green) and various photographs, suggesting a design thinking or brainstorming session. One man in a black shirt is pointing at a sticky note on a large black board. Another man in a white shirt stands to the left, and a woman in a red patterned top is in the foreground on the right. The room is brightly lit, and the atmosphere appears to be one of active collaboration.

DESIGN THINKING

Credits: Pieter
Baert



https://youtu.be/vS_b7cJn2A

Exercise: **DrawToast**

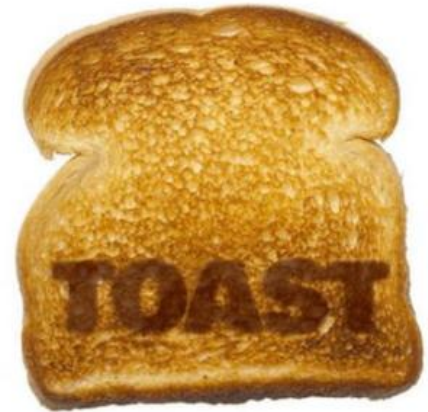
Part One

Individually, on a sheet of A4

Draw a picture of how to make toast.

Use no words in your diagram.

Try to illustrate the important actions to someone who has never made toast before.




CE ESTE DESIGN THINKING

Si ce nu este.

Design thinking is often
confused with visual design



A photograph of Steve Jobs speaking into a microphone. He is wearing a light-colored, vertically striped dress shirt and a light-colored tie. He has his right hand raised near his face, with fingers slightly curled. The background is a solid, dark brown color. On the right side of the image, there is a quote in white text.

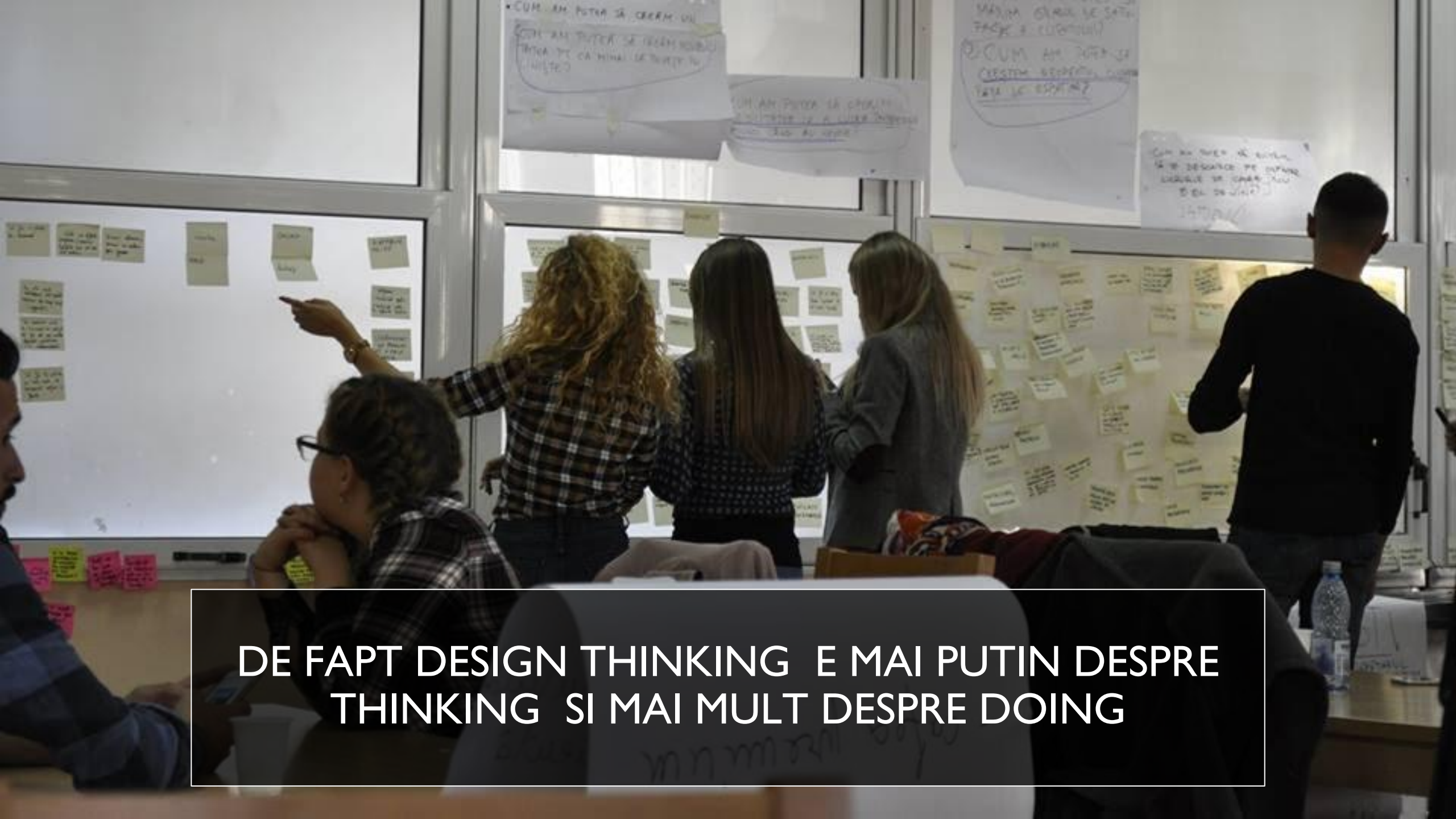
**“Design is not just
what it looks like and
feels like. Design is
how it works.”**

