

Nosaukums: DIZAINA DOMĀŠANA BIBLIOTĒKĀ

Kopsavilkums: Šajā materiālā skaidrots, kas ir dizaina domāšana un kā šis jēdziens attīstās. Aprakstīti dažādi dizaina domāšanas modeļi un kā tos iespējams izmantot jaunu pakalpojumu izveidošanai bibliotēkā.

Materiāls ieteicams bibliotēku vadītājiem un bibliotekāriem, kas interesējas par dizaina domāšanu kā radošas problēmu risināšanas metodi.

Mērķi: Šī tēma palīdzēs apgūt:

- Kas ir dizaina domāšana un kāpēc tā ir svarīga sociālajās inovācijās;
- Kas ir atšķirīgā (citādā) domāšana un kas ir plūstošā domāšana;
- Dizaina domāšanas posmi un dažādi modeļi;
- Kā attīstīt un izmantot dizaina domāšanas metodoloģiju bibliotēkās.

Ievads: Kas ir dizaina domāšana?

Dizaina domāšana ir radošs problēmrisināšanas process, kas cilvēkiem palīdz rast jēgpilnus risinājumus un attīstīt inovāciju. Dizaina domāšanas būtība slēpjas spējā paskatīties uz situāciju no kāda cita cilvēka skatupunkta un pārbaudīt kā risinājums varētu darboties.

Tāpēc būtiska dizaina domāšanas prasme ir **empātija**: spēja izprast citu cilvēku sajūtas un vajadzības. Globālā dizaina un inovāciju uzņēmuma IDEO dibinātājs un vadītājs Deivids Kīlijs (David Kelley) norāda, ka būtiska dizaina domāšanā ir "vajadzību atrašana", kas nozīmē "tādu cilvēcisku vajadzību identificēšanu, ar kurām ir vērts strādāt, un tad veikt problēmrisināšanu".

Dizaina domāšana:

- Mudina izmantot **atšķirīgo (citādo) domāšanu**, lai iedomātos daudzus (iespējamus un neiespējamus) risinājumus, piedāvātu dažādas, unikālas un atšķirīgas idejas par kādu tēmu, un tad **plūstošo domāšanu**, lai identificētu un īstenotu vislabāko risinājumu.
- Izmantot

Īsumā var teikt, ka dizaina domāšana ir metode, kurai piemīt šādas raksturīgas iezīmes: radošums, analītiska (vai kritiska) un radoša domāšana, orientēšanās uz lietotāju (empātija), komandas darbs, zinātkāre un optimisms.

Ja salīdzinātm dizaina domāšanu ar tradicionālo domāšanu, dizaina domāšanai vairāk raksturīgi vizuālie, skicēšanas un prototipēšanas rīki. Dizaina domāšana balstās uz novērošanu un atvērtību, neizdošanās pieņemšanu, kā arī nedrošību un nenoteiktību. Tā attīstās no sadarbības, emocijām un subjektivitātes, bet tajā pašā laikā izmanto racionālus un konstruktīvus argumentus.

Dizaina metodes un procesi

Dizaina domāšanu raksturo dizaina metodes un dizaina procesi.

Dizaina metodes ir tehniku, noteikumu un rīku kopums, ko izmanto, lai paveiktu lietas dizaina disciplīnā. Dizaina domāšanas metodes ietver intervēšanu, lietotāju profilu veidošanu, esošo risinājumu izskatīšanu, prototipu veidošanu, domu kartēšanu, jautājumu uzdošanu, piemēram, piecus kāpēc, un situāciju analīzi.

Dizaina procesi

Ir daudz dažādu ceļu caur dizaina domāšanas procesa posmiem. Neskatoties uz to, ka process ir iteratīva pārklājošos darbību sistēma, pastāv vairāki dizaina procesa modeļi, kas to sadala fāzēs un posmos. Ir labi pārzināt vismaz dažus no tiem ([Stanford d.school Design Thinking process model](#), [NN group model](#), [Designing for growth model](#)), jo tie palīdz plānot projekta uzdevumus, kolektīvās un izgatavošanas aktivitātes, kā arī laika grafikus.

