

ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ: КАК СДЕЛАТЬ КЛАССНЫЙ ПРОЕКТ?



**Фонд новых форм
развития образования**
PLUS ULTRA | ДАЛЬШЕ ПРЕДЕЛА

Федеральный оператор
сети детских технопарков
«Кванториум»



КВАНТОРИУМ

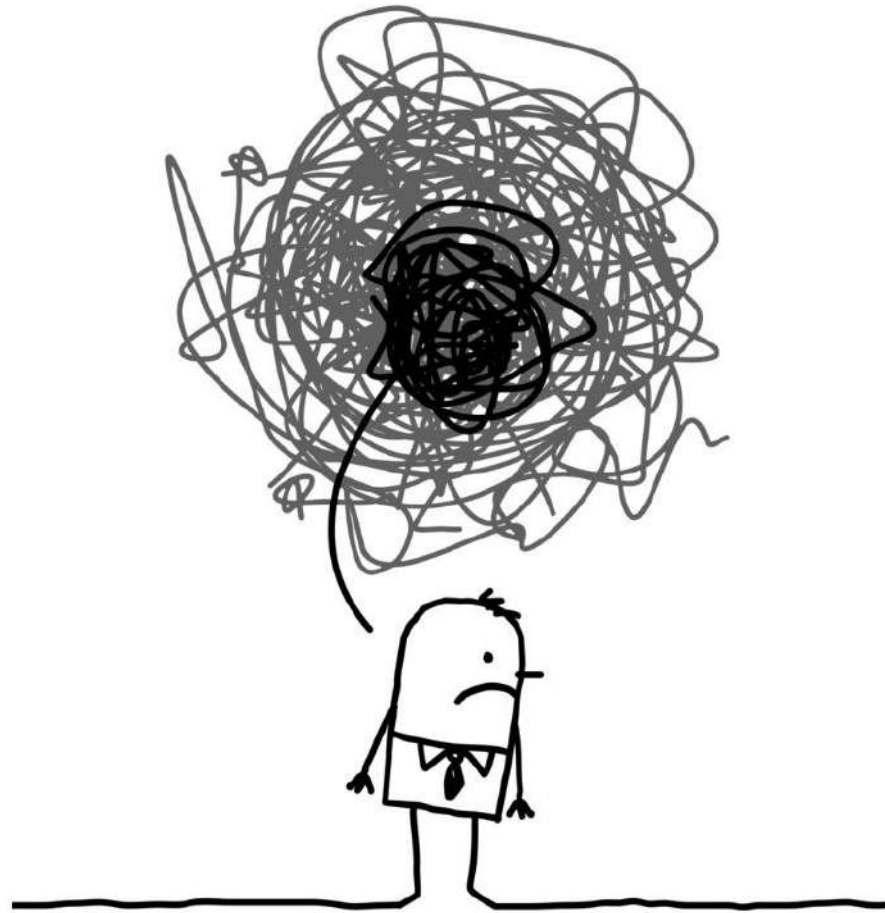
ЦЕЛИ НА СЕГОДНЯ:

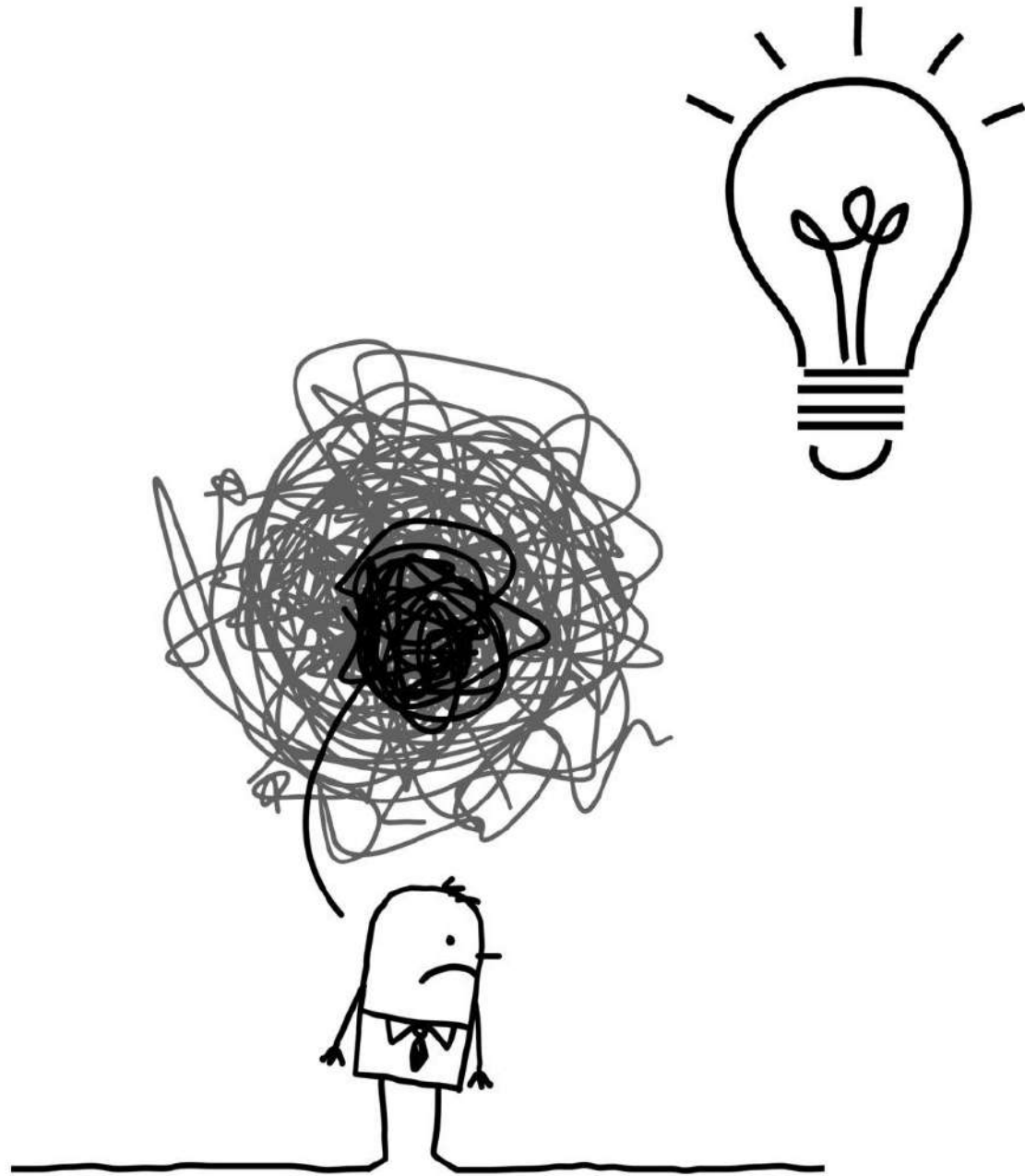
- Узнать про дизайн-мышления
- Понять, как его применять
- Попробовать решить конкретные задачи
- Сделать конкретные продукты



