



Дизайн-мышление для развития зеленого вуза

Бурцева Екатерина

Что это?



Дизайн-мышление утверждает, что **практический, ориентированный на пользователя подход** к решению проблем может привести к инновациям, а инновации могут привести к дифференциации и конкурентному преимуществу.

Примеры



Global Goals Jam
Design 2030 Now!

[HOME](#)

[DESIGN 2030 NOW](#)

[LOCATIONS 2017](#)

[VISION](#)

[CHALLENGES](#)

[GOALS](#)

[ORGANISERS](#)

[PRESS & CONTACT](#)



DESIGN 2030 NOW

The United Nations Development Programme and MediaLAB Amsterdam (Amsterdam University of Applied Sciences), are inviting you to join the 2nd edition of the #GlobalGoalsJam. Join us to design interventions for the Sustainable Development Goals that matter most to you. Let's #Design2030Now!

#GLOBALGOALSJAM17

The #GlobalGoalsJam 2017 is a two day event consisting of short design sprints. Creative teams of designers, developers and Jammers from the local community work together using a tailored toolkit. Together, we will create interventions aimed at short term targets in support of the long term goals. Do you

Global Goals Jam 2017



start ▶ small





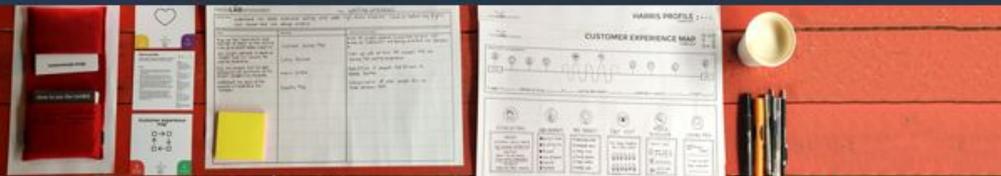
VISION

We believe that interdisciplinary teams can boost their creativity by using design methods. We believe in the value of sharing and building on each others' knowledge. We believe in agile and iterative design. We believe in tackling big (global) issues by taking small (local) steps.



JAM KIT

The Global Goals Jam Kit





Aalto University
Executive Education

[Home](#)

[Degree Programs](#) ▾

[Executive Programs](#) ▾

[Customized Solutions](#)



Design Thinking for

Business innovation

Download Brochure



Events

Design Thinking Workshop: Sustainability

Why: A five-hour hands-on design workshop where participants delve deep into the design process, working in teams to better understand a design problem, interacting directly with clients, and developing prototypes of their chosen design. Participants will be immersed in the four phases of the design process: 1. Investigate, 2. Ideate, 3. Prototype, and 4. Test and Redesign. For each phase, students will practice various phase-specific techniques with the support of mentors from both SEAS and beyond. Teams will then apply these techniques to a design challenge identified during their investigate phase. Lunch will be provided.

The Office for Sustainability will be the "client" for this workshop.

March 26, 2016

10 am–3 pm

Pierce 301

[Map It](#)



Ecological Design Thinking

MA, PG Dip, PG Cert

Are you dismayed, disturbed and totally disenchanted with what is happening to the only real planetary home we have? So are we.

[Apply now](#)

But are you also excited by the opportunities and prospects this opens up for us to create a better, brighter and more beautiful world? So are we.

Then join us in this innovative new postgraduate programme from Schumacher College in collaboration with the School of Architecture, Design and Environment at Plymouth University, the School of Design at Carnegie Mellon University, the Dartington Hall Trust and surrounding communities.

FULL COURSE INFORMATION

[Admissions](#)[Programme Structure](#)[Teaching, Learning and Assessment Handbook](#)[Programme Quality Handbook](#)[Student Handbook](#)[Student Profiles](#)[Postgraduate Application](#)



design thinking book



[Все](#) [Картинки](#) [Новости](#) [Видео](#) [Покупки](#) [Ещё](#) [Настройки](#) [Инструменты](#)

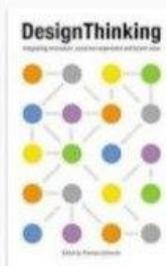
Книги > design thinking



Change by Design: How...
2009 г.