3 I modelis (Brown & Wyatt, 2010) ir adaptēts arī bibliotēkās. Tas sastāv no 3 "I" jeb trīs darbībām: iedvesmošanās (*inspiration*), ideācijas (*ideation*) un ieviešanas (*implementation*) (un septiņām fāzēm). Šo modeli 2001.gadā sociālo inovāciju kontekstā izstrādāja globālais dizaina un inovāciju uzņēmums IDEO. Kā dizaina aģentūra šis uzņēmums strādāja ar problēmām, kas ir tālas no tradicionālā dizaina, un ir uzkrājis pieredzi šī modeļa izmantošanā.

- Iedvesmošanās (*Inspiration*) ir pirmā dizaina domāšanas fāze un tā ietver šādas aktivitātes: dizaina problēmas jeb iespējas identificēšanu, dizaina problēmas kopsavilkuma izstrāde, lai nodrošinātu dizaina komandai ietvaru, un mērķa grupas uzvedības novērošanu tās ikdienas dzīves vidē.

- Ideācija (*Ideation*) ir dizaina domāšanas otrā darbība, kuras laikā starpdisciplināra komanda veic sintēzes procesu un "destilē" to, ko viņi ir novērojuši un uzzinājuši, un nonāk pie atziņām, kas noved vai nu pie pārmaiņu iespējām, vai uzreiz pie jauniem risinājumiem. Prāta vētra un jēdzienu vizuāla attēlošana ir sarežģītu ideju izpratnes rīki.

- Ieviešana (*Implementation*) ir dizaina domāšanas trešā darbība, kuru laikā labākās idejas tiek pārvērstas darbības plānā. Šī posma laikā prototipēšana ir ieviešanas procesa galvenā sastāvdaļa. Veicot prototipēšanu jauņas idejas un risinājumi tiek testēti, iterēti un uzlaboti. Pēc tam, kad jaunais produkts vai pakalpojums ir radīts, pēdējā šī posma aktivitāte ir komunikācijas stratēģijas izstrāde (lai par jauno risinājumu paziņotu gan organizācijas iekšienē, gan ārpus tās).

Modelis ir izstrādāts ar uzsvaru uz faktu, ka šo trīs darbību ietvaros var notikt dažādas aktivitātes.

Kopš 1990.gada dizaina domāšanu no dizaineriem ir pārņēmušas citas jomas un tā tiek izmantota kā radošas problēmu risināšanas metode un kā rīks jaunu inovatīvu pakalpojumu un produktu radīšanai. To veiksmīgi iespējams izmantot arī bibliotēku darbā.

Saturs:

Dizaina domāšana bibliotēkās

Bibliotēkām, tāpat kā daudzām citām institūcijām šodien, jāmeklē jauni risinājumi pakalpojumu un produktu nodrošināšanā. Uz cilvēkiem orientēta pieeja (dizaina domāšana) ir viens no vislabākajiem veidiem šī uzdevuma veikšanai.

Dizaina domāšanas metodoloģijā galvenais uzsvars ir uz fokusēšanos uz cilvēkiem. Tāpēc bibliotekāriem ir iespēja uzzināt vairāk par bibliotēku lietotājiem un rast atbildes uz šādiem jautājumiem:

- Kas ir bibliotēkas lietotāji?
- Kā viņi jūtas bibliotēkā?
- Kas viņus motivē?
- Kas viņiem nepieciešams?
- Kādas ir viņu problēmas?

- Kā viņiem pietrūkst?

Šī pētījuma beigās ir lietderīgi izveidot dažus bibliotēkas lietotāju pārstāvjus, piemēram, "personas" (fiktīvi dažādu cilvēku grupu pārstāvoši varoņi), kas izmanto kādus konkrētus bibliotēkas pakalpojumus vai produktus.

Uzņēmums [IDEO](#), ar Bila un Melindas Geitsu fonda atbalstu un sadarbībā ar vairākām bibliotēkām (tai skaitā Čikāgad publisko bibliotēku Amerikā un Orhūsas publisko bibliotēku Dānijā), ir izstrādājis dizaina domāšanas rīku komplektu, kas īpaši paredzēts bibliotēkām. Šis rīku komplekts tika publicēts 2015.gadā.

Dizaina domāšana ir raksturojama kā radošs process, kas sastāv no vairākiem soļiem, kas var bibliotēkai palīdzēt attīstīt jēgpilnus risinājumus. Autori norāda, ka dizaina domāšana ir arī domāšanas veids, jo tas veicina sākt domāt kā dizainerim. Dizaineru domāšanas veida pieņemšana veicina to, ka mēs problēmas redzam kā iespējas un tas mums dod pārliecību sākt radīt risinājumus.