КРЕАТИВНОСТЬ – ЧТО ЭТО?

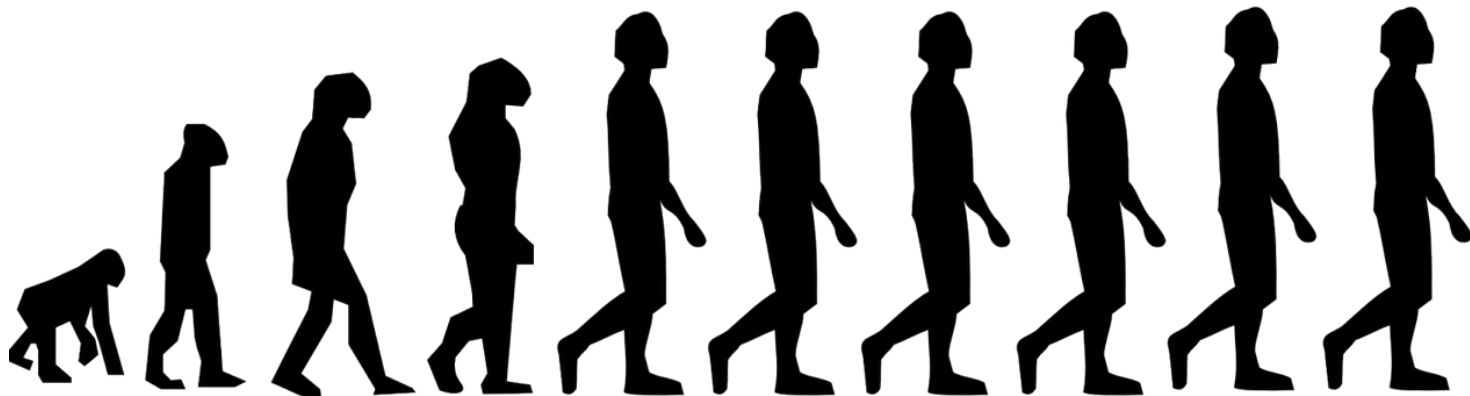






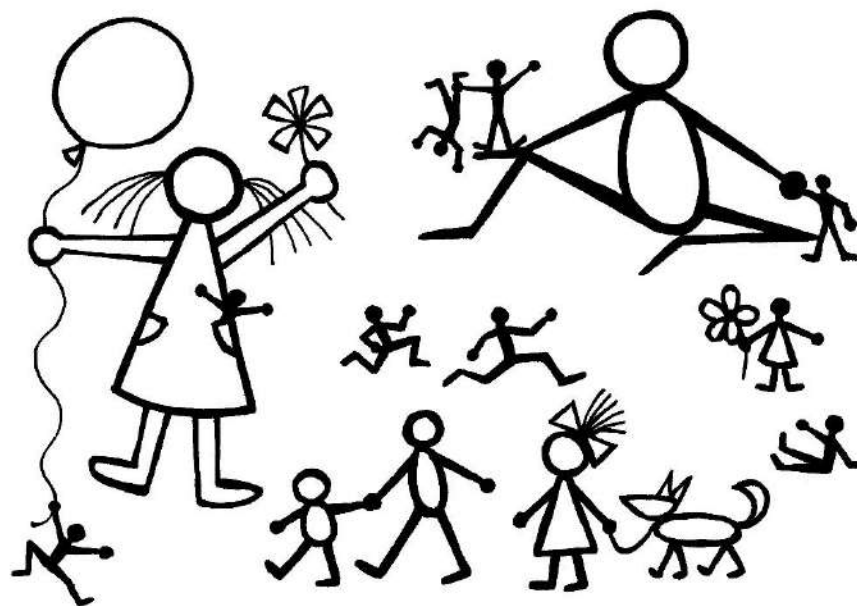
ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ

метод создания продуктов/услуг, ориентированных на **интересы пользователя**



ИДЕЯ ОТ ЧЕЛОВЕКА

Любая идея – это решение потребности человека



ПРИМЕРЫ

Понятная «книга» вместо стандартной инструкции
для пожилых



ПРИМЕРЫ



Больница как место для увлекательных детских квестов



ПРИМЕРЫ

Сайты операторов сотовой связи с возможностью быстрой оплаты (меню быстрых действий)

Мобильная связь Домашний интернет и ТВ Спутниковое ТВ


Пополнить баланс без комиссии  

+7

Пополнения и переводы

Банковская карта Автоплатеж

Минимальная сумма платежа - 100 ₽, максимальная - 15000 ₽

 Безопасный платеж

ДЭВИД КЕЛЛИ

Не придумал, а упаковал –
нельзя упаковать здравый смысл



ПРИНЦИПЫ:

1. Ошибайся раньше, ошибайся чаще!



ПРИНЦИПЫ:

2. Прототип вместо тысячи слов



ПРИНЦИПЫ:

3. Первым делом – спроси пользователя



ПРИНЦИПЫ:

4. Делайте вместе



ПРИНЦИПЫ:

5. «Да, и...»

