دليل برنامج فكر التصميم في يوم واحد

دليل موجز لتطوير مكتبتك في لمحة سريعة

تم تصميم هذا الدليل الموجز، المقدم لكم بتمويل من مؤسسة بيل وميليندا جيتس، ليكون بمثابة دليل تمهيدي سريع حول برنامج فكر التصميم للمكتبات، وهو برنامج لا يستغرق أكثر من يوم واحد. وقد قامت شركة التصميم IDEO بإدارة عملية إنشاء هذا المحتوى بالتعاون مع مكتبة شيكاغو العامة، ومكتبات آرهوس العامة بالدانمارك. ونود أن نُعرب عن شكرنا للمؤسسات التالية على دعمها لنا في إعداد مجموعة الأدوات:

مكتبة بوخارست متروبوليتان
مؤسسة ريد نيبال Read Nepal
خدمة مكتبة جامايكا
مكتبة فينيتسا VINNYTSIA الإقليمية للأبحاث العالمية
مشروع بيوند أكسس beyond Access، آيريكس IREX

لمعرفة المزيد عن فكر التصميم، يرجى زيارة الموقع التالي:
www.designthinkingforlibraries.com
في هذا الموقع، يمكنك تحميل دليل مجموعة الأدوات الشاملة التي ترشدك إلى نهج فكر التصميم، مع مصادر مهمة للقراءة وتمارين شاملة.

IDEO

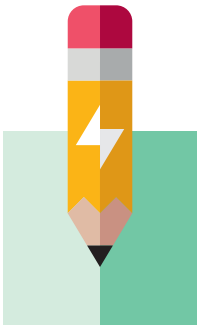
هل ترغب في تصميم تحارب رائعة لتدريب الفريق، ولكن ليس لديك متسع من الوقت؟

فكر التصميم هو نهج وأسلوب تفكير يهدف إلى مساعدتك في إيجاد حلول للتحديات اليومية التي تنشأ في المكتبة. ويمكنك استخدام هذا النهج في تطوير برامج، وخدمات، ومساحات، بل وأنظمة أفضل تناسب مكتبتك. ويعتبر نهج فكر التصميم أكثر فعالية عند تطبيقه على نطاق زمني ومكاني محدود من خلال فريق صغير، ومن هنا فنحن نرى أنه يمكنك إحداث تأثير ملموس من خلال تجربة فكر التصميم في يوم واحد!

في الصفحات التالية، ستتعلم الخطوات الأساسية لعملية فكر التصميم، بدءًا من نقطة البداية، ثم استلهام الفكرة، ثم بناء الأفكار، وصولاً إلى التجربة والتكرار. يمكنك استخدام هذا الدليل للتعرف على كل تلك العمليات، كما ندعوك أيضاً إلى الاطلاع على دليل مجموعة الأدوات الكاملة للتعمق أكثر في الوسائل والطرق والتقنيات المفيدة، وكذا الإرشادات المُفصلة.

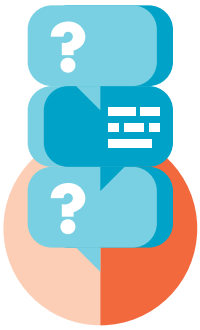
استلهام الفكرة

وهي المرحلة التي يتم فيها التعرف على المشكلة، والنظر إلى الفرص المتاحة لحلها من منظور جديد تماما.