Kā norādīts rīku komplektā, šī pieeja var bibliotekāriem palīdzēt daudzās aktivitātēs, piemēram:

- Izveidot jaunas vietas, kas veicina spēlēšanos kā centrālo mācīšanās elementu bērnībā;
- Iesaistīt pusaudžus izgatavošanas-orientētos pasākumos, kas veicina dziļākas, ilglaicīgākas attiecības ar bibliotekāriem;
- Radīt jaunas programmas/pasākumus, kas ļauj lietotājiem vienam no otra mācīties par digitālo mediju resursiem.

Apkopojot var teikt, ka dizaina domāšanu var izmantot, lai atbildētu uz jautājumu "kā mēs varētu...?", ko iespējams uzdot, lai atrisinātu jebkuru problēmu vai izaicinājumu bibliotēku darbā. Šos izaicinājumus iespējams sadalīt 4 kategorijās: programmas/pasākumi, telpas, pakalpojumi un sistēmas.

- **Programmu/Pasākumu** kategorijā dizaina domāšana var būt noderīga, lai atbildētu uz jautājumiem: "Kā mēs digitālajā laikmetā varētu uzlabot lasīšanu bērnu vidū?", vai "Kā mēs bibliotēkas aktivitātēs varētu iesaistīt visus ģimenes locekļus?".
- **Telpu** kategorijā dizaina domāšana var būt noderīga, lai atbildētu uz šādiem jautājumiem: "Kā mēs varētu pārkārtot bibliotēkas abonementa zonu, lai tā kļūtu par vietu, kur cilvēki justos vairāk gaidīti" vai "Kā mēs varētu pārkārtot lasītavu, lai bibliotēkas lietotāji justos komfortabli un vēlētos tur pavadīt vairāk laika?".
- **Pakalpojumu** kategorijā jautājumi varētu būt šādi: "Kā mēs varētu izveidot lietotājiem draudzīgu bibliotēkas mājas lapu, kas tiktu intensīvi lietota?" vai "Kā mēs varētu uzlabot to, ka lietotāji atgriez bibliotēkā paņemtās grāmatas laicīgi?".
- **Sistēmu** kategorijā dizaina domāšana var palīdzēt bibliotēkai rast atbildes uz šādiem jautājumiem: "Kā mēs varētu izveidot produktīvas un abpusēji izdevīgas attiecības ar vietējām skolām vai citām mācību iestādēm pilsētā?" vai "Kā mēs varētu piedāvāt kafijas pakalpojumu sadarbībā ar vietējo kafejnīcu?".

Rīku komplekts balstās uz dizaina domāšanas modeļiem, kas aptver trīs fāzes: iedvesmošanos, ideāciju un iterāciju.

Dizaina domāšana sākas ar iedvesmošanos no izaicinājuma (vai problēmas), kas nozīmē to, ka pastāv kaut kas, ko bibliotēkā ir vērts mainīt. Pēc tam seko ideācija – dizaina komanda ir veikusi problēmas un mērķa grupas izpēti, ir apkopojusi atziņas un tai ir kādas idejas par to, kā atrisināt problēmu. Beigās notiek iterācija – risinājumi tiek pārvērsti prototipos vai mini pilotos un testēti ar mērķi tos uzlabot (iterācija tiek atkārtota tik reizi, cik nepieciešams un iespējams).