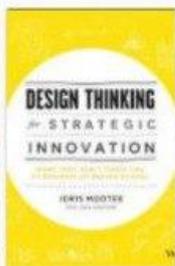
This is Service Desi...
2010 г.



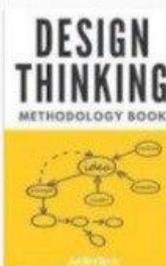
Design Thinking: Int...
2010 г.



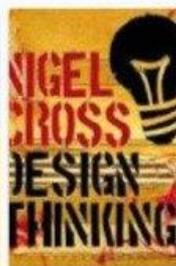
Designing for Growth: A D...
2011 г.



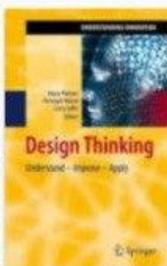
Design Thinking for ...
Idris Mootee...



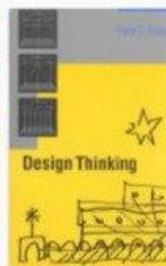
Design Thinking Met...
Emrah Yayic...



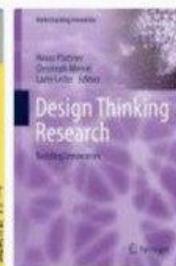
Design Thinking: Un...
Нигел Кросс...



Design Thinking: Un...
2010 г.



Design Thinking
Питер Рой, ...



Design Thinking Re...
2013 г.

[AaltoEE Design Thinking - International program by Aalto EE](#)

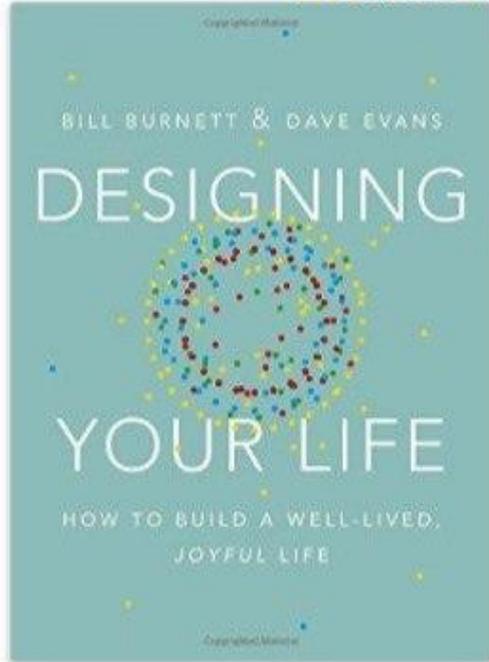
[Перевод](#) www.aaltoee.com/

In cooperation with ESADE. Apply!

[Design Thinking: Integrating Innovation, Customer Experience, and ...](#)

<http://www.amazon.com/Design-Thinking-14581156685>

Look inside ↓



See all 2 images

Designing Your Life: How to Build a Well-Lived, Joyful Life Hardcover —

September 20, 2016

by Bill Burnett (Author), Dave Evans (Author)

★★★★★ 263 customer reviews

▶ See all 5 formats and editions

Kindle
\$16.51

Read with Our **Free App**

Hardcover
\$19.96

69 Used from \$12.07
48 New from \$12.78
3 Collectible from \$14.99

 Audiobook
\$0.00

Free with your Audible trial

Audio CD
\$27.23

8 Used from \$20.35
23 New from \$20.36

#1 New York Times Bestseller

At last, a book that shows you how to build—*design*—a life you can thrive in, at any age or stage

Designers create worlds and solve problems using design thinking. Look around your office or home—at the tablet or smartphone you may be holding or the chair you are sitting in. Everything in our lives was designed by someone. And every design starts with a problem that a designer or team of designers seeks to solve.

▶ Read more

Почему для зелёного вуза?