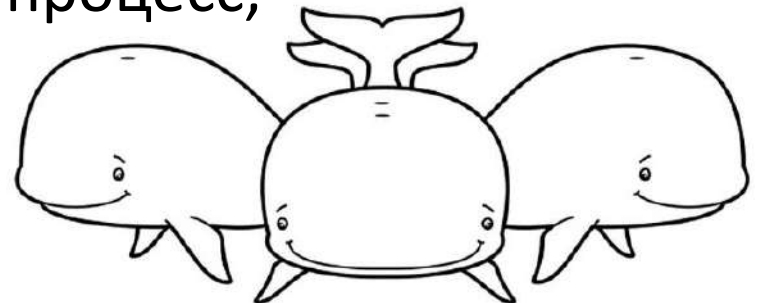


ТРИ КИТА

Процесс: есть алгоритм, итеративность, смешанные команды

Подход: человекоцентричность, эмпатия, культ быстрых ошибок

Среда: осязаемый мыслительный процесс, возможность «думать руками»





ЭТАПЫ ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЯ

ЭТАПЫ

- Эмпатия
- Фокусировка
- Генерация идей
- Выбор идей
- Прототипирование
- Тестирование



ЭМПАТИЯ

Проявление сопереживания по отношению к другому человеку, способность понять его чувства и представить себя на его месте

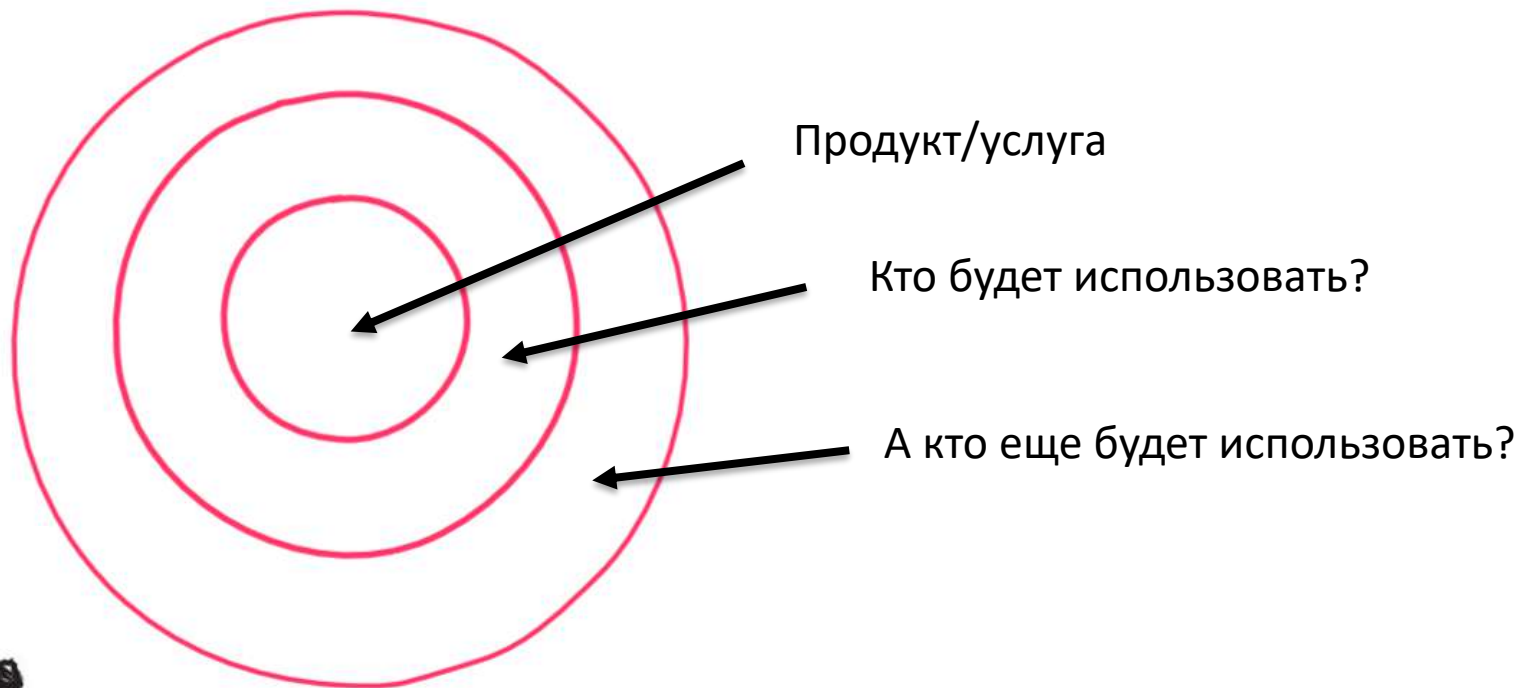


ЭМПАТИЯ

Проявление сопереживания по отношению к другому человеку, способность понять его чувства и представить себя на его месте