1.tabula
Īss modeļa fāžu un posmu apraksts

Fāzes un posmi	Uzdevumi	Piezīmes
<p>Sākums – sagatavošanās projektam</p>	<p>1. Komandas izveide</p> <p>2. Ieradumi un loģistika</p>	<p>1. Svarīgi ir izveidot labu komandu. Komandā vajadzētu iekļaut dažādus cilvēkus (bibliotekārus, ne-bibliotekārus, bibliotēkas lietotājus) (4-5 dalībnieki). Komandai vajadzētu izvēlēties līderi, laiku, uzdevumu plānošanu un regulāras tikšanās. Katram komandas loceklim būtu jābūt par kaut ko atbildīgam.</p> <p>2. Svarīgi, lai ir pieejama vieta (siena), kur pierakstīt idejas un domas utt. Svarīgi vienoties par tikšanās laiku, komunikācijas kanāliem, ideju vizualizāciju un visu aktivitāšu dokumentēšanu (nepieciešami materiāli ideju dokumentēšanai un apmaiņai).</p>
<p>Iedvesmošanās – pētījuma veikšana, aktīva izpēte</p> <p>Šis posms ir par klausīšanos, novērošanu un būšanu atvērtam visnegaidītākajam, lai izpētītu problēmu un mērķa grupu no citas perspektīvas.</p>	<p>1. Definējiet <i>izaicinājumu</i> un <i>mērķa grupu</i> (problēmas, kas saistītas ar mērķa grupas vajadzībām).</p> <p>2. Izmantojiet <i>pētniecības metodes</i>, lai labāk izprastu lietotājus un viņu problēmas, kā arī lai nonāktu pie atziņām un idejām.</p> <p>Pamata metodes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Lietotāju intervijas ● Ekspertu intervijas ● Novērošana ● Iegremdēšanās pieredzē ● Analoga vide. <p>Papildus metodes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Personīgās dienasgrāmatas ● Fotografiju esejas ● Ceļojuma kartes ● Kāršu šķirošana ● Jēdziena provocēšana. 	<p>1. Koncentrēšanās uz lietotāju vajadzībām – vērojiet patieso uzvedību, ne tikai izpētiem demogrāfiskos faktoros. Pētiēt vietējo kopienu kopumā.</p> <p>Definējiet problēmu, kuru iespējams atrisināt noteiktā laikā un ar noteiktiem resursiem. Problēma nevar būt ne pārāk plaša, ne pārāk šaura.</p> <p>2. Svarīgi iegūt visas nepieciešamās zināšanas un apgūt prasmes, kas nepieciešamas šajā procesā. Svarīgi plānot pētniecības darbu. Tāpat svarīgi izpēti procesu dokumentēt.</p>
<p>Ideācija</p> <p>Šajā fāzē izpēti rezultāti tiek pārvērti atziņās, kuras iespējams īstenot (definētās iespējās) un tās kļūš par pamatu taustāmam dizainam.</p>	<p>1. Stāstiet stāstus – dalieties ar pētījuma interviju un novērošanas laikā gūtajiem rezultātiem (atziņām).</p> <p>2. Identificējiet tēmu</p>	<p>1. Daži ieteikumi stāstu stāstīšanai: izmantojiet spilgtus sīkumus un aprakstus; izvairieties no vispārināšanas, tiesāšanas vai vērtēšanas. Visi komandas locekļi veic piezīmes, kad citi komandas locekļi dalās ar saviem stāstiem.</p>

	<p>(mācīšanās > tēmas > atziņas)</p> <p>3. Izdomājiet prāta vētras ierosinātājus (“kā mēs varētu...?” jautājumus)</p> <p>4. Ģenerējiet idejas (prāta vētra)</p> <p>5. Izveidojiet prototipu (taustāma atbilde uz teorētisku jautājumus)</p>	<p>2. Organizējiet informāciju, skatieties “dziļāk”, meklējiet sakārtības, meklējiet rīcībspējīgus virsrakstus, un apkopojiet atziņas.</p> <p>3. Svarīgi zināt prāta vētras noteikumus un procedūras.</p> <p>4. Prototips var būt gan jēdzienu karte, gan fizisks objekts, gan zīmējums, gan lomu spēle utt.</p>
<p>Iterācija Šajā fāzē idejas tiek attīstītas tālāk, balstoties uz lietotāju atgriezenisko saiti (ideju iterācija, uzlabošana); notiek eksperimentēšana, īstenojot prototipus un apkopojot atsauksmes, kas vēlāk kalpo par pamatu koncepta tālākai attīstīšanai.</p>	<p>1. Pārrunājiet iterācijas rezultātus (prototipēšana, mini piloti, ieviešana).</p> <p>2. Apkopojiet lietotāju atsauksmes (tas joprojām ir izpētes materiāls, lai izpētītu kā ideju uzlabot).</p> <p>3. Novērtējiet progresu.</p>	<p>1. Prototipēšana un mini piloti (tie pārvērš prototipu pilnvērtīgā pieredzē lietotājiem). Sagatavošanās to īstenošanai. Galvenās atšķirības starp prototipiem un mini pilotiem.</p> <p>2. Agriezeniskās saites intervijas (padomi sagatavošanās, organizēšanas, dokumentēšanas un sintēzes posmiem).</p> <p>3. Procesu novērtēšana ļauj saskatīt, kā idejas uzlabot un identificēt turpmākos soļus.</p>
<p>Istenošana pilnā apjomā Šīs fāzes laikā notiek plānošana un idejas ieviešana pasaulē pilnā apjomā.</p>	<p>1. Sagatavojiet prezentāciju (pastāstiet par savu ideju).</p> <p>2. Izstrādājiet grafiku (projekta turpmāko soļu laika grafiks).</p> <p>3. Plānojiet vadību un izvērtējiet procesu.</p>	<p>1. Padomi mērķa auditorijas izvēlei un kā stāstīt stāstu (kas ir galvenais fokuss, stāsts).</p> <p>2. Īstermiņa un ilgtermiņa plāni, komandas locekļu atbildība. Rezultātu (indikatoru) novērtēšana.</p> <p>3. Nodrošiniet palīdzību un nepārtrauktību, novērtējiet progresu.</p>

