

«ДИЗАЙН- МЫШЛЕНИЕ»

ПОДГОТОВИЛИ:

ИЛЬЯ ИВАНОВ

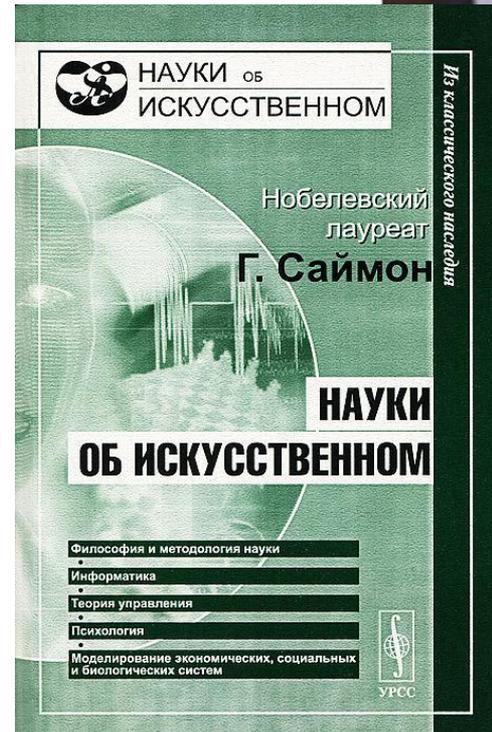
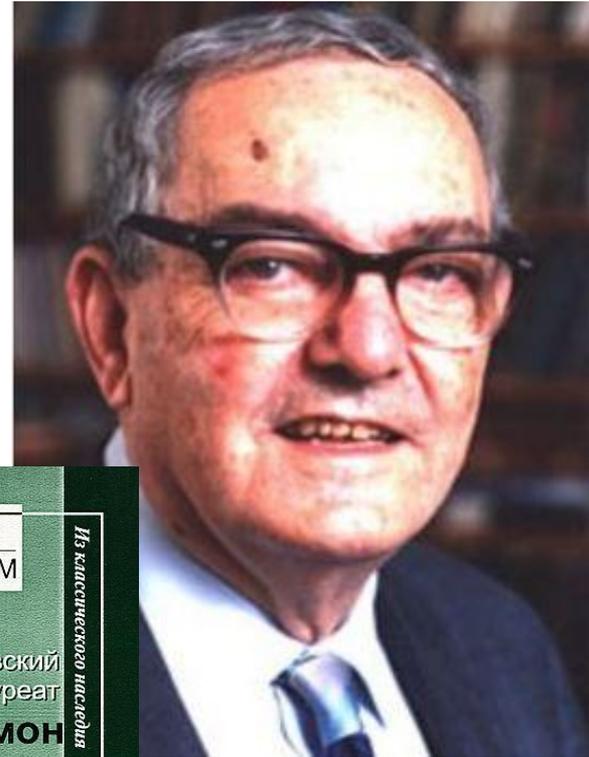
ВЛАДИСЛАВ ЛОНСКИЙ