Steve Jobs, co-founder Apple

DESIGN THINKING E O ABORDARE CENTRATA PE UTILIZATOR

PENTRU A REZOLVA PROBLEME





DE FAPT DESIGN THINKING E MAI PUTIN DESPRE
THINKING SI MAI MULT DESPRE DOING



ELEMENTE ESENTIALE



1. Centrat pe oameni
2. Foarte creativ
3. Practic/pragmatic
4. Iterativ

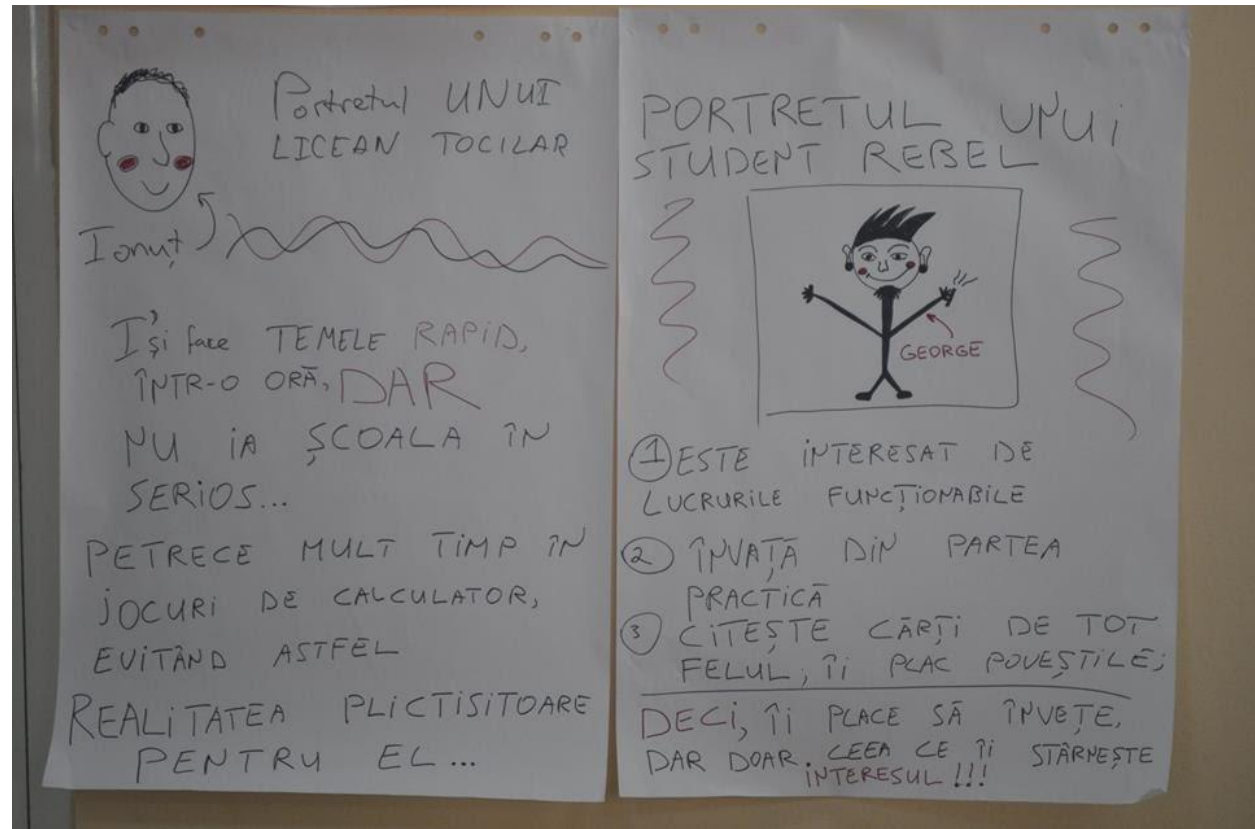


CENTRAT PE OAMENI

- Se porneste de la ce oamenii, clientii, consumatorii, (...) **vor sau au nevoie sa faca**. De la motivatiile lor si problemele pe care vor sa le rezolve.
- **Empatia e esentiala**. Nu e vorba despre tine. Ai nevoie de abilitatea de a intelege ce gandesc si simt altii.

FOARTE CREATIV

- Design thinking te stimuleaza sa **privesti lucrurile diferit** si sa propui solutii noi, care depasesc si imbunatatesc alternativele existente.