Dizaina domāšana ir metode, kas ir īpaši piemērota sarežģītu problēmu risināšanai (piemēram, bibliotēkas kā institūcijas kopumā funkcionēšana) un to izmanto, lai kādas lietas vai procesus vienkāršotu, padarītu intuitīvākus, lietotājiem draudzīgākus un patīkamākus. Lietotāji bibliotēkā jutīsies komfortablāk un būs laimīgāki. Dizaina domāšanu var piemērot arī domājot par cilvēka personīgo dzīvi (skatiet darbsemināru par dizaina domāšanu vai meklējiet papildus informāciju vairākās grāmatās, kas pieejamas par šo tēmu, tostarp *Design the Life You Love: A Step-by-Step Guide to Building a Meaningful Future*, by Ayse Birsel (*Dizainējiet dzīvi, ko mīliet: Soli pa solim ceļvedis jēgpilnas nākotnes veidošanā* / angļu valodā).

Vairāk par dizaina domāšanas piemērošanu bibliotēkās lasiet šajās publikācijās:

- Design thinking for libraries: A toolkit for patron-centered design. <http://www.designthinkingforlibraries.com/>
(Dizaina domāšana bibliotēkām: rīku komplekts uz lietotājiem orientētam dizainam / angļu valodā)
- Design thinking for libraries: Activities workbook: A toolkit for patron-centered design. <http://www.designthinkingforlibraries.com/>
(Dizaina domāšana bibliotēkām: aktivitāšu grāmata: rīku komplekts uz lietotājiem orientētam dizainam / angļu valodā)

- Design thinking in a day: An at-a-glance guide for advancing your library.
<http://www.designthinkingforlibraries.com/>
(Dizaina domāšana vienā dienā: Īsumā par jūsu bibliotēkas uzlabošanu / angļu valodā)
- Service design - <https://vimeo.com/20527888>
(Pakalpojumu dizains / angļu valodā)

**Papildus
materiāli:
tiešsaistes
resursi,
atsauces,
ieteicamā
literatūra**

5 Stages in the Design Thinking Process
<https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>
(Pieci dizaina domāšanas procesa posmi / angļu valodā)

Design thinking resources. <https://zaanahoward.com/design-thinking-resources/>
(Dizaina domāšanas resursi / angļu valodā)

[Elmansy R. Design Thinking Guide: What, Why and How.](http://www.designorate.com/design-thinking-guide-what-why-how/)
<http://www.designorate.com/design-thinking-guide-what-why-how/>
(Elmansijs R. Dizaina domāšanas ceļvedis: kas, kāpēc un kā / angļu valodā)

[Elmansy R. Top Resources to Learn Design Thinking Online.](http://www.designorate.com/where-can-one-learn-design-thinking-online/)
<http://www.designorate.com/where-can-one-learn-design-thinking-online/>
(Elmansijs R. Galvenie resursi dizaina domāšanas apguvei tiešsaistē / angļu valodā)

[Hoffman L. Follow 10 Models for Design Thinking.](https://medium.com/@elizabeth7hoffman/10-models-for-design-thinking-f6943e4ee068)
<https://medium.com/@elizabeth7hoffman/10-models-for-design-thinking-f6943e4ee068>
(Hofmans L. Desmit dizaina domāšanas modeļi / angļu valodā)