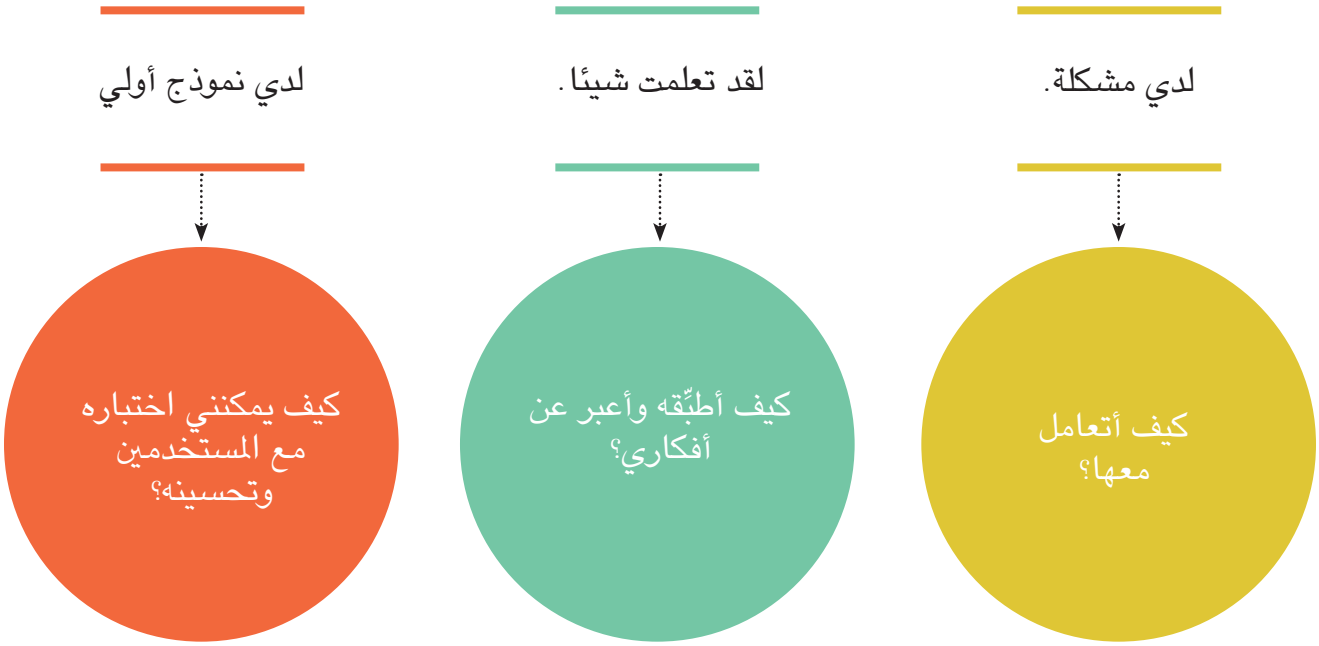
بناء الفكرة

وفيها يتم توليد الأفكار، والتفكير في نتائج ملموسة وقابلة للتطبيق.



التجربة والتكرار

وهي مرحلة التجريب المستمر بناءً على ملاحظات وتعليقات المستخدمين.



قبل أن تبدأ اليوم الذي خصصته لرحلتك مع فكر التصميم، ينبغي أن تعرف أن أساس إحداث التغيير هو أن يكون لديك النية لتغيير نمط تفكيرك. هل تتذكر كم كان انطباعك رائعاً، وكيف كان كل شيء يبدو جديداً عندما أتيت إلى المكتبة لأول مرة، وكم الآمال والأحلام التي داعبت خيالك وتمنيت تحقيقها؟ هيا، فلتبعث الروح في هذه الآمال من جديد، ففكر التصميم يكمن في التعامل مع المشكلات من منظور جديد.

هل تشعر بالتفاؤل؟ مستعد للتعلم؟ عظيم! هيا بنا نبدأ.

الفصل الأول: 1

بدء انطلاق المشروع

لكي تبدأ مشروعًا لفكر التصميم، عليك أولاً تحديد المشكلة، أو تحديات التصميم، عليك أن تسأل نفسك ما الذي كنت تريد تغييره في مكتبتك؟ هل هناك مشكلة أو فرصة للتطوير كنت تفكر فيها؟ فكر في الأشياء التي تشكو منها أو تتمنى أن تكون أفضل في المكتبة، هذه هي تحديات التصميم أمامك تنتظر معالجتها! فعلى سبيل المثال، قد ترغب في أن تجعلها أكثر جذبا لاهتمام المراهقين، أو ربما لديك أحلام بإنشاء مركز من مراكز العمل المشترك. كل هذه أفكار رائعة لتبدأ بها، وتذكر أنه لا بأس أن يتغير التحدي الذي تواجهه على مدار اليوم.