- Gandirea integrativa este esentiala. Ai nevoie de abilitati de a **privi aspecte diferite** ale problemei



APLICAT / PRAGMATIC / PRACTIC

- **Stop discussing, start working.** Faceti ideile tangibile. Prototiparea este “gandirea cu mainile”. Testati-va ipotezele.
- **Esecul este o parte (necesara) din process** pentru a avea succes. Experimentele cu incercari si invatare din greseli sunt esentiale.



ITERATIV

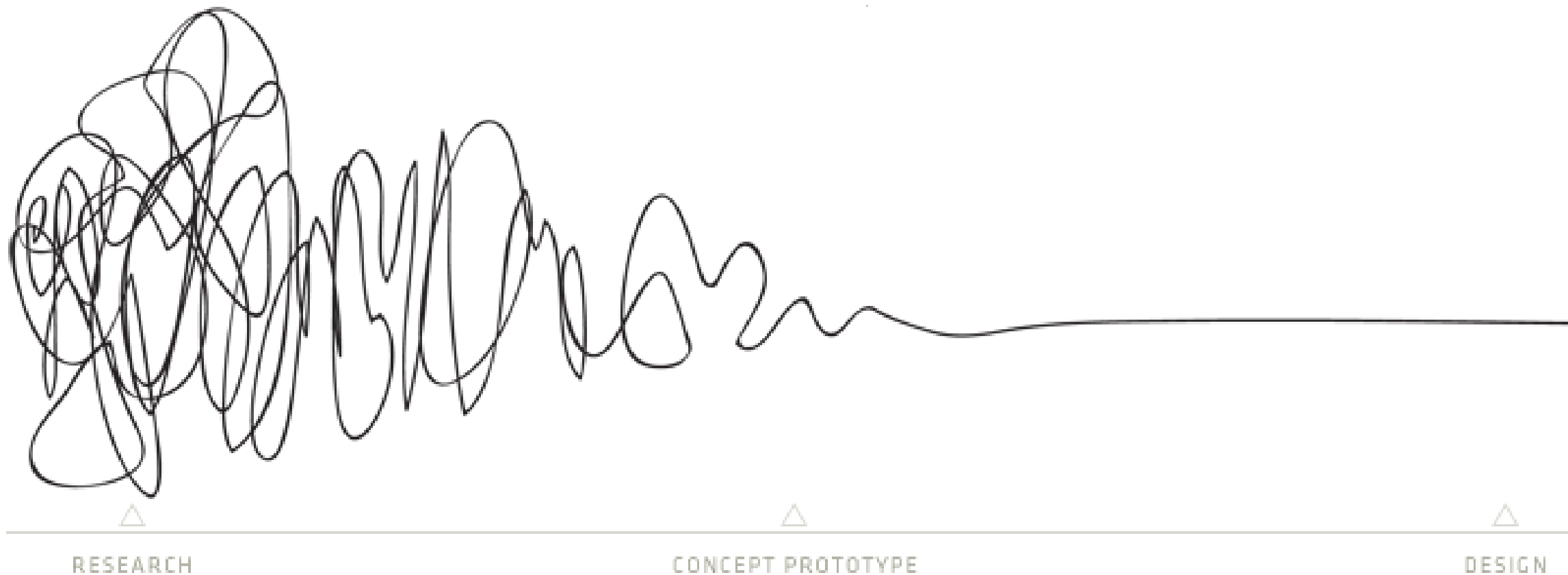
- Drumul catre success nu este o linie dreapta. Cu cat reusiti sa treceti mai mult prin ciclul “**intelege > creaza > invata**”, cu atat mai ridicate sunt sansele sa aveti rezultate bune.