Simon, H., *Sciences of the Artificial (3rd Edition)*, 1996:
https://monoskop.org/images/9/9c/Simon_Herbert_A_The_Sciences_of_the_Artificial_3rd_ed.pdf
(Saimons H. Mākslīgā zinātnes / angļu valodā)

Tschimmel, K. (2012). Design Thinking as an effective Toolkit for Innovation. In: Proceedings of the XXIII ISPIM Conference.
http://www.idmais.org/pubs/KatjaTschimmel/2012/actas_internacionais%20c%F3pia/2012.4.ISPIM.KatjaTschimmel1.pdf
(Čimmels K. Dizaina domāšana kā efektīvs inovāciju rīku komplekts / angļu valodā)

Waloszek, G. (2012). *Introduction to Design Thinking*.
<https://experience.sap.com/skillup/introduction-to-design-thinking/>
(Valošeks G. Ievads dizaina domāšanā / angļu valodā)

Design thinking (From Wikipedia, the free encyclopedia)
https://en.wikipedia.org/wiki/Design_thinking
(Dizaina domāšana: no Vikipēdijas / angļu valodā)

Bell, S. J. (2008). [Design Thinking](#) [PDF]. *American Libraries*, January/ February, 45-49.
(Bels S.J. Dizaina domāšana / angļu valodā)

Chase, S. (2017). Design Thinking in Action: Changing the Public Service Model. *OLA Quarterly*, 22(3), 15-19. <http://dx.doi.org/10.7710/1093-7374.1865>
(Čeiss S. Dizaina domāšana darbībā: mainot publisko pakalpojumu modeli / angļu valodā)

Design Thinking - <https://sites.google.com/site/design39campus/guiding-principles/design-thinking>
(Dizaina domāšana / angļu valodā)

Design Thinking for Visitor Engagement: Tackling One Museum's Big Challenge through Human-centered Design - <http://mw2013.museumsandtheweb.com/paper/design-thinking/>

(Dizaina domāšana apmeklētāju piesaistīšanai: viena liela muzeju izaicinājuma risināšana uz cilvēkiem orientētā dizainā / angļu valodā)

An Introduction to Design Thinking (Part 1)

<http://thelearnersway.net/ideas/2015/5/31/designthinkingpt1?rq=design%20thinking>

(Ievads dizaina domāšanā, 1.daļa / angļu valodā)

Luca E. Signage by Design: A Design-Thinking Approach to Library User Experience

<https://www.slideshare.net/EdwardLuca/elliberactsignagebydesign>

(Luka E. Dizaina domāšanas pieeja bibliotēkas lietotāju pieredzē / angļu valodā)

Resource (site) about design thinking - <https://sidlaurea.com/>

(Resurs (mājas lapa) par dizaina domāšanu / angļu valodā)

The Principles of Service Design Thinking - Building Better Services

<https://www.interaction-design.org/literature/article/the-principles-of-service-design-thinking-building-better-services>

(Pakalpojumu dizaina domāšanas principi – veidojot labākus pakalpojumus / angļu valodā)

What is Design Thinking - <http://www.stanforddaily.com/what-is-design-thinking/>

(Kas ir dizaina domāšana / angļu valodā)

Darbseminārs bibliotekāriem par dizaina domāšanu

**Asauces uz
darbsemināra
scenārijiem (ja
ir)**

**Riski un
iespējamās
barjeras**

Galvenie **riski**, ja bibliotēka neplāno ieviest dizaina domāšanu un veicināt radošumu darba vidē, ir:

- Bibliotēkas lietotāju zaudēšana (nebūs jaunu vai uzlabotu pakalpojumu lietotāju piesaistīšanai);
- Radošu bibliotekāru zaudēšana (neapmierinātība ar darbu) un iedvesmojošas bibliotēkas kā vietas zaudēšana;
- Bibliotēkas kā novecojušas institūcijas tēls.

Iespējamās **barjeras**:

- bibliotekāriem ir zema motivācija attīstīt dizaina domāšanu pašiem sevī;

- bibliotēkai nav resursu, lai attīstītu kolektīvā dizaina domāšanu;

- bibliotekāriem nav pietiekoši daudz laika un iespēju, lai apgūtu un izmantotu dizaina domāšanu.