دائمًا ما نقوم بصياغة تحديات التصميم في صورة أسئلة، حيث أن صياغة الموضوع في شكل أسئلة مثل: "كيف يمكننا أن ..؟" لا تساعد على التوصل إلى حلول فعالة فحسب، بل تساعدنا أيضًا على توليد أكبر عدد ممكن من الأفكار طوال الوقت، فمن المهم تحقيق التوازن عند صياغة تحدٍ مناسب. فمثلاً، عندما تطرح سؤالا عاماً مثل: (كيف يمكننا القضاء على الفقر؟)، لن تتوصل إلى حل عملي، وأيضاً عندما تطرح سؤالا شديد الخصوصية مثل: (كيف يمكننا تصميم محراث جديد يكلف 25 دولارا، ويعمل بالطاقة الشمسية، بحيث يتولى إصلاحه أي شخص لا يتمتع بالمهارات؟)، فإنك إذن تضيق المجال أمام التوصل إلى حلول.

لمزيد من التفاصيل، راجع الوسائل والطرق الموجودة في صفحة 8 من دليل مجموعة الأدوات.

حدد التحدي/المشكلة

ساعة واحدة

للتعرف على التحدي الذي تواجهه، حدد مجموعة المستخدمين، والمشكلة التي تحتاج إلى حل.

x

مجموعة المستخدمين ..... حاجات/ مشكلة المستخدم .....

جرب مختلف الأسئلة (من نوع كيف يمكننا) التي قد تصف التحدي الذي تواجهه على أفضل وجه:

كيف يمكننا ..... ؟

كيف يمكننا ..... ؟

كيف يمكننا ..... ؟

اكتب الأسئلة بخط كبير وعلقها على الحائط أمامك حتى تظل تفكر في التحدي الذي تواجهه لبقية اليوم!

لمزيد من التفاصيل، راجع الوسائل والطرق الموجودة في صفحة 17 من دليل مجموعة الأدوات.

الفصل الثاني: 2

استلهام الفكرة

تبدأ رحلة الوصول إلى حلول مجدية لتطوير مكتبتك بالعثور على فكرة ملهمة مستوحاة من العالم من حولك، واكتساب فهم عميق لاحتياجات المستخدمين. تسمى المرحلة الأولى من فكر التصميم باستلهام الفكرة، وفيها تتم عملية الاستماع، والملاحظة، وفتح آفاق خيالك لكل ما هو غير متوقع. إذا كنت ترغب في التوصل إلى حلول جديدة ومبتكرة، فأنت بحاجة إلى مصادر جديدة للإلهام.

في الصفحة التالية، ستجد بعض المقترحات التي تمكنك من استلهام بعض الأفكار الجديدة.
اطلب من شخصين أو ثلاثة الانضمام إليك في هذه الأنشطة.

بمجرد الانتهاء من هذه الأنشطة، عليك أن تتناقش مع مجموعتك حول الأفكار التي اكتسبتها، ما الأفكار التي تفاجأت بها، وما الذي كان غير متوقع؟ ما، أو من الذي كان مصدر إلهامك؟ هل شاهدت أي أشكال أثارت اهتمامك؟ قم بتدوين بعض الأفكار الموجزة، والملاحظات التي استلهمتها من العالم من حولك.

لمزيد من التفاصيل، راجع الوسائل والطرق الموجودة في صفحة 33 من دليل مجموعة الأدوات.

استلهم فكرة جديدة

ساعة واحدة

تحدث مع الناس

أفضل الطرق لاستلهام أفكار جديدة هي التحدث مع الناس، فمشاركة الأفكار مع رواد المكتبة، أي هؤلاء الذين تصمم لهم المشروع يعد أمراً في غاية الأهمية. على سبيل المثال، عندما تقوم بتصميم برنامج جديد للمراهقين، لا تتحدث معهم فقط عن المكتبة، بل تحدث معهم عن حياتهم اليومية، والروتين اليومي لهم، وكيف يحبون قضاء وقتهم، وما الأفكار التي يؤمنون بها، وما الذي يدفعهم للعمل. قبل أن تبدأ، حاول أن تقضي بعض الوقت للتحدث مع الرواد أو من يستخدمون مكتبتك ممن يمكنهم مساعدتك في فهم مشكلة التصميم لتطوير مكتبتك بشكل أفضل. حاول التحدث مع اثنين أو ثلاثة من هؤلاء الرواد.

