-**المحور الأول:** إشكالية المشروع: تحديد المشكل- الحاجة- المراد تلبيتها في السوق عن طريق الاستعانة بأدوات التصميم التفكيري.

أولا-إشكالية المشروع

1- الفكرة أو المشكل

فكرة المشروع غالبا ما تكون نابعة عن حاجة بشكل عام، ومن الطبيعي الوصول إلى عدة أفكار التي تتم غربلتها للوصول إلى الصالح منها والذي يسهل تنفيذه على أرض الواقع.

FRIDOC
Abedelhak Bendjebara

الدليل الاداري اليومي

فريدوك

FRIDOC App

الرفيق الإداري، لي ديما في جيبك

GET IT ON Google Play

Download on the App Store

Fridoc

الدليل الاداري اليومي

اجراءات العقاول الداتي متوفرة في تطبيق FRIDOC

GET IT ON Google Play

Download on the App Store

-خصائص المشاكل المراد معالجتها

- -تحديد المشكل بصفة عامة ومن ثم تحديد الفئة المستهدفة التي تريد حل المشكل لهم، فكلما كانت الفئة المستهدفة محددة كلما كان أحسن
- -كلما كان المشكل متكرر كلما كان أحسن فهو يضمن مداخيل متكررة للمؤسسة،
- نسبة الألم الذي يسببها المشكل كبيرة خاصة فيما يتعلق بضياع الوقت وارتفاع التكاليف، وخلق حالة من الضغط النفسي
- -ان كان المشكل يعنيك فكلما كان ذلك أحسن، حيث تكون لك خلفية جيدة عليه.

-صياغة فكرة المشروع

- -تحديد المجال الذي تميل نحوه، وتمتلك فيه معلومات أو خبرة كافية وتحاول إيجاد مجموعة من المشاكل التي تعرقل سيره
- -اختيار المشكل الرئيسي أو المشكل المتكرر، الذي يحتاج الى حل في الوقت الحالي
- -تحديد الأسباب الرئيسية أو السبب الرئيسي للمشكل
- -البحث عن تجارب محلية أو دولية عالجت المشكل أو تطرقت الى أحد جوانبه، سواء كانت ناجحة أو حتى فاشلة فكل تجربة يمكن الاستفادة منها
- -قبل تجسيد الفكرة لا بد من عمل نموذج الاعمال الخاص بها
- -حل المشكل بالحد الأدنى وعلى خطوات، فكل مرحلة ستعطيك أفكار جديدة تكتسبها مع الخبرة المتراكمة

2- مصادر الأفكار للمشروعات:

من الناحية العملية تنشأ أفكار المشروعات غالبا من:

- -الطلب والاحتياجات غير المشبعة والمطلوب إنتاجها لتلبية هذه الإحتياجات
- -وجود موارد مادية وبشرية غير مستخدمة، وهناك فرص أو إمكانيات لاستخدامها في أغراض إنتاجية
- -المشاكل التي تعترض عملية التنمية تولد أفكار لمشاريع
- -نقص التسهيلات التسويقية للسلع مثل النقل أو التخزين أو التصنيع أو التعبئة هذه النقاط توحي للمستثمر بأفكار المشروعات

مصادر الأفكار الجديدة للمشروعات القائمة

- -أقسام البحث والتطوير
- الأقسام الهندسية وأقسام الصيانة
- -الرجوع إلى الإدارة العليا في الشركة
- -رغبات المستهلكين حيث ينقل المستهلكين رغباتهم وتفضيلاتهم لرجال البيع والتسويق بالشركة

مصادر الأفكار الجديدة للمشروعات الجديدة

- -دراسة الموارد الطبيعية والمواد الخام المتوافرة محليا
- -دراسة الطلب المتوقع على بعض السلع الاستهلاكية التي تتميز بوجود فرص نمو جيدة
- -دراسة جداول المدخلات والمخرجات التي توضح علاقة الترابط الموجودة بين الصناعات المختلفة
- -تحليل الواردات بشكل يمكن من خلاله تحديد بعض المجالات
- -زيارة المعارض بما يوفر فرص الاطلاع على أحدث التطورات
- استطلاع أراء الخبراء في مجالات الإدارة والصناعة والسياحة والمال والاستيراد والتصدير بشأن الأفكار التي يمكن ترجمتها إلى مشروعات جديدة