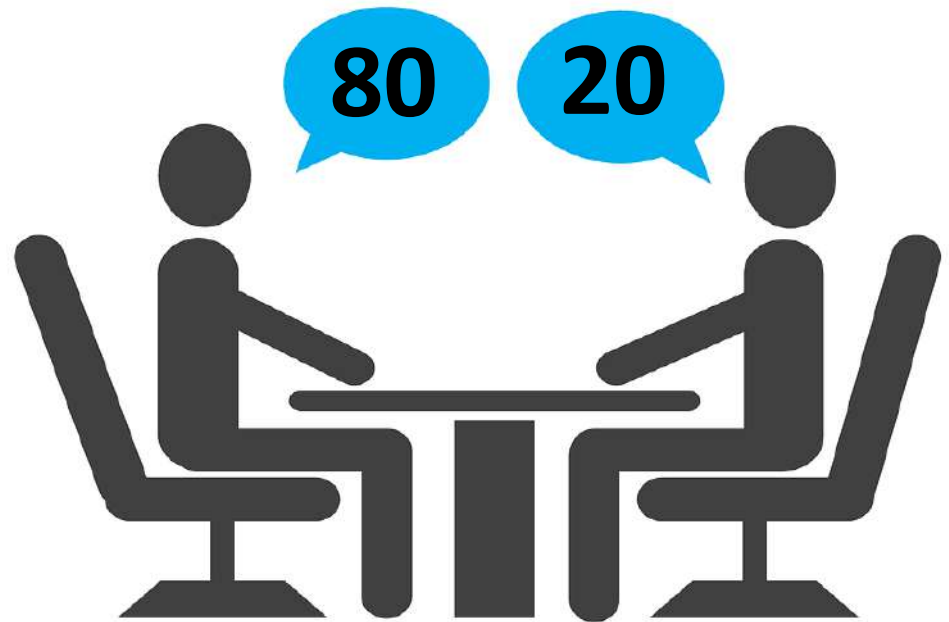
КАРТА СТЕЙКХОЛДЕРОВ



ГЛУБИННОЕ ИНТЕРВЬЮ

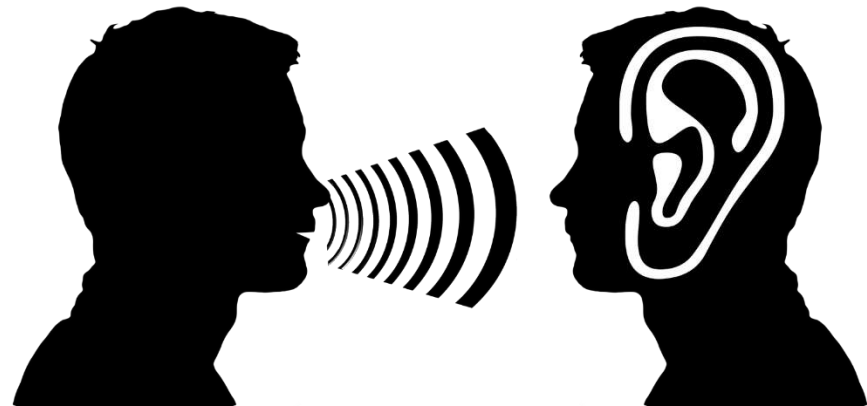
Узнаем прошлый опыт и мотивацию:

- Нулевая позиция
- 5 почему
- Открытые вопросы
- Итоги



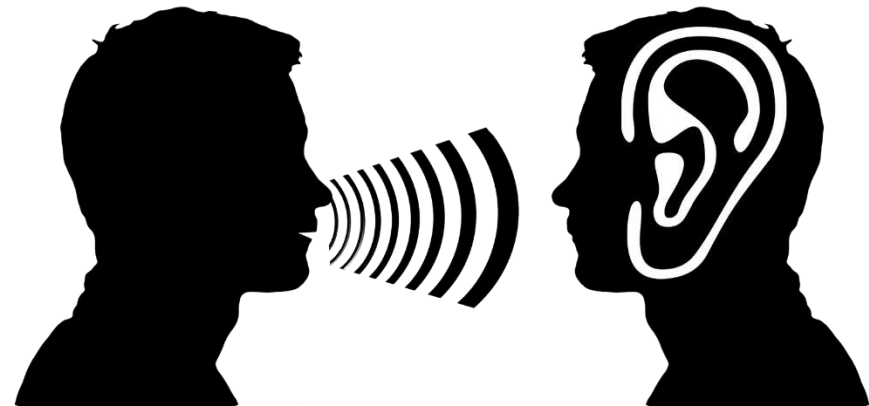
ГЛУБИННОЕ ИНТЕРВЬЮ

- 1 — ПРЕДСТАВЬТЕСЬ
- 2 — ПРЕДСТАВЬТЕ ПРОЕКТ
- 3 — ПОСТРОЙТЕ ВЗАИМОПОНИМАНИЕ
- 4 — НАВОДИТЕ НА ИСТОРИИ
- 5 — ИЗУЧАЙТЕ ЭМОЦИИ
- 6 — СЛЕДУЙТЕ ЗА УТВЕРЖДЕНИЯМИ
И ЗАДАВАЙТЕ ВОПРОСЫ
- 7 — ПОБЛАГОДАРИТЕ
И СДЕЛАЙТЕ ЗАКЛЮЧЕНИЕ

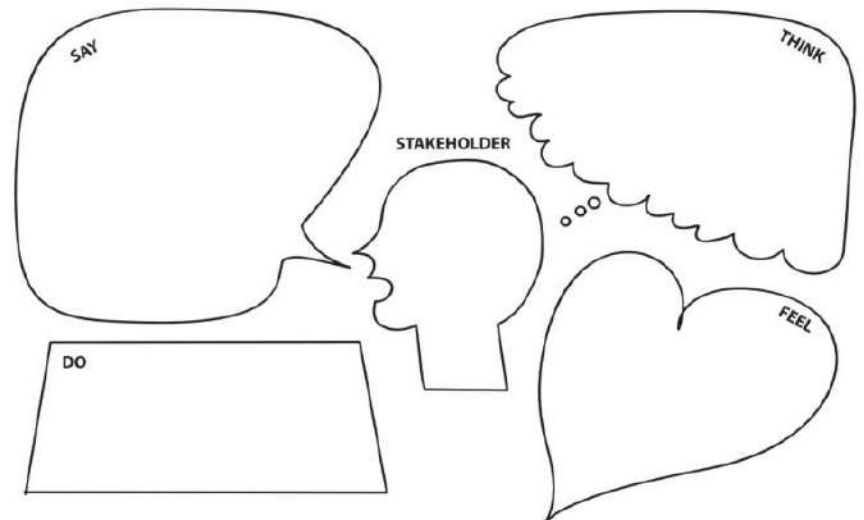


ГЛУБИННОЕ ИНТЕРВЬЮ

- ГИПОТЕЗЫ: ...
- ВОПРОСЫ: ...
- НАХОДКИ: ...



КАРТА ЭМПАТИИ



КАРТА ЭМПАТИИ

Стереотипы – главный враг эмпатии!



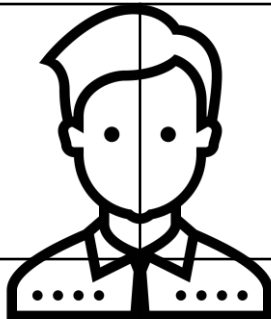
СТЕРЕОТИПЫ

Создаем решение для людей, отвечая на их настоящие потребности, а не наше стереотипное представление о них



КАРТА ЭМПАТИИ

Стереотипы – главный враг эмпатии!