CAM ASA ARATA DESIGNUL

UNCERTAINTY / PATTERNS / INSIGHTS

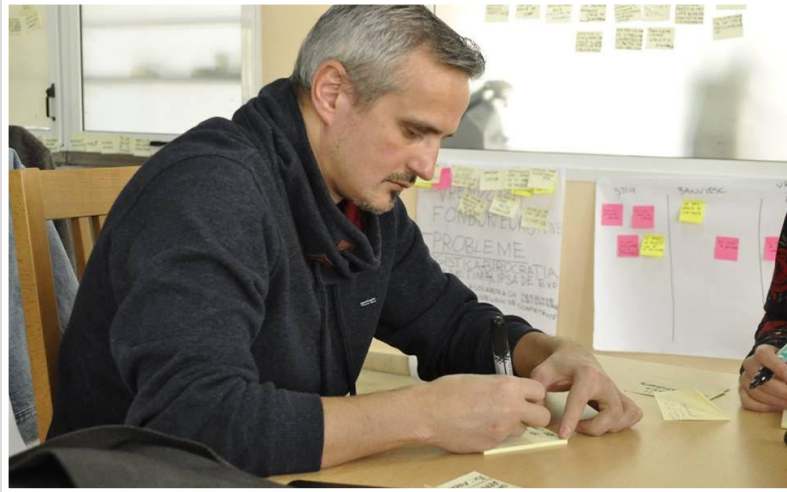
CLARITY / FOCUS



“[The Process of Design Squiggle](#)” - dupa Damien Newman, [Central Office of Design](#)

CUM SE APLICA DESIGN THINKING?

Elemente cheie, model & proces



CAND POATE FI UTIL DESIGN THINKING?



PROBLEME 'COMPLICATE'

Probleme care nu sunt bine definite: atat problema cat si solutia sunt necunoscute la inceput. O mare parte din rezolvarea problemei consta in definirea problemei.

Si/sau sunt complicate: implica risc, intrucat necesita iesirea din zona de confort.