ВИКТОРИЯ БОРИСОВА

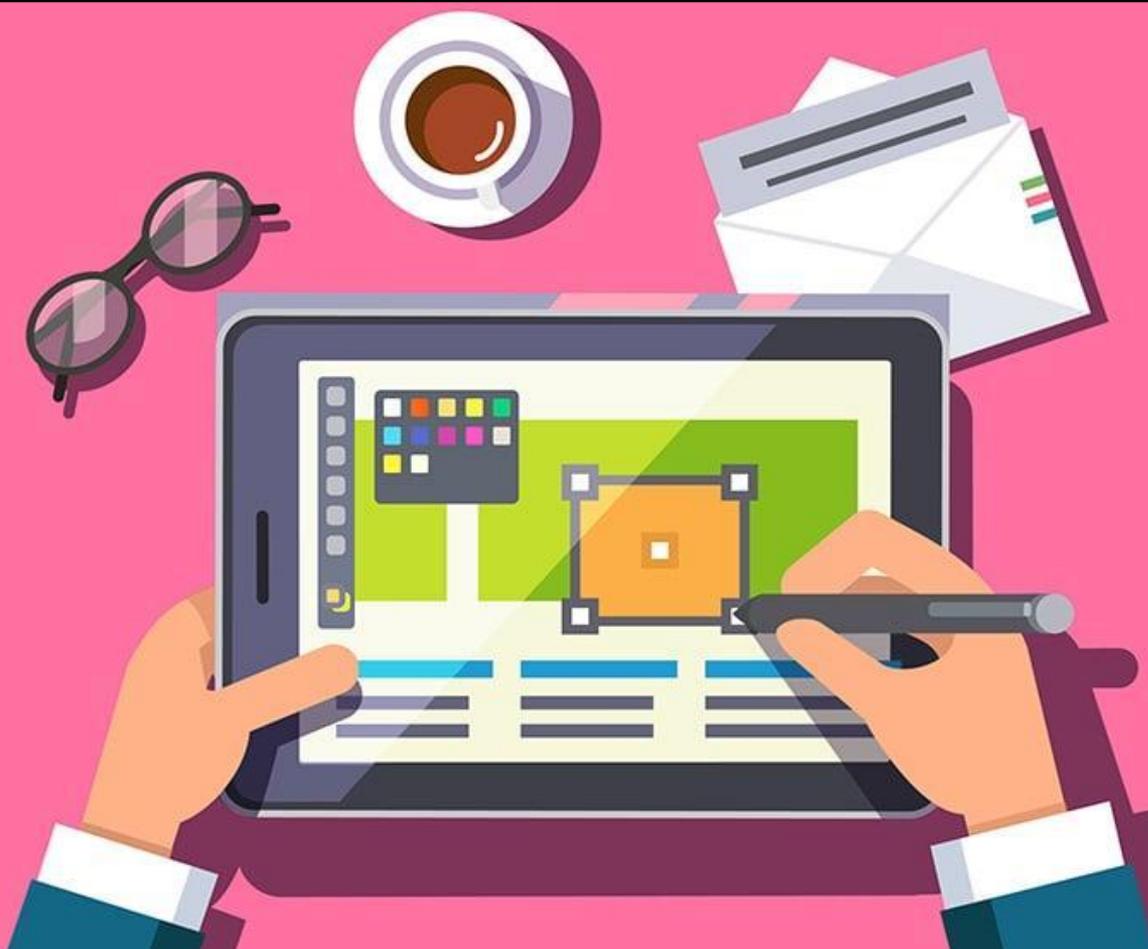
АННА СЫСОЕВА

ИДЕЯ

**Идею дизайн-мышления
впервые
сформулировал
Герберт Саймон в
1969 году в книге
«Науки об
искусственном».
Позднее идею развили
ученые
Стэнфордского
университета и
основали
Стэнфордский
институт дизайна,
историч. предпринимост.**



ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ – МЕТОДИКА, КОТОРАЯ ПОМОГАЕТ НАЙТИ НЕСТАНДАРТНЫЕ РЕШЕНИЯ ЗАДАЧИ, ОРИЕНТИРОВАННЫЕ НА ИНТЕРЕСЫ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ.

