

## Лекція 1

# Що таке дизайн-мислення?

З професором Джин Лідтка

**людиноцентричний**

**варіативний**

**заснований на  
МОЖЛИВОСТЯХ**

**повторюваний**

|                                                            | Варто використовувати<br>дизайн-мислення,<br>якщо...                                                       | Варто використовувати<br>лінійні аналітичні<br>методи, якщо...       |
|------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|
| <b>Чи<br/>людиноцентрична<br/>ця проблема?</b>             | Потрібне ґрунтовне розуміння<br>багатьох людей (споживачів)                                                | Кількість залучених людей невелика                                   |
| <b>Наскільки чітко ви<br/>розумієте саму<br/>проблему?</b> | Сама проблема не до кінця<br>зрозуміла, потрібно її вивчати і<br>досягти консенсусу щодо самої<br>проблеми | Ми чітко розуміємо проблему і<br>знаємо, як правильно її<br>вирішити |
| <b>Який рівень<br/>невизначеності?</b>                     | Маємо багато великих та малих<br>перемінних, а попередня<br>(історична) інформація навряд чи<br>допоможе   | Історичні дані добре визначають<br>майбутній розвиток подій          |
| <b>Яка інформація вже<br/>є доступною?</b>                 | Є дуже мало наявної інформації<br>для аналізу                                                              | Є декілька чітких джерел<br>аналогічних даних                        |



Before You Begin



What *is*?

What *if*?

What *wows*?

What *works*?



[Інструмент дизайну]

# Візуалізація

Зробіть це зрозумілим, конкретним. Намалюйте зображення, розкажіть історію, зробіть фото, створіть карту досвіду споживача. . .