NU ORICE PROBLEMA

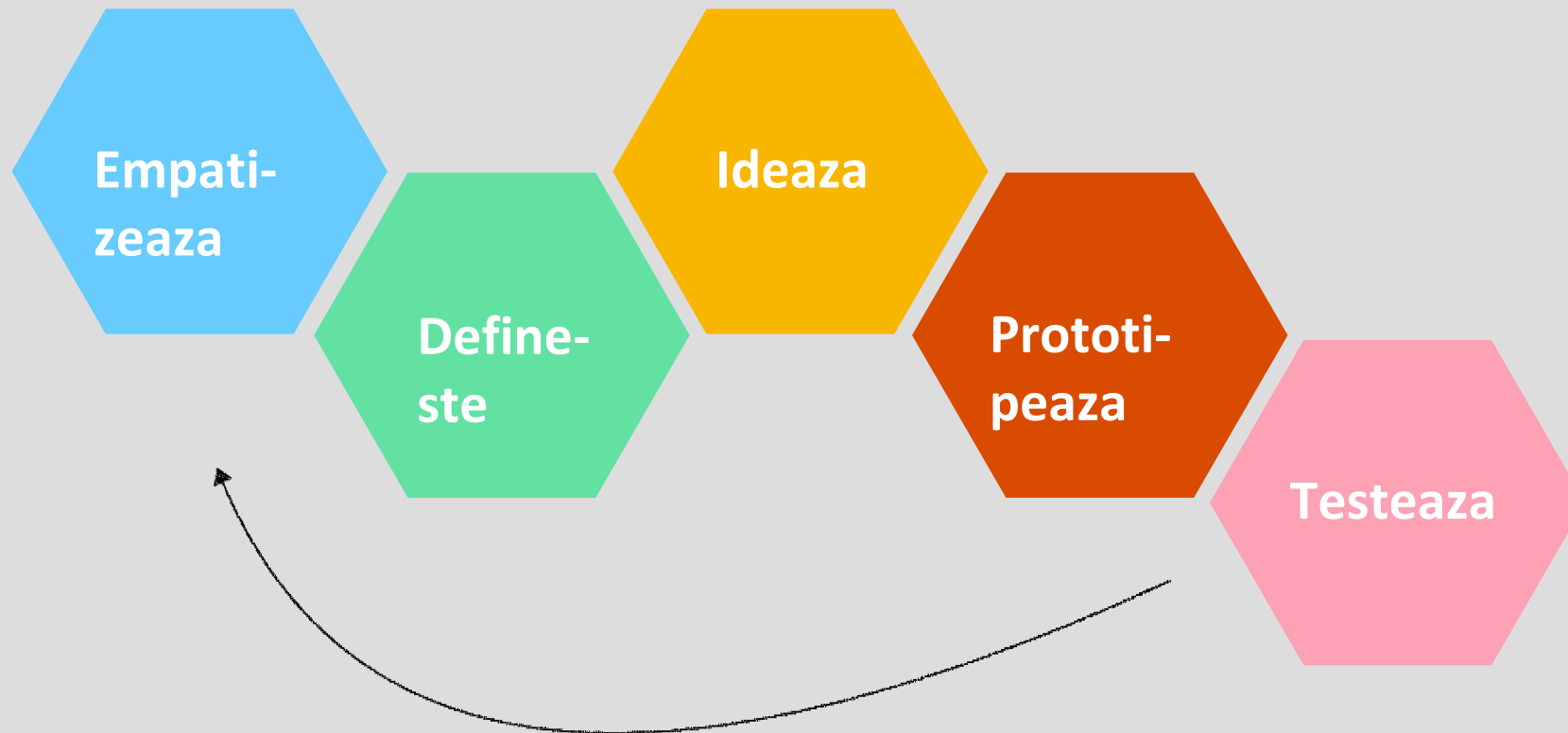
- Design thinking (creativ, intuitiv, emotional) **nu este raspunsul pentru toate problemele.**
- Pentru anumite intrebari avem nevoie de **rational thinking**, tabele excel, powerpoint si oameni in costum care vin cu un raspuns valid. >> ex. Achizitia unui competitor local

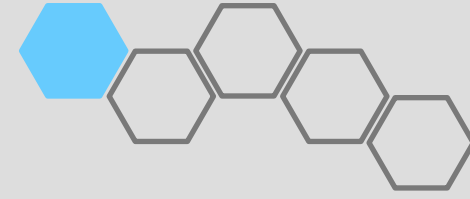
NU EXISTA *'ACCEASI SOLUTIE PENTRU TOTI'*

Nu exista un singur proces sau un instrument care sa fie folosit in orice situatie. Exista o larga varietate de procese si instrumente pe care oamenii le adapteaza pentru a servi nevoilor lor.