انغمس في التجربة

حاول أن تتطلع إلى العالم من منظور آخر، فسوف تجد أنها تجربة مميزة ورائعة. على سبيل المثال، إذا كنت تريد تصميم مشروع مخصص للأطفال، جرِّب أن تقضي يومك في اللعب داخل مكتبة الأطفال، أو أن تشارك في ورشة عمل للأطفال، أما إذا كنت تريد تصميم مشروع للمكفوفين، جرب أن تنغمس في تلك التجربة من خلال محاولة أداء مهام بسيطة وأنت معصوب العينين.

اذهب في جولة لزيارة مكان جديد غير متوقع تمامًا

اترك المكتبة، وقم بزيارة وجهة جديدة ملهمة حيث يمكنك التعلم واكتساب تجارب مفيدة، مما سيساعدك على رؤية العالم بعيون جديدة، ويمكن أن يساعدك في العثور على طرق جديدة لتوسيع آفاق مكتبتك. فمثلاً، إذا كنت ترغب في خلق بيئة عمل أفضل في مكتبتك، قم بزيارة مقهى مزدحم لمعرفة ما يساعد المستخدمين على زيادة معدل إنتاجيتهم. إذا كنت ترغب في بدء برنامج معارض فنية في مكتبتك، قم بزيارة معرض لمتحف من المتاحف الشهيرة لترى كيف تقوم المؤسسة بإشراك الزوار.

أرادت يوليا، وهي أمينة مكتبة من أوكرانيا، أن تفهم احتياجات المستخدمين المعاقين بشكل أفضل، فقامت مع فريقها بزيارة مركز محلي لإعادة التأهيل، وناقشوا هوايات المستخدمين واهتماماتهم خلال استراحة الغداء.

لمزيد من التفاصيل، راجع الوسائل والطرق الموجودة في صفحة 43 من دليل مجموعة الأدوات.

الفصل الثالث: 3

بناء الأفكار

يُطلق على المرحلة التالية من فكر التصميم بناء الأفكار، وفيها تتولد الكثير من الأفكار الجديدة من أجل إبداع حلول جديدة للتصميم.

من أهم الأنشطة في هذه المرحلة هو العصف الذهني، وهو أن تتولد لدى أفراد المجموعة أفكارًا غزيرة متنوعة بناءً على ما تعلمته حتى الآن. إن أساس التوصل إلى فكرة رائعة هو أن يكون لديك وفرة من الأفكار؛ لا تتعطل أو تهدر الكثير من الوقت في أفكارك الأولية - ركز على التعبير عنها ومناقشتها في الوقت الحالي!

يُعد العصف الذهني أسلوبًا من أساليب فكر التصميم، وله قواعده الخاصة، ولتلك القواعد أهمية قُصوى، لأنها تسمح لكل فرد في المجموعة بالتعبير عن إبداعه بحرِّية. خلال استراحة الغداء أو لمدة ساعة تقريبًا، قم بإجراء عصف ذهني يركز على عدد قليل من الاحتياجات التي اكتشفتها خلال الصباح. اشرك شخصان أو ثلاثة أشخاص في عملية العصف الذهني، وتأكد من حصول الجميع على غذائهم بشكل جيد ليكونوا بكامل نشاطهم قبل البدء!

لمزيد من التفاصيل، راجع الوسائل والطرق الموجودة في صفحة 53 من دليل مجموعة الأدوات.

ابتكر بعض الأفكار الجديدة

ساعة الغداء!

قواعد العصف الذهني

تأجيل الحكم
في هذه المرحلة، لا توجد أفكار مستبعدة، كل الأفكار مقبولة، وسيكون هناك متسع من الوقت لمناقشتها، وتنقيحها لاحقًا.

تشجيع الأفكار الجامحة
حتى لو كانت الفكرة لا تبدو واقعية، فإنها قد توحي لشخص آخر بفكرة أخرى عظيمة.

بناء أفكار جديدة مُستقاة من أفكار الآخرين
فكر بطريقة "و" بدلًا من "لكن".

حافظ على التركيز على الموضوع
للحصول على أقصى استفادة من الجلسة، ضع سؤال العصف الذهني نصب عينيك.