<p>Что он слышит? Что говорят его друзья? Родственники?</p>		<p>Что он видит? Что его окружает, какая среда? Где?</p>
<p>Что он делает? Как этот человек проводит время?</p>		<p>Что он говорит? Какие у него принципы?</p>
<p>Какие боли? Чего он боится?</p>		<p>Что им движет? Что ему нужно и о чем он мечтает?</p>

КОПАЙТЕ ГЛУБЖЕ!

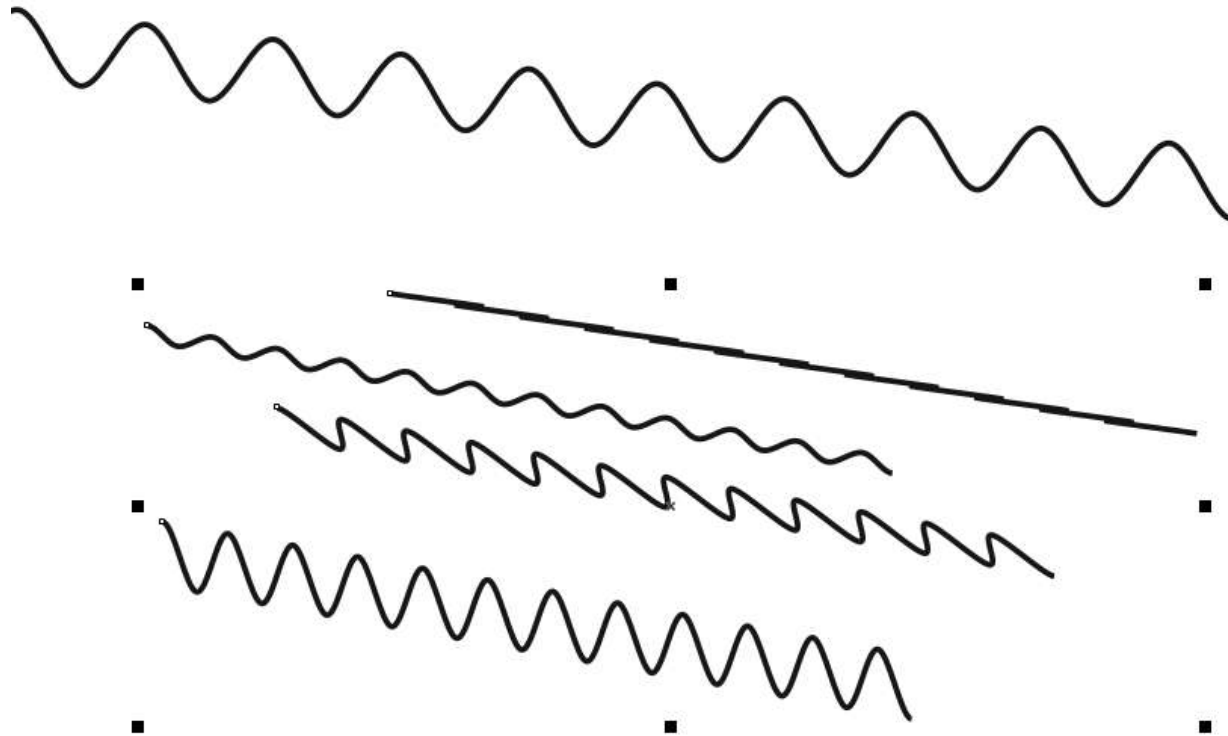


«МОКАСИНЫ»

Погружаемся в опыт пользователя и проходим весь путь в его «обуви».

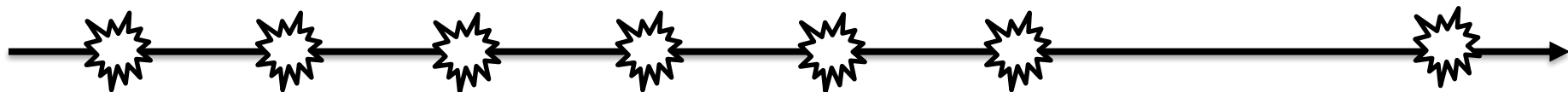


КАРТА ПУТИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ



КАРТА ПУТИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Школьника



7:00
«Не охота
вставать...»

7:15
«Да встаю я, встаю»

8:00
«Лучше б и не ел, чем это ☹»

12:00
«Как урок может быть таким долгим!»

Любое время:
«Как же хочется спать...»
«Что там выложили нового в инсту?»
«Зайду-ка я ВК»