Procesul cu cinci pasi al [Stanford Design School](#) este un model foarte folosit, care si-a dovedit valoarea.

UN PROCES CICLIC ITERATIV





EMPATIZEAZA

Intelege experienta, situatia si emotia persoanei pentru care lucrezi

- **Observa** utilizatorii si comportamentul lor in contextul vietii lor.
- **Implica-te** in conversatii si interviuri cu oamenii. Intreaba de ce.
- **Priveste si asculta**: roaga pe cineva sa execute o sarcina si roaga-l sa iti povesteasca ce face

Ce stim / credem ca stim



Ce nu stim



Ce vrem sa stim

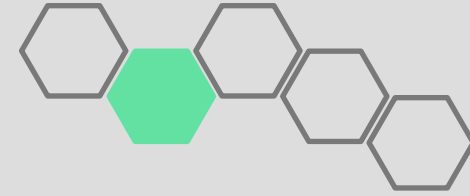


Exercițiu: Cunoaște-ți colegul/colega

Formați perechi (2 oameni: A și B) și răspundeți alternativ la următoarele întrebări:

1. Ce activități și gânduri te fac să pierzi noțiunea timpului?
2. Ce probleme vezi în comunitatea ta sau în lume?
3. Ce ți-ai dori să fie mai bun, mai rapid sau mai ieftin?
4. Ce te ține treaz noaptea?
5. Ce te scoate din sărite?
6. Numește 3 lucruri care te pasionează?
7. De ce ai nevoie ca să ai o viață mai ușoară sau mai confortabilă?
8. Dacă ți-aș da 100 de euro ce ai face cu ei?
9. Ce faci cu timpul tău liber?
10. Dacă ai putea să îi îmbunătățești viața unui membru al familiei / prieten, cum ai face asta?





2

DEFINESTE

Proceseaza si sintetizeaza ce ai gasit pentru a forma un punct de vedere din perspectiva utilizatorului

- **Utilizator:** dezvoltă un proces de înțelegere a tipului de utilizator pentru care rezolvi problema
- **Nevoi:** sintetizează și selectează un set limitat de nevoi pe care le consider important de satisfăcut
- **Perspective:** exprimați perspectivele pe care le-ați dezvoltat și definiți principiile

PROFILE ALE OAMENILOR (USER PERSONAS)



PAUL



Angajat calitate

BIANCA



Manager

RODICA



Angajat HR



PREFERENCES

DAILY ROUTINES

ASPIRATIONS

PAIN POINTS

**READING AND
SOCIAL MEDIA HABITS**

**LANGUAGE/
LINGO USED**

**FACTORS IN HER
PURCHASE DECISIONS**

**KEY WORDS
AND PHRASES**

KEY INFLUENCERS



3

IDEAZA



Concentreaza-te pe generarea de idei. Transpuneti problemele in solutii. Explorati o mare varietate si un numar mare de idei pentru a merge dincolo de solutiile evidente pentru problema

- **Creativitate:** combina inconstientul cu ganduri rationale si imaginative
- **Sinergia grupului:** stimulați grupul pentru a ajunge la idei noi și a construi pe ideile altora
- Separati generarea si **evaluarea** ideilor pentru a da voce imaginetiei

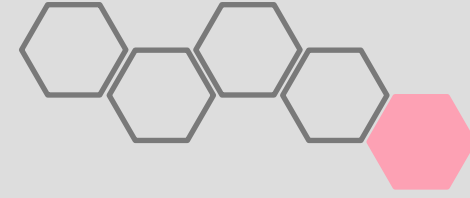


4

PROTOTIPEAZA

Construiește ca să gândești. O metodă simplă, ieftină și rapidă pentru a da formă ideilor pentru a putea să le experimentezi și să interacționezi cu ele

- **Incepe să construiești:** Creează un artefact cu rezoluție slabă. Acesta poate fi un obiect fizic sau o schiță digitală. Do it quick and dirty.
- **Storyboard:** creezi un scenariu pe care îl poți juca într-un mediu fizic și lăsați-i pe oameni să vă vadă soluția



5

TESTEAZA

Cereti feedback pentru prototipurile voastre. Invata despre utilizator, schimba perspectiva si rafineaza-ti prototipul.