ثانيا-الإبداع، الابتكاروالإختراع:

- فالإبداع نشاط تفكيري ديناميكي يتعلق بعمليات ذهنية لإنتاج الأفكار، الإبداع يحدث نادرا بطريقة منعزلة إذ يتطلب أذهان الآخرين وأفكارهم وإختراعاتهم. ومن ثم فالإبداع يعبر عن الحلول القيمة للقضايا المطروحة، وهي النظر بعمق لما بعد الأمر الواضح كما أنها بذلك المتطلب الأساس للإختراع والابتكار، ومن ثم فالإبداع مفهوم أوسع من الإبتكار، فكل ابتكار هو إبداع ولكن ليس كل إبداع هو ابتكار.

أما الإبتكار فيمكن أن ينظر إليه على أنه التطبيق العملي للإبداع في المنظمة، فهو يعكس قدرة المنظمة على تنفيذ الأفكار بأسلوب جديد غير مسبوق، وإن الابتكار يأتي من حيث الزمن بعد الابداع، إذ ينبني الإبتكار على الأفكار الإبداعية المسبقة، ويحولها إلى منتجات واقعية، ويمكن أن نجمل هذه الفروق فيما يلي:

-الإبداع	-الابتكار
-يقدم حلولا نظرية للمشكلات	-يقدم منتجات و اقعية للسوق
-يأتي أولا من حيث الزمن	-يأتي ثانيا، ويقوم على الأفكار الإبداعية
-يصعب قياس نجاحه	-يمكن قياس نجاحه ومناسبته للسوق
-لا يتضمن مخاطر الخسارة	-يتضمن مخاطر فشل الابتكار

- من جانب آخر، فإن الإختراع هو إيجاد فكرة عبقرية تسهم في التقدم العلمي، أما الابتكار فهو تحويل تلك الفكرة إلى عمليات أو منتجات جديدة لها تأثير إقتصادي كبير، فالابتكار هو تطبيق تجاري لاختراع ومثال ذلك الليزر التي تباع في السوق فهي التطبيق التجاري لإختراع الليزر وهي الابتكار .
- فوفقا للباحث Fagerbergالإختراع هو الظهور الأول لفكرة منتج جديد أو عملية جديدة، بينما الابتكار هو المحاولة الأولى لتطبيقها عمليا أي أن الابتكار، طبقا لهذه النظرة يمكن تمثيله بالمعادلة التالية:
- الابتكار= الاختراع +استغلاله

مؤشر الابتكار العالمي 2023

- يستخدم مؤشر الابتكار العالمي 2023، 80 مؤشرا لتتبّع اتجاهات الابتكار العالمية في أكثر من 130 اقتصاداً، مساهماً في توجيه واضعي السياسات وروّاد الأعمال لتحفيز الإبداع البشري.

- الشكل رقم: مؤشر الابتكار العالمي 2023

- وفق الشكل أعلاه صنفت سويسرا والسويد والولايات المتحدة والمملكة المتحدة وسنغافورة، وفقًا لمؤشر الويبو العالمي للابتكار 2023، على أنها الاقتصادات الأكثر ابتكارًا في العالم في عام 2023، في حين برزت خلال العقد الماضي مجموعة من الاقتصادات ذات الدخل المتوسّط باعتبارها الأسرع ارتقاءً لتصنيفات مؤشر الابتكار العالمي، على رأسها الصين في المرتبة 18 باعتبارها البلد الذي يحوي أكبر عدد من التجمعات الابتكارية للعلوم والتكنولوجيا فيتصدّر تجمّع طوكيو- يوكوهاما القائمة بصفته أكبر تجمّع للعلوم والتكنولوجيا
- فيما احتلت الجزائر المرتبة 119، وهي مرتبة متأخرة جدا خاصة مع الجهود المبذولة من طرف السلطات في سبيل السعي نحو بناء قاعدة ابتكارية تساعد في النهضة الاقتصادية، تبقى التجربة الجزائري تجربة حديثة نوعا ما غير أن هذا لا يمنع من ضرورة الإسراع واستخدام مختلف السبل من أجل تشجيع الابتكار في القطاع الخاص والعام.