ФОКУСИРОВКА



КЛАСТЕРИЗАЦИЯ

Собираем находки в группы по общим признакам



ГЕНЕРАЦИЯ ИДЕЙ



Действие + Объект + Измеряемая хар-ка действия = **Идея**

ГЕНЕРАЦИЯ ИДЕЙ



Действие + Объект + Измеряемая хар-ка действия = **Идея**

Пожелание ≠ идея

ГЕНЕРАЦИЯ ИДЕЙ



Действие + Объект + Измеряемая хар-ка действия = **Идея**

Пожелание ≠ идея

~~Сделать крутую игру~~

ГЕНЕРАЦИЯ ИДЕЙ



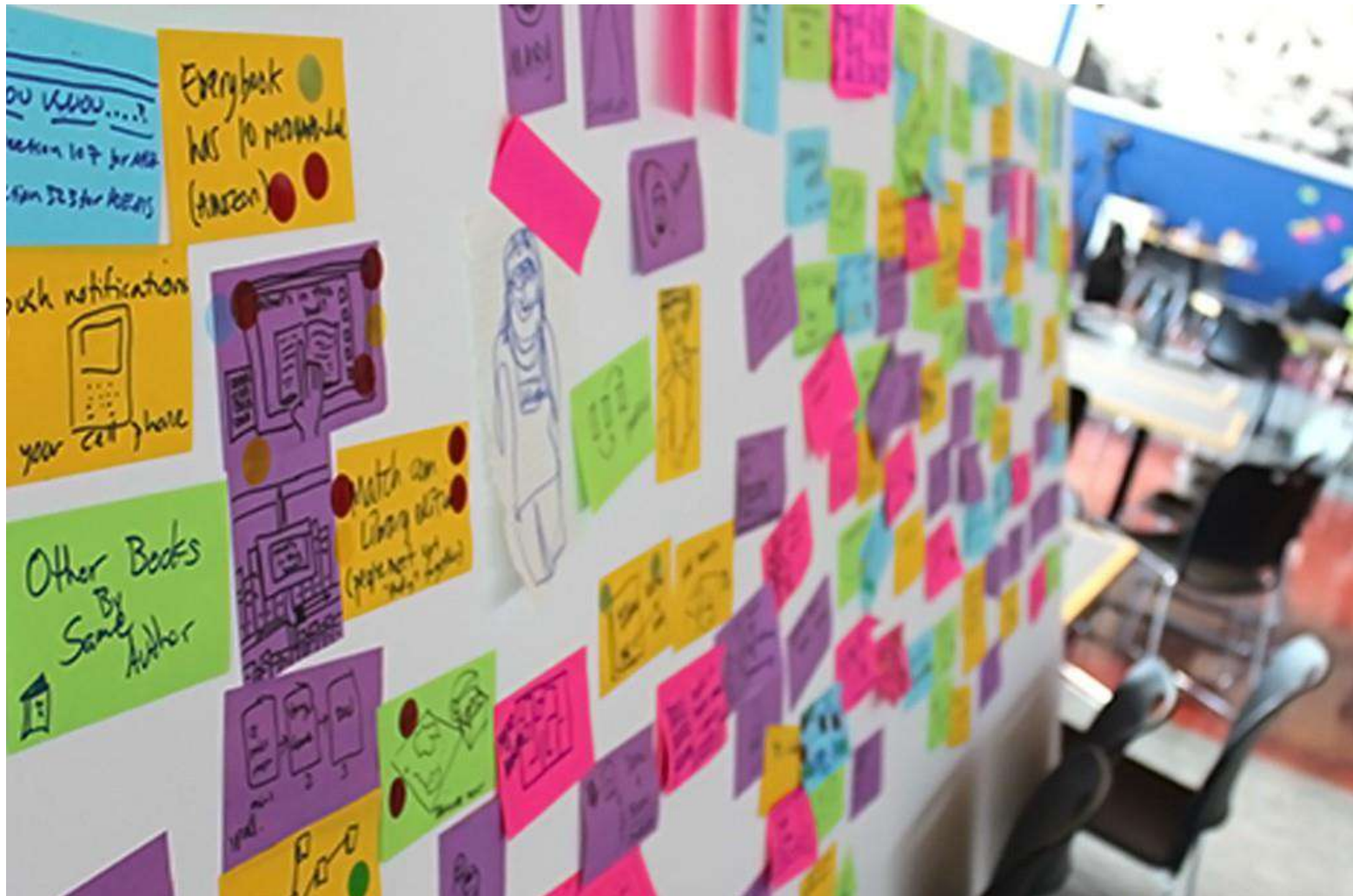
Действие + Объект + Измеряемая хар-ка действия = **Идея**