يجري كل حوار على حدة، دون تداخُل أو مُقاطعة
ويجب الاستماع إلى جميع الأفكار حتى يمكن البناء عليها.

استخدم الوسائل البصرية
ارسم أفكارك، بدلًا من مجرد كتابتها، فالأشكال والمُلصقات والرسومات البسيطة يمكن أن تكون أعمق دلالةً وتحقق نتائج أفضل من الكلمات.

فكر في أهداف متعددة
حدد هدفًا ولو كان صارخًا، ثم حاول أن تتجاوزه، فأفضل طريقة للعثور على فكرة جيدة هي وضع الكثير من الأفكار أمام عينيك ثم الاختيار فيما بينها، فمثلًا: فكر في 50 فكرة في 10 دقائق.

جيبي (في الوسط) وفريقه في مكتبة آرهوس العامة يقومون بعملية العصف الذهني حول تقديم خدمة موسيقية جديدة في المكتبة.

لمزيد من التفاصيل، راجع الوسائل والطرق الموجودة في صفحة 59 من دليل مجموعة الأدوات.

ساعة واحدة

أخرج أفكارك إلى النور

الآن بعد أن توصلت إلى الكثير من الأفكار الرائعة، فقد حان الوقت لاختيار أفضل فكرة لإخراجها إلى النور. يمكنك أن تفعل ذلك بالتعاون مع فريق العصف الذهني أو بمفردك بعد جلسة العصف الذهني. ولعل أسرع طريقة لمعرفة كيفية تحسين فكرتك هي بناء هيكل لها. وللوهلة الأولى، قد تبدو فكرة تحويل تصميمك إلى واقع ملموس، أو عمل نماذج أولية، مخيفة بعض الشيء، لكن لا داعي للخوف، فكل ما يتطلبه الأمر هو تجهيز بعض الأدوات المتوفرة لديك – مثل الورق والأقلام والمقص – ثم أطلق لخيالك العنان!

الأدوات التي قد تحتاجها:

ورق
ورق مقوى، لوحة ملصقات، ورق ثقيل، ألواح من الفوم، ورق كرتون، صناديق من الكرتون

لاصق
أصابع غراء، مسدس الغراء الساخن، شريط لاصق

أقلام
أقلام بخط سميك، وأقلام تلوين

مستلزمات
أعواد المصاصات، طلاء، فرش تلوين، خيوط، أدوات تنظيف الأنابيب

الأقمشة
كرات قطنية، قطع من اللباد، قطع من القماش

أدوات
مساطر، مقص، شريط القياس، دباسات

الغرض من النموذج الأولي هو إخراج الفكرة الموجودة في رأسك إلى براح العالم، حتى يتمكن الآخرون من التفاعل معها، لا تقلق إن كان ذلك النموذج لا يبدو مثاليًا. لن يكون الأمر مثاليًا أبدًا من المحاولة الأولى، وسيتطور بمرور الوقت. الهدف الأساسي من النموذج الأولي هو أنه يشجع مستخدمي ورواد المكتبة على التفاعل، والمناقشة وإبداء الآراء.

لمزيد من التفاصيل، راجع الوسائل والطرق الموجودة في صفحة 67 من دليل مجموعة الأدوات.

أخرج أفكارك إلى النور

ساعة واحدة

طرق لتصميم النموذج الأولي

عمل نموذج مجسم

قم بتصميم مجسم بسيط ثلاثي الأبعاد لفكرتك، يمكن أن يكون نموذجًا مصغرًا، أو تجربة بالحجم الفعلي بحيث يمكنك معايشتها والتجول بداخلها مع فريقك

نموذج رقمي

اصنع أداة رقمية برسم كروكي للشاشات على الورق، ثم علّق الورقة على شاشة جهاز مثل الهاتف أو الكمبيوتر لمحاكاة سياق التفاعل الرقمي.

لعب الأدوار

قم بتمثيل التجربة التي تعبر عن فكرتك. العب أدوار الأشخاص في الموقف، واطرح الأسئلة التي قد يطرحونها. فكر في جمع الأكسسوارات البسيطة، أو الأزياء الرسمية، أو الأدوات الأخرى التي قد يحتاجها شخص من العاملين بالمكتبة أثناء تعامله مع أحد الرواد.