- **Arata:** permiteți oamenilor să vă folosească prototipul. Dați-l în mână și lăsați-i să-l folosească. Ascultați ce spun ei.
- **Creaza experiente:** incurajati oamenii sa vorbeasca despre experienta si cum se simt

CE AR TREBUI
SA ITI
AMINTESTI?



Put yourself in
THEIR
shoes

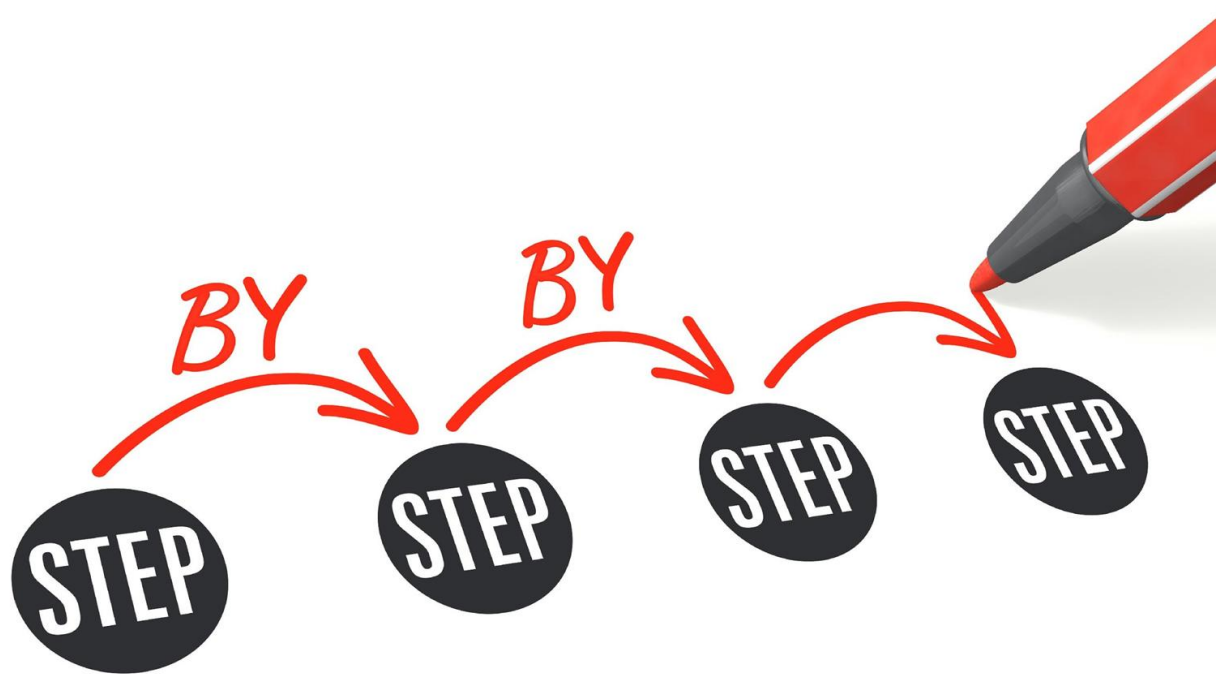


DESIGN THINKING E O ABORDARE CENTRATA PE
CLIENT PENTRU A REZOLVA PROBLEME.
EMPATIA E ESENTIALA.



DESIGN THINKING E UTIL IN SPECIAL
PENTRU PROBLEMELE “INCALCITE”.

DESIGN
THINKING E UN
PROCESS PAS-
CU-PAS CARE
ESTE REPETAT
PRIN MAI MULTE
ITERATII.