Пожелание ≠ идея

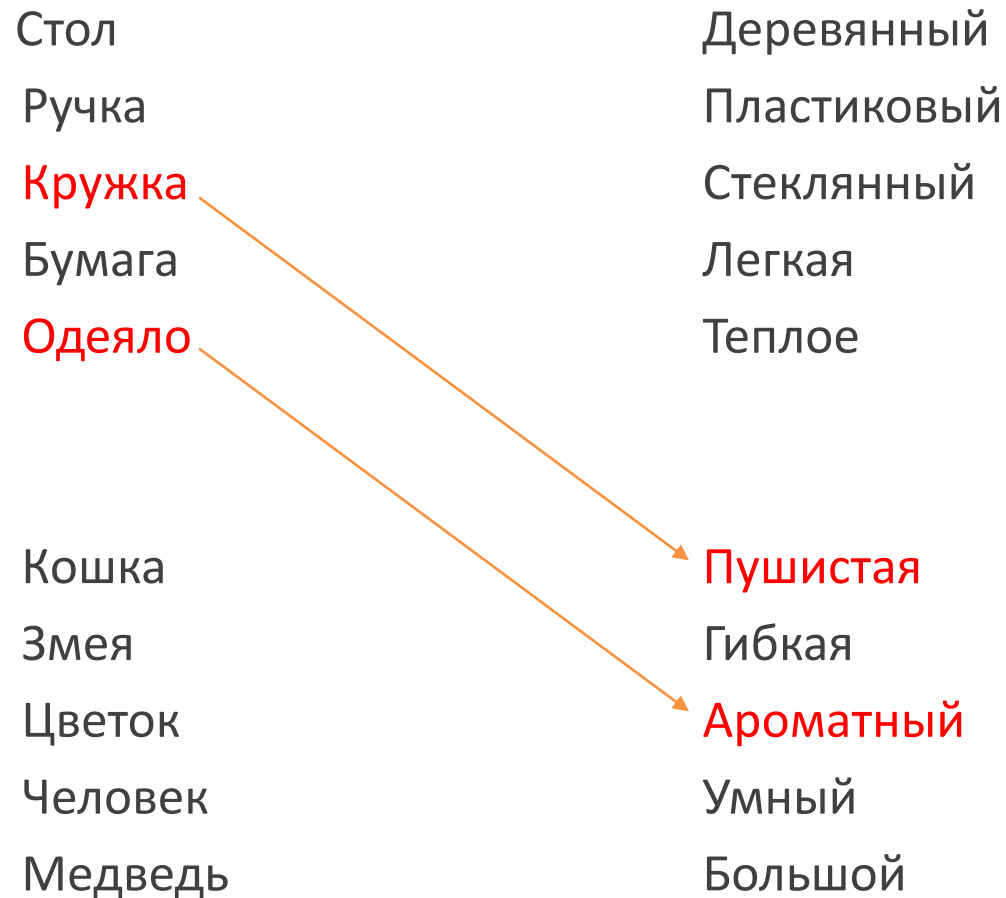
~~Сделать крутую игру~~

Сделать приложение для айфона:
найди все предметы супергероев

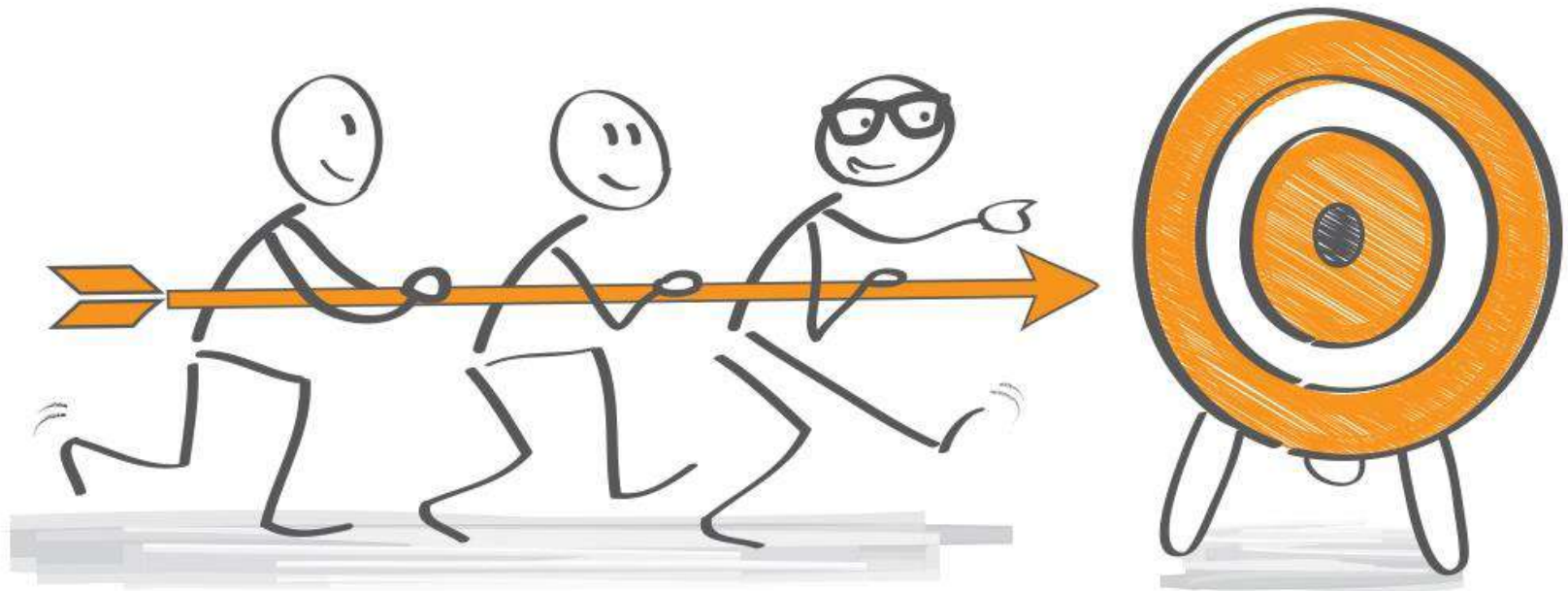
ГЕНЕРАЦИЯ ИДЕЙ



ТРИЗ: МЕТОД ФОКАЛЬНЫХ ОБЪЕКТОВ



МОЗГОВОЙ ШТУРМ



МОЗГОВОЙ ШТУРМ

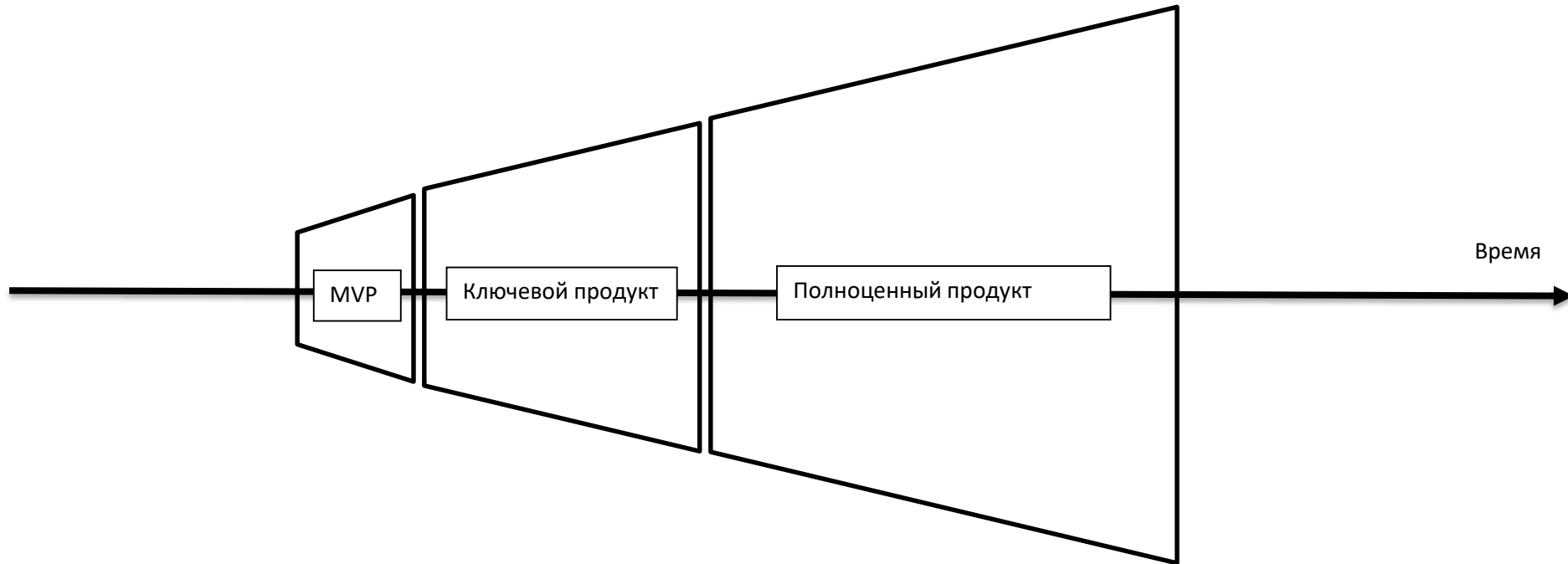
- Нет критике
- Принцип «Да, и...».
- Поощряйте сумасшедшие идеи
- Визуализируйте свои идеи
- Высказывается один человек
- Держите фокус на поставленной теме
- Стремитесь к наибольшему количеству идей.
Хороший результат — 15 идей от каждого члена команды

ВЫБОР ИДЕИ

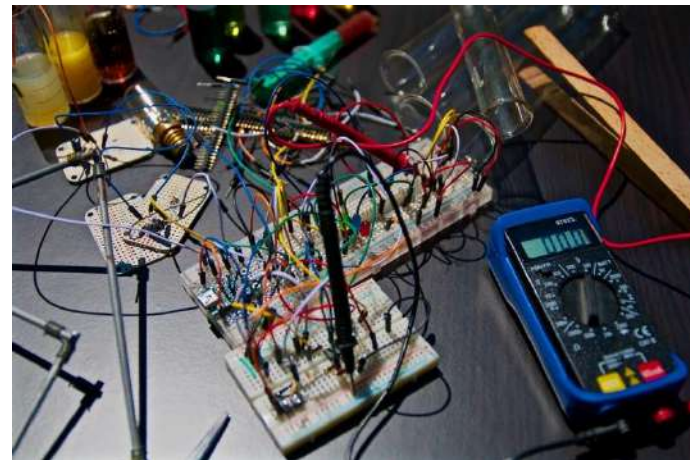
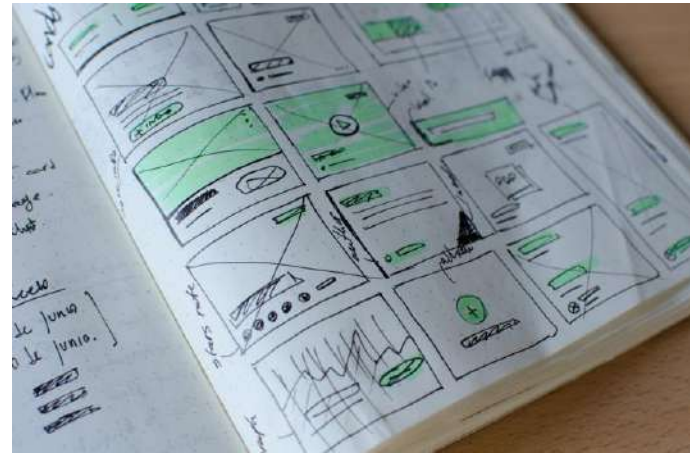


КАНВАС

Инструмент для работы продуктовой команды, который помогает расположить все “хотелки” и функции на временной шкале



ПРОТОТИПИРОВАНИЕ



LSP



ТЕСТИРОВАНИЕ



МАТЧАСТЬ

ЖАННА ЛИДТКА И ТИМ ОГИЛВИ

ДУМАЙ КАК



ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ ДЛЯ МЕНЕДЖЕРОВ

ЖИЗНЬ КАК КОН- СТРУК- ТОР

Выдели главное, убери лишнее
и создай жизнь,
которая тебя вдохновляет

АЙШЕ БЕРСЕЛ



ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ:

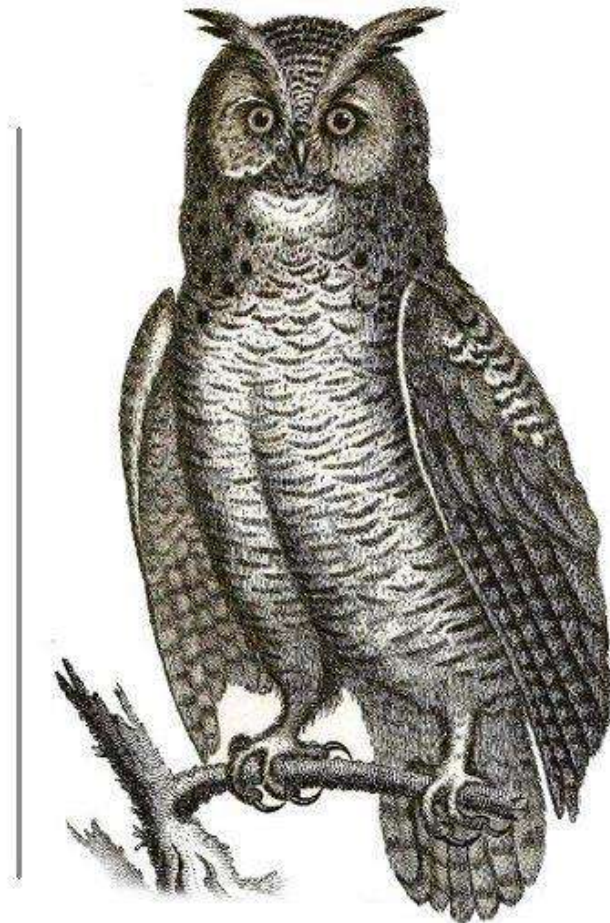
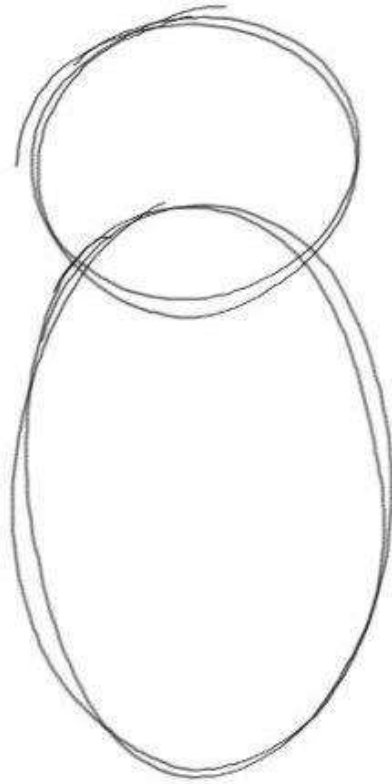
Когда «ДА»

- ✓ продукты/сервисы для людей
 - ✓ улучшить опыт
- ✓ наладить взаимодействие
 - ✓ понять, что не так

Когда «НЕТ»

Это не про людей
Проблема локализована
Решение очевидно

БОЛЬШЕ ПРАКТИКИ!



УСПЕХОВ 😊



kuznetsova@roskvantorium.ru