لمزيد من التفاصيل، راجع الوسائل والطرق الموجودة في صفحة 71 من دليل مجموعة الأدوات.

أخرج أفكارك إلى النور

ساعة واحدة

طرق لعمل النموذج الأولي (تابع)

صمم إعلانًا

أنشئ نموذجًا لإعلان يروج لفكرتك سواء كان برنامجًا، أو خدمة، أو مكانًا. فكر في كيفية التعبير عن فكرتك، وبناء الوعي بما تقدمه، وكيفية توصيل قيمة الفكرة لمختلف الرواد والمستخدمين.

مساحة مبتكرة

إذا كنت تريد عمل نموذج أولي يتعلق بتصميم مكان ما، فانظر ما إذا كان بإمكانك عمل نموذج أولي داخل المكان المتاح لديك، أو تصميم مشهد يصف كيف يجب أن تبدو البيئة المحيطة بالمكان. لا تتردد في استخدام الأثاث والمكاتب الموجودة بالفعل، وتذكر أنه يمكن توظيف العناصر بشكل تمثيلي. ففي عالم النماذج الأولية، يمكن أن تكون الصناديق الكرتونية بمثابة الكراسي، والعربات بمثابة أرفف الكتب! بمعنى آخر، لست مضطراً إلى البحث عن أثاث جديد لتصميم نموذج أولي لفكرتك.

لمزيد من التفاصيل، راجع الوسائل والطرق الموجودة في صفحة 71 من دليل مجموعة الأدوات.

الفصل الرابع: 4

التجربة والتكرار

تهانينا! لقد نجحت في تصميم فكرة ملموسة على ارض الواقع وقابلة للتطبيق!

حان الوقت الآن لعرض برنامجك، أو خدمتك، أو مساحتك، أو نظامك بعد تصميمه أمام المستخدمين لسماع أفكارهم. يعد هذا جزءًا أساسياً في مرحلة التجربة والتكرار، وهي المرحلة الثالثة من عملية فكر التصميم، حيث تمكّنك تلك المرحلة من معرفة ما ينجح، وما لا ينجح، وما يمكن تحسينه.

استعن بعدد قليل من المستخدمين في مجموعتك المستهدفة لمساعدتك من خلال تقديم ملاحظاتهم وتعليقاتهم بشأن التصميم، لا تقلق من التواصل مع الأشخاص الذين لا تعرفهم في المكتبة، فسيغمرهم الحماس حين يجدون مَن يفكر في كيفية تحسين خدمات المكتبة، وفي الغالب ستكون سعادتهم بالغة بتقديم الدعم والمساعدة، لكن لابد أن تتأكد من أن تلك الملاحظات والآراء صادقة، ونقدية، وبناءة، بالإضافة إلى أي ردود فعل إيجابية أيضًا.

لمزيد من التفاصيل، راجع الوسائل والطرق الموجودة في صفحة 84 من دليل مجموعة الأدوات.

استمع إلى آراء وتعليقات المستخدمين حول فكرتك وقم بتطويرها

ساعة واحدة

ماريان، موظفة في مكتبة آرهوس العامة، تسأل رواد المكتبة عن رأيهم في فكرتها - نشرة إعلانية ترشح فيها التطبيق وتوضح مزاياه.

اعرض النموذج الأولي الذي صممته أمام المستخدمين

ثم اطرح الأسئلة لجمع تعليقات قيمة لمساعدتك على المضي قدمًا. تشمل بعض الاقتراحات ما يلي:

هلا شرحت لنا ما أكثر ما يثير اهتمامك في هذه الفكرة، ولماذا؟
إذا كان بإمكانك تغيير شيء واحد في هذا النموذج الأولي، فماذا سيكون؟
ما الذي تريد تحسينه في هذه الفكرة؟
ما الذي لا يعجبك في هذا النموذج؟

استحضر التحديات في ذهنك، واسأل نفسك: ما الذي أثار اهتمام وحماس المشاركين، وما الجوانب التي يقدرونها في الفكرة أكثر من غيرها. راجع أيضًا الجوانب التي لم تصلح للتطبيق، وما الأسئلة الجديدة التي ترغب في استكشافها خلال إعادة التجربة من جديد.