Дизайн-мышление отлично подходит для создания новых проектов для вузов, так как:

- Всегда ставит в центр проекта **потребность конечного пользователя**, в данном случае студента\преподавательского состава\сотрудников

- Ориентирован на решение проблем с помощью **коллективного интеллекта**. Нужны разные точки зрения (иногда полярные) для создания сильного проекта

- Процесс дизайн-мышления **технологичен** настолько, что прийти к решению можно за один день

Итог



Дизайн-мышление - это просто подход к решению проблем, но оно, тем не менее, **увеличивает вероятность успеха и появления прорывных инноваций**, что невероятно важно для создание такой сложной системы как зеленый вуз. Дизайн-мышление может быть применено к широкому спектру контекстов, от личного до общества.

Этапы



Любой проект в логике дизайн-мышления состоит из 7 этапов:

- Исследование пользователя
- Исследование проблемы
- Поиск решения
- Выбор лучшего решения
- Прототипирование
- Внедрение решения
- Оценка результатов

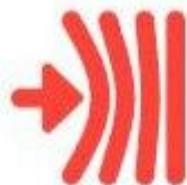
Таким образом в университете этапы могут выглядеть так:

*Любой проект в логике дизайн-мышления
состоит из 4 этапов:*



Исследование
пользователя

1



Исследование
проблемы

2



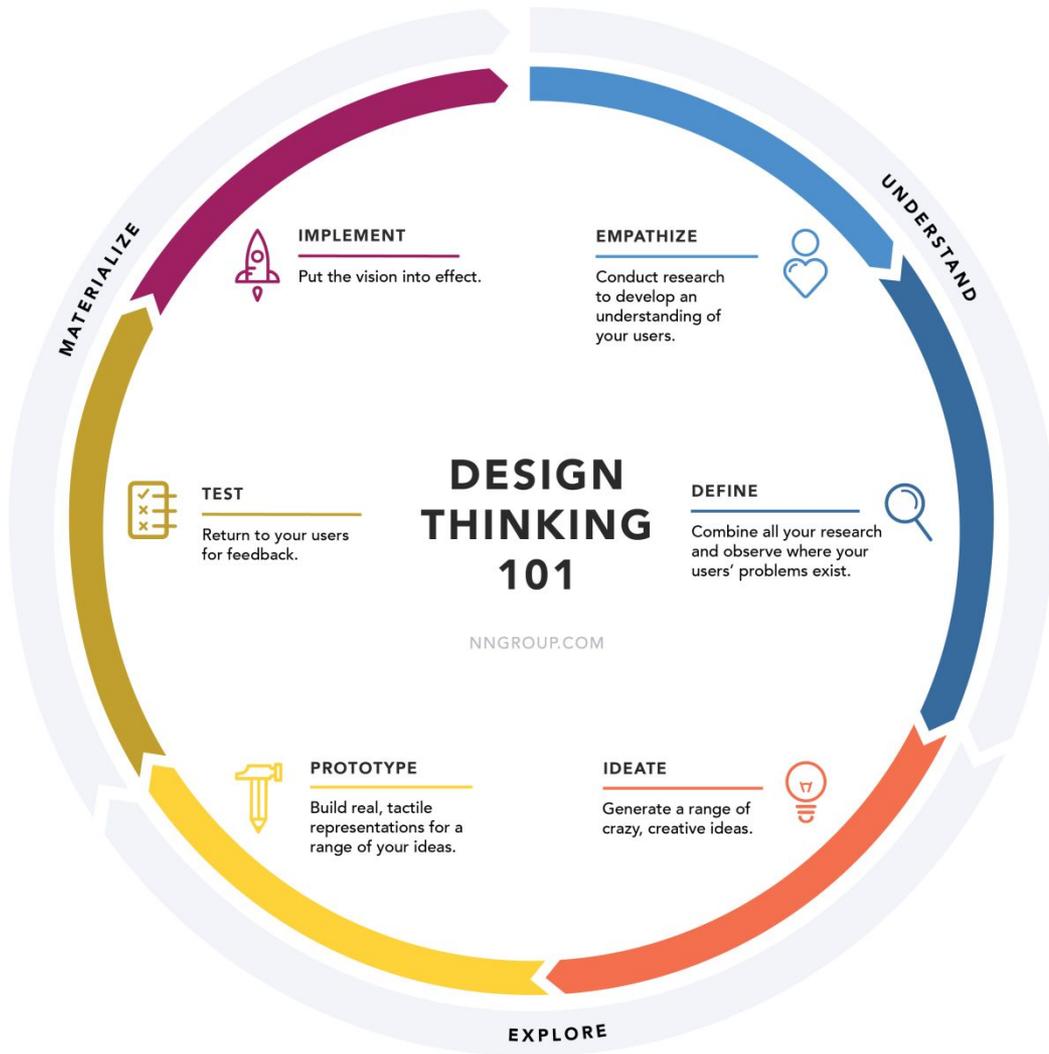
Поиск
решения

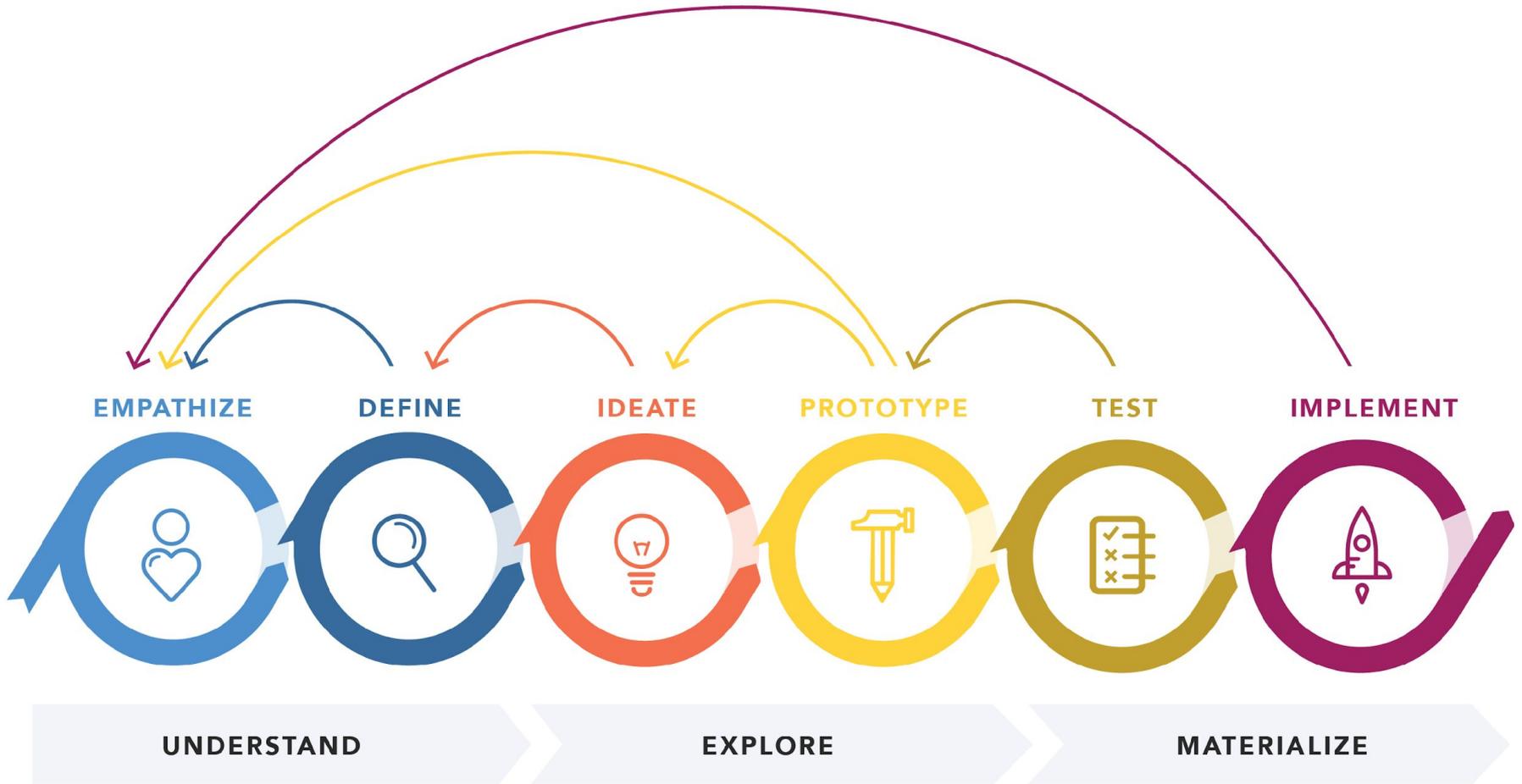
3



Создание
прототипа

4





Проведение интервью



со студентами\преподавателями\администрацией\сотрудниками. Его часто называют **этапом эмпатии**, потому что как главная цель исследования — **проявить интерес и сочувствие к внутреннему миру пользователя**. Именно сопереживание от первого лица, эмпатия, — критически важна для проекта.

Рабочая команда желательно должна состоять из 3-5 человек с междисциплинарными или различными областями знаний. Результаты интервью можно представить в виде карты эмпатии-это удобный способ комбинировать точки зрения пользователей в один общий вид. Карта обычно состоит из частей, которые иллюстрируют различные типы «рефлексии» респондентов в интеллектуальной и эмоциональной сферах. Как могла бы выглядеть карта эмпатии для студента Михаила:

ЧУВСТВУЕТ раздражение и бессилие, потому что не понимает, почему ему в его университете до сих пор не могут установить отдельный сбор



ЧУВСТВУЕТ

ДУМАЕТ что было бы гораздо удобнее, если бы отдельный сбор существовал в его общежитии и здании вуза



ДУМАЕТ

ДЕЛАЕТ Михаил разделяет дома



ДЕЛАЕТ



ВИДИТ

ВИДИТ, что в Европе и в России (СПбГУ) отдельный сбор уже есть

Здесь важно, что мы фокусируемся исключительно на том, что находится в голове Михаила. В центре проекта — только его инсайты, мысли и чувства.

Разбор интервью



И определение «болей»

После того, как группа поняла, кто их пользователь и что у него «болит», ей предстоит определиться с тем, какую основную проблему они будут решать. Это происходит в результате, как правило, горячей дискуссии. Чтобы отбросить лишнее и сфокусироваться на чем-то одном можно чётко формулировать предложение «Как мы можем помочь...».

Как мы можем помочь студенту удобно разделять отходы.