ثالثا-التفكير التصميمي

- التفكير التصميمي هو منهج إبداعي يُستخدم في حل المشكلات وابتكار الحلول، يركز على فهم احتياجات المستخدمين بعمق وتطوير الحلول التي تلبي هذه الاحتياجات بطرق فعالة وعملية. يتضمن هذا المنهج مراحل متعددة تبدأ بالتعاطف والتعرف على المشكلة، ثم توليد الأفكار، وبعدها النمذجة الأولية واختبار الحلول، مع التأكيد على التكرار والتحسين المستمر.

نموذج التفكير التصميمي

- نموذج التفكير التصميمي يتبع عادةً عدة مراحل أساسية تشكل إطاراً لعملية الابتكار وحل المشكلات. هذه المراحل هي:
- التعاطف (:(Empathizeفهم احتياجات ومشاعر ومواقف المستخدمين من خلال البحث الميداني والملاحظة.
- تعريف المشكلة (:(Defineصياغة واضحة للمشكلة المطروحة بناءً على المعلومات المُكتسبة من مرحلة التعاطف.
- فكر (:(Ideateتوليد أفكار مبتكرة وإبداعية لحلول محتملة من خلال جلسات العصف الذهني وغيرها من تقنيات التوليد الإبداعي للأفكار.
- النمذجة الأولية (:(Prototypeتطوير نماذج أولية أو مسودات للحلول المحتملة لتجربتها واختبارها.
- الاختبار (:(Testتقييم النماذج الأولية من خلال الاختبار العملي مع المستخدمين وجمع التغذية الراجعة لتحسين الحلول.
- تُعتبر عملية التفكير التصميمي دائرية وتكرارية، حيث يُمكن العودة إلى المراحل السابقة لإجراء التعديلات اللازمة بناءً على ما يتم الكشف عنه في المراحل اللاحقة. هذه العملية تشجع على التفكير المرن والمستمر في التحسين للوصول إلى حلول مبتكرة وفعّالة.

تحسين تجربة الانتظارفي عيادة طبية

- **1. التعاطف**
- الخطوة الأولى تتمثل في فهم تجارب ومشاعر واحتياجات المرضى الذين ينتظرون في العيادة. يقوم فريق التصميم بإجراء مقابلات مع المرضى والموظفين، وربما يقضون بعض الوقت في ملاحظة بيئة الانتظار لجمع المعلومات.

- **2. تحديد المشكلة**
- بناءً على المعلومات المجمعة، يحدد فريق التصميم أن المشكلة الرئيسية ليست فقط الانتظار لفترات طويلة، ولكن أيضاً شعور المرضى بالملل والإحباط خلال هذا الوقت. يصبح الهدف هو تحسين تجربة الانتظار لتكون أكثر راحة وإشراكا

- 4. النموذج الأولي

- بعد اختيار بعض الأفكار للمتابعة، يقوم الفريق بإنشاء نماذج أولية بسيطة لهذه الحلول. على سبيل المثال، يمكن أن يكون ذلك نموذجًا أوليًا لتطبيق الهاتف المحمول أو تجديد مصغر لمنطقة الانتظار.

- 5. الاختبار

- أخيرًا، يتم اختبار النماذج الأولية مع مجموعة صغيرة من المرضى لجمع ملاحظاتهم وتقييماتهم. يستخدم الفريق هذه المعلومات لتعديل وتحسين الحلول قبل تنفيذها على نطاق أوسع.

التفكير التصميمي عملية غير خطية