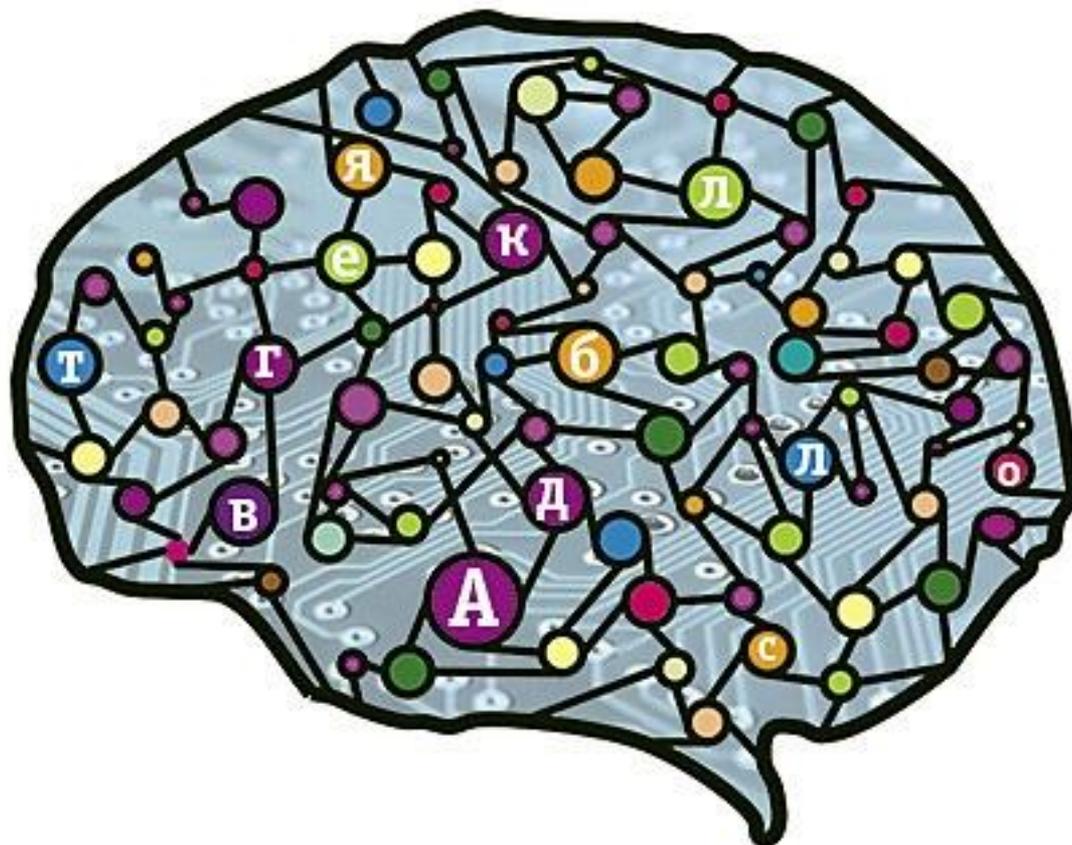


“ТВОРЧЕСКОСТЬ” МЫШЛЕНИЯ СВЯЗАНО С ДОМИНИРОВАНИЕМ В НЕМ 4-Х ОСОБЕННОСТЕЙ:

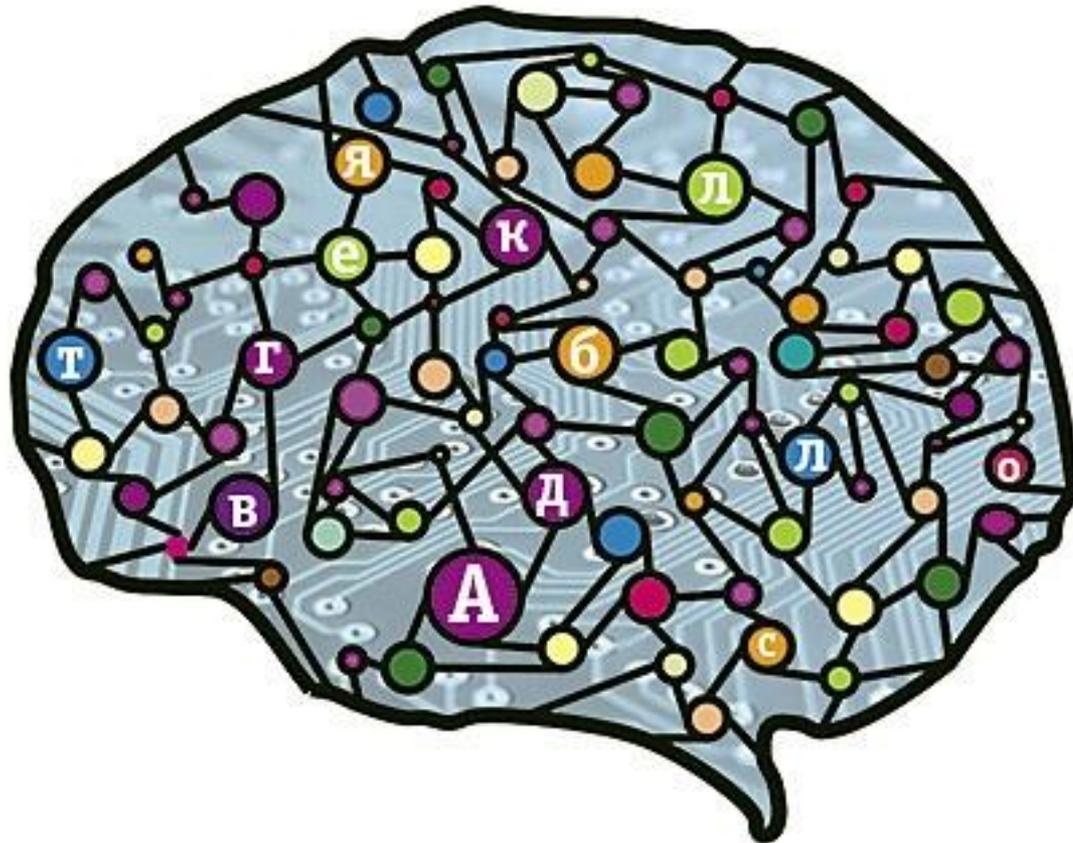
**1. Оригинальность,
необычность
высказываемых
идей, ярко
выраженное
стремление к
интеллектуальной
новизне.**