DESIGN THINKING ESTE DESPRE A FACE. SA
INCEPEM SA FACEM CEVA IMPREUNA AZI!

foster
to support
tion
easy to understand

develop
connection
provides
measurable
feedback

David

Want my
Sireny
to know
my work

Need
immediate
feedback

SEAL GREEN HACK

don't
give me
more work

Egos
at the
table

safe
commu-
nication

it got
stop

feeling
of scale
I am
using the
new

change
to make
a plan

money
query

Ce este SEAL Green Hack?

- Un eveniment (hackathon)
 - Durează 2 zile – 16-17 mai 2026
 - Mobilizează comunitatea sibiană — elevi, studenți și cetățeni
 - Pentru a crea soluții inovatoare, fezabile și cu impact real asupra modului în care este **colectat, reciclat și valorificat deșeurile în Sibiu.**

Provocări

1. Cum am putea crește colectarea selectivă în cartierele Sibiu, astfel încât locuitorii să își modifice comportamentul în mod natural?
2. Cum putem ajuta oamenii să înțeleagă, vizualizeze și să urmeze traseul deșeurilor, astfel încât să crească încrederea în sistemul public de salubritate?
3. Cum pot fi implementate soluții simple și accesibile de compostare la nivel de cartier sau sat, folosind modele adaptate comunității?
4. Cum putem dezvolta unelte tech low-cost pentru monitorizarea, optimizarea și raportarea colectării selective?
5. Cum putem transforma reciclarea într-o activitate motivantă, distractivă și cu beneficii directe pentru participanți?

...sau provocări create de participanți



- Lipsa infrastructurii pentru colectarea uleiului alimentar în cartiere
- Gestionarea adecvată a deșeurilor în școli/liceu
- Unde aruncăm medicamentele expirate?
- Etc.

De ce să participi la hackathon?

- înveți lucruri practice (nu teorie)
- lucrezi în echipă cu oameni noi
- îți testezi ideile în viața reală
- primești feedback de la mentori
- ai șansa să îți duci ideea mai departe după eveniment

Și da! ...te și distrezi 😄



Ce se întâmplă în timpul hackathonului (16–17 mai)

- 🔍 Ziua I – Înțelege problema & creezi idei
 - alegi o provocare reală legată de mediu
 - lucrezi în echipă (nu trebuie neapărat să vii cu echipă formată)
 - înveți cum să înțelege utilizatorii (empatie)
 - definești problema corect
 - generezi idei și alegi cea mai bună
 - începi să construiești un prototip (low-tech)



Ce se întâmplă în timpul hackathonului (16–17 mai)

🔧 Ziua 2 – Construiești & prezinți

- finalizezi soluția și prototipul
- înveți cum să faci un pitch convingător
- îți prezinți ideea în fața unui juriu



Resurse pentru hackathon

Ce îți oferim noi

- Post-it-uri, foi
- Pixuri
- Carioci
- Materiale pentru prototipuri
- Muzică
- Pizza, cola și cafea

Ce să aduci tu

- Voie bună
- Dorința de a colabora cu ați oameni
- Bun simț



Pentru o experiență mai bună la hackathon, îți recomandăm să faci deja câteva **interviuri cu posibili utilizatori** (colegi, părinți, vecini). Asta te va ajuta enorm în prima etapă – empatia.



Important!

Ce se întâmplă după hackathon?

- Hackathonul nu se termină la finalul prezentărilor.
- Cele mai bune echipe (3–5) vor fi selectate pentru un program de mentorat în care își vor duce ideea mai departe.



4 sesiuni de mentorat (pre-accelerare)

În aceste întâlniri (datele se vor stabili după hackathon) vei lucra cu mentori pentru a:

- clarifica ideea și valoarea ei reală
- îmbunătăți prototipul
- testa soluția
- construi un model de business folosind Business Model Canvas
- pregăti un posibil pilot real

Scopul este simplu: să transformăm ideile din hackathon în **soluții care chiar pot fi implementate.**

INTREBARI?

Valentin Grecu

valentin.grecu@ulbsibiu.ro

0742 331 689

www.natu.ro