اكتب قائمة بكل النقاط التي تعلمتها حتى الآن

احرص على إضافة المزيد من النقاط إلى تلك القائمة بينما تستمر في إنشاء نماذج أولية متعددة لفكرتك. حدد هدفًا لنفسك لإنشاء التصميم القادم. على سبيل المثال:

كون فريق لتطوير الفكرة بشكل أكبر خلال فترة زمنية معينة.
اطلب المزيد من التمويل أو الموارد بناءً على نماذجك الأولية.
خصص وقتًا وجدولاً زمنيًا لنفسك لمواصلة تطوير فكرتك.
احرص إلى إحداث تغيير مستدام في المكتبة ومراقبة التقدم الذي تحرزه بمرور الوقت.

لمزيد من التفاصيل، راجع الوسائل والطرق الموجودة في صفحة 86 من دليل مجموعة الأدوات.

الفصل الخامس: 5

توسيع نطاق الفكرة

غالبًا ما تكون أفضل طريقة لتوسيع نطاق فكرتك هي سرد القصة كاملة: ما المشكلة التي لاحظتها، ومن المعنِي بهذا التصميم، وما الذي توصلت إليه؟ كلما استمع اليك الناس أكثر وشعروا بما تأمل في تحقيقه، زاد شعورهم بالانخراط والاستثمار في المشاركة. إن إيمانك بفكرتك وتبنيها كي تنمو وتزدهر من مجرد مفهوم إلى حل مستدام على أرض الواقع، سيحفزك على الدفاع عنها مرارًا وتكرارًا.

هذا ليس تحديثًا روتينيًا للمشروع؛ بل عليك أن ترى فيه العمل الذي تُقدم نفسك من خلاله. اطلب من الموارد ما تحتاجه للمضي قدمًا، هذا هو المكان الذي يؤتي فيه التوثيق الجيد على طول الطريق ثماره. والصور الرائعة والمشاهد المُلهمة تكون أقوى تدعيمًا لأفكار المشروعات ومراحل تطويرها على طول الطريق.

لمزيد من التفاصيل، راجع الوسائل والطرق الموجودة في صفحة 104 من دليل مجموعة الأدوات.

الفصل الخامس: توسيع نطاق الفكرة

5

انشر القصة الكاملة لمشروعك منذ البداية

ساعة واحدة

الشكل المقترح للقصة

1. قدم نفسك
من أنت؟
من أفراد فريقك؟

2. حدد التحدي الذي تواجهه
ما المشكلة التي لاحظتها، ومن الذي يواجهها
من المستخدمين؟

3. الفكرة الملهمة
مع من تحدثت، وماذا شاهدت؟ وما أهم
الدروس المستفادة؟

4. بناء الأفكار
ما الأفكار والمفاهيم التي توصلت إليها، وكيف
قمت بإعداد نماذج أولية لها؟

5. التجربة والتكرار
ما التعليقات التي تلقيتها، وكيف استطعت البناء
على تلك التعليقات من خلال التجربة المستمرة؟

6. دعوة للعمل
ماذا بعد؟ كيف يمكن للآخرين المشاركة
والمساعدة؟

لمزيد من التفاصيل، راجع الوسائل والطرق الموجودة في صفحة 104 من دليل مجموعة الأدوات.

الآن، أصبح يومك على وشك الانتهاء، وقد أمضيت يومًا كاملاً، وأصبحت منخرطاً في فكر التصميم. لقد قمت بعمل رائع بدءاً من اختيار فكرتك، ثم المغامرة بشجاعة لتنفيذها وتجربة طرق مختلفة لتحسين الخدمات في مكتبتك وتطويرها. تأكد من أن رحلة التعلم لا تنتهي عند هذا الحد. اقرأ بقية دليل مجموعة الأدوات، والذي يتضمن مجموعة من دراسات الحالة، والأمثلة، والأنشطة المتعمقة التي ستقودك خلال رحلة التحدي الذي ستواجهه في التصميم القادم.

أرسلوا لنا قصص نجاحاتكم مع إحداث التغيير، وانشروا أفكاركم.

hello@designthinkingforlibraries.com