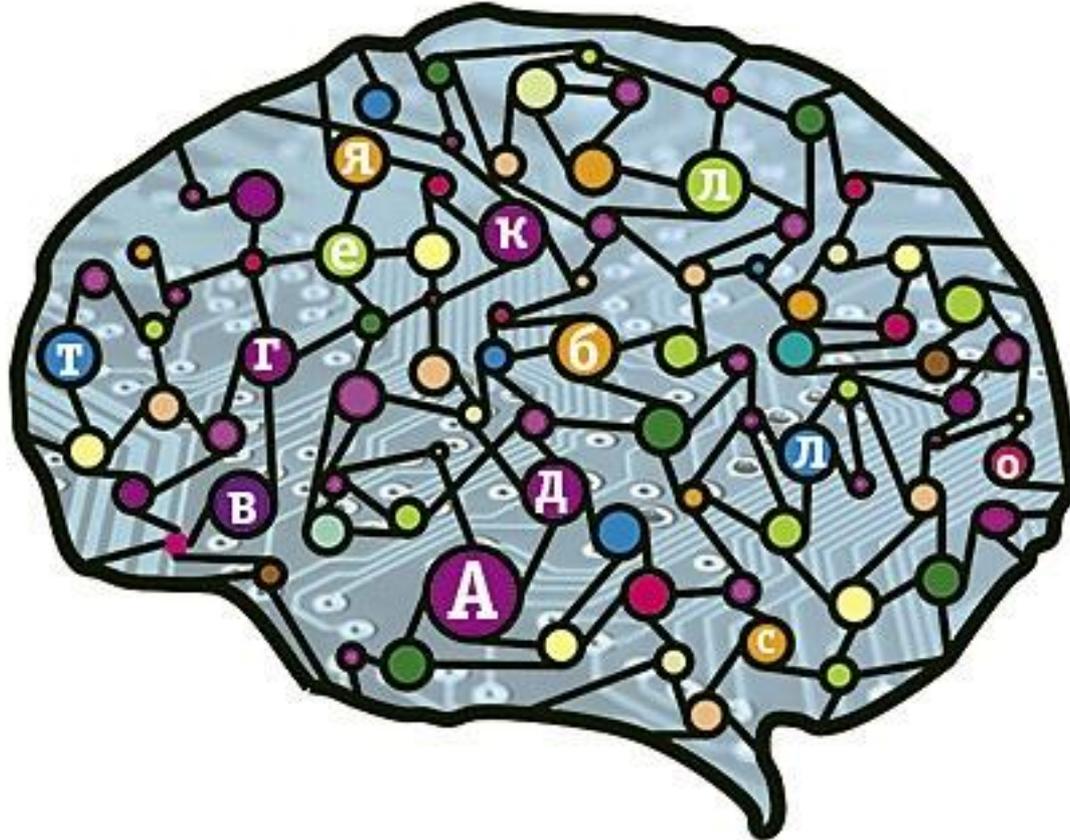
2. Семантическая гибкость, т.е. способность видеть объект под новым углом зрения, обнаружить его новое использование, расширять функциональное применение на



3. Образная адаптивная гибкость, т.е. способность изменить восприятие объекта таким образом, чтобы видеть его новые, скрытые от наблюдения стороны



4. Семантическая спонтанная гибкость, т.е. способность продуцировать разнообразные идеи в неопределенной ситуации, в частности в такой, которая не содержит ориентиров для этих идей



ПРИМЕРЫ ДИЗАЙНЕРСКОГО МЫШЛЕНИЯ

От этой тележки можно зарядить телефон



В этом магазине дети могут взять бесплатный фрукт, который можно съесть во время шоппинга



Эти тележки предназначены для покупателей, которые вынуждены брать своих питомцев с собой



Магазин дарит покупателям матрас для собаки при покупке обычного



В магазине есть специальная
площадка для тестирования обуви



Эта шкала помогает
определить сладость сортов яблок



**В этом магазине можно собрать
грибы самому**

