

AGENDA
BENGKEL DESIGN THINKING DAN IDEA PITCHING
TARIKH: 16 HINGGA 18 JUN 2025

HARI PERTAMA (16 JUN 2025 - ISNIN)	
MASA	PERKARA
8:00 pagi	Pendaftaran Peserta dan Sarapan Pagi
9:00 pagi	Bacaan Doa
9:05 pagi	Sesi Pengenalan kepada Pasukan Cloud Connect
9:20 pagi	Taklimat Program
9:30 pagi	Pengenalan kepada <i>Design Thinking</i> • Pengenalan dan Kepentingan Design Thinking • Prinsip dan Fasa <i>Design Thinking</i>
10:30 pagi	Rehat/ Minum Pagi
10:45 pagi	Fasa <i>Empathy</i> • Mengenal dan Memahami “Empathy”. • Kajian Kes “Empathy” • <i>Stakeholder Mapping</i>: Mengenalpasti dan Mengenalni pemegang taruh • <i>User Personas</i>: Membangunkan persona pengguna secara terperinci bagi mewakili pelbagai pemegang taruh. • <i>Empathy Mapping</i>: Perbincangan pemetaan empati bagi memahami keperluan, masalah, dan aspirasi pihak pemegang taruh.
12:30 t/hari	Makan Tengahari / Rehat / Solat
2:30 petang	Fasa <i>Define</i> • Mengenal dan Memahami “Define” • Kajian Kes “Define” • <i>Problem Statement Workshop</i>: Mengenalpasti cabaran dan masalah yang dihadapi pengguna semasa mendapatkan perkhidmatan kerajaan. • <i>Journey Mapping</i>: semakan semula proses semasa bagi mengenal pasti jurang dan peluang penambahbaikan. • <i>Prioritization Exercise</i>: mengenal pasti keutamaan masalah dan peluang berdasarkan impak dan kebolehlaksanaan

	• SWOT Analysis: Melaksanakan SWOT analysis untuk memahami kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman. • Vision Statement Development: Membangunkan visi hala tuju pembangunan MyGov
4.00 petang	Fasa Ideation • Introduction to Ideation: Gambaran keseluruhan proses idea dan kepentingannya dalam • Activity: Penjanaaan idea secara rapid dan mengalakkan pemikiran secara kreatif. • Brainstorming Session: Menjana dan mencipta pelbagai idea inovatif bagi penyelesaian masalah. • Idea Clustering: Klusterkan idea yang mempunyai persamaan dan tema bersesuaian.
5.00 petang	Minum petang / Bersurai / Tamat Bengkel Hari Pertama
HARI KEDUA (17 JUN 2025 - SELASA)	
MASA	PERKARA
8:00 pagi	Pendaftaran Peserta dan Sarapan Pagi
9:00 pagi	Ringkasan Bengkel Hari Pertama • Ulasan ringkas hasil bengkel hari pertama
9:30 pagi	Fasa Prototyping (Pengenalan) • Introduction to Prototyping: Gambaran keseluruhan proses prototaip dan kepentingannya dalam <i>design thinking</i>. • Activity: <i>The Marshmallow Challenge game.</i> • Debrief: <i>Key take away.</i>
10:30 pagi	Rehat/ Minum pagi
10:45 pagi	Fasa Prototyping (Pengenalan) - Sambungan • Introduction to Prototyping: Gambaran keseluruhan proses prototaip dan kepentingannya dalam <i>design thinking</i>. • Activity: <i>The Marshmallow Challenge game.</i> • Debrief: <i>Key take away.</i>
12:30 t/hari	Makan Tengahari / Rehat / Solat
2:30 petang	Fasa Testing • User Testing: Pembentangan kumpulan bagi prototaip yang telah disediakan • Feedback Analysis: Menganalisis maklum balas prototaip bagi mengenal pasti kelebihan, kelemahan, dan isu-isu yang perlu dipertingkatkan

4:00 petang	Kesimpulan dan Rantaian Kehadapan • Action Plan Development: Membangunkan pelan tindakan secara terperinci bagi melaksanakan strategi dan objektif yang telah dikenal pasti. • Sesi Soal Jawab
5.00 petang	Minum petang / Bersurai / Tamat Bengkel Hari Kedua
HARI KETIGA (18 JUN 2025 - RABU) – IDEA PITCHING	
MASA	PERKARA
8:00 pagi	Pendaftaran Peserta dan Sarapan Pagi
9:00 pagi	Pengenalan
9:30 pagi	Asas Idea Pitching Yang Berkesan Idea Berkesan • Kepentingan komunikasi yang ringkas dan jelas dalam pitching. • Komponen utama pitching yang berkesan: pernyataan masalah, penyelesaian, cadangan nilai. • Latihan Elevator Pitch: peserta membuat dan mempersembahkan selama 3 minit – “Present tentang kelemahan ANDA”.
10:30 pagi	Minum pagi
10:45 pagi	Mencipta Cerita Pitching Yang Menarik • Kepentingan bercerita dalam menarik perhatian. • Struktur cerita dalam pitching: persediaan, konflik, penyelesaian. • Aktiviti: Peserta mencipta cerita pitching menggunakan kerangka bercerita.
12:00 t/hari	Makan Tengahari / Rehat / Solat Jumaat
2:30 petang	Menyesuaikan Pitch Anda kepada Audiens Berbeza • Kepentingan memahami keperluan dan minat audiens anda. • Menyesuaikan bahasa, nada dan kandungan untuk pelbagai pihak berkepentingan. • Latihan interaktif: peserta mengubah suai pitching dan cerita untuk sasaran audiens yang berbeza.
3:30 petang	Mempertingkatkan Idea Pitching Anda dengan Visual dan Bahan Sokongan • Penggunaan alat bantu visual yang berkesan untuk menyokong padang anda (animasi slaid, gambar, prototaip, dll). • Prinsip reka bentuk untuk persembahan visual yang berkesan. • Aktiviti amali: peserta meningkatkan pitching dengan mencipta elemen visual.
4:30 petang	Mengendalikan Soalan dan Bantahan

	• Bersedia untuk soalan dan bantahan. • Strategi untuk menangani pertanyaan yang mencabar dengan yakin. • Aktiviti: Setiap peserta menyampaikan pitching dan latihan menjawab soalan dan bantahan. • Maklum balas rakan peserta. • Maklum balas jurulatih dan cadangan untuk penambahbaikan.
5:00 petang	Ucapan penutup & Rumusan
5:30 petang	Minum petang & Bersurai