Брейнштурм, концепция

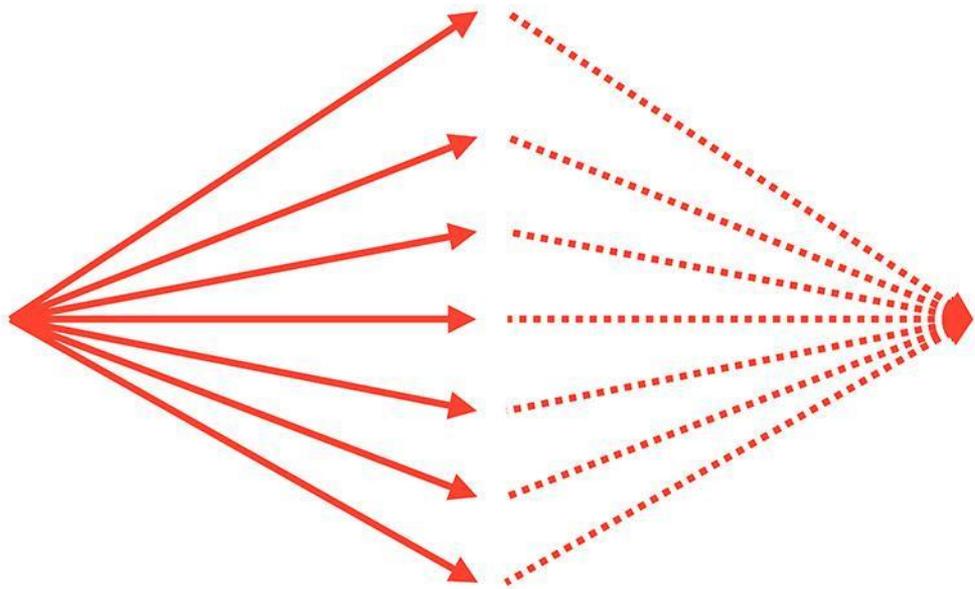


Как только команда определилась с проблемой, наступает этап мозгового штурма, который, в свою очередь, разбит на две фазы: генерации и оценки идеи. В первой части действуют классические правила мозгового штурма, сформулированные еще Алексом Осборном в конце 30-х годов прошлого века:

- Идеи нельзя критиковать
- Нужно говорить все, что придет в голову — никогда не знаешь, что ляжет в основу решения
- Приветствуется развитие идеи коллег
- Количество важнее качества — чем больше идей, тем лучше

На примере брейнсторминга отлично виден главный принцип дизайн-мышления: **анализ-синтез**

Это последовательные этапы, их специально разделяют во времени. Под анализом понимается исследование всех возможностей, которые приходят в голову дизайнерам. На этом этапе группа расширяет свою область знаний, начинает погоню за всеми возможными зайцами.



Анализ

Синтез

Выбор лучшего



В обсуждении или голосовании.

На этапе синтеза, наоборот, из огромного количество идей нужно выбрать одну или синтезировать ее из нескольких. Это, как правило, самый сложный этап, отчасти потому, что нужно сделать выбор в условиях неопределенности. В этот момент очень важно, чтобы в группе появились люди, которую примут неопределенность, рискнут и сделают ставку, даже если не до конца ясны критерии принятия решений.

Прототипирование



В группах, представление концепции в виде плаката, модели

Сначала стоит придуманную концепцию спроектировать и показать ее главную ценность на пальцах\бумажках\скотче\ конструкторе Лего. Если вы не ограничены временем, то сделайте простой вариант вашего проекта и начните внедрять его. Создавайте реальные, тактильные представления. Цель этого этапа - понять, какие компоненты ваших идей работают, а какие нет. Представьте её другим коллегам вне рабочей группы, соберите обратную связь.

К пользователям



Вернитесь к своим пользователям для получения отзывов.

Спросите себя: «Соответствует ли это решение потребностям пользователей?» И «Улучшилось ли то, как они себя чувствуют, думают или выполняют свои задачи?»

Поместите свой прототип перед реальными клиентами и убедитесь, что он достигает ваших целей. **Убедитесь, что ваше решение реализовано и затрагивает жизнь ваших конечных пользователей.** Это самая важная часть дизайнерского мышления, но она наиболее часто забывается.

Милтон Глейзер : «Нет такого понятия, как творческий тип. Как будто креативность - это глагол, очень трудоемкий глагол. Речь идет об идее в голове и превращении этой идеи в нечто реальное. И это всегда будет долгим и трудным процессом. Если вы все сделаете правильно, это будет похоже на работу».

Успех дизайнерского мышления заключается в его способности трансформировать аспект жизни конечного пользователя. Этот шестой шаг - **реализация** - имеет решающее значение.

Цикличность



Каждая фаза должна быть повторяющейся и циклической, в отличие от строго линейного процесса. Обычно возвращаются к двум этапам понимания, сопереживают и определяют, после того, как был создан и протестирован первоначальный прототип. Вы также можете **повторять фазы**. Часто бывает необходимо выполнить упражнение в фазе несколько раз, чтобы достичь результата, необходимого для продвижения вперед. Например, на этапе определения проблемы разные члены команды имеют разные знания и опыт и, следовательно, различные подходы к идентификации проблем.

Bring your vision to life.

Gather questions together from your research.

Get feedback for testing.

Examine your research to discover each problem.

Create prototypes that demonstrate your ideas.

Brainstorm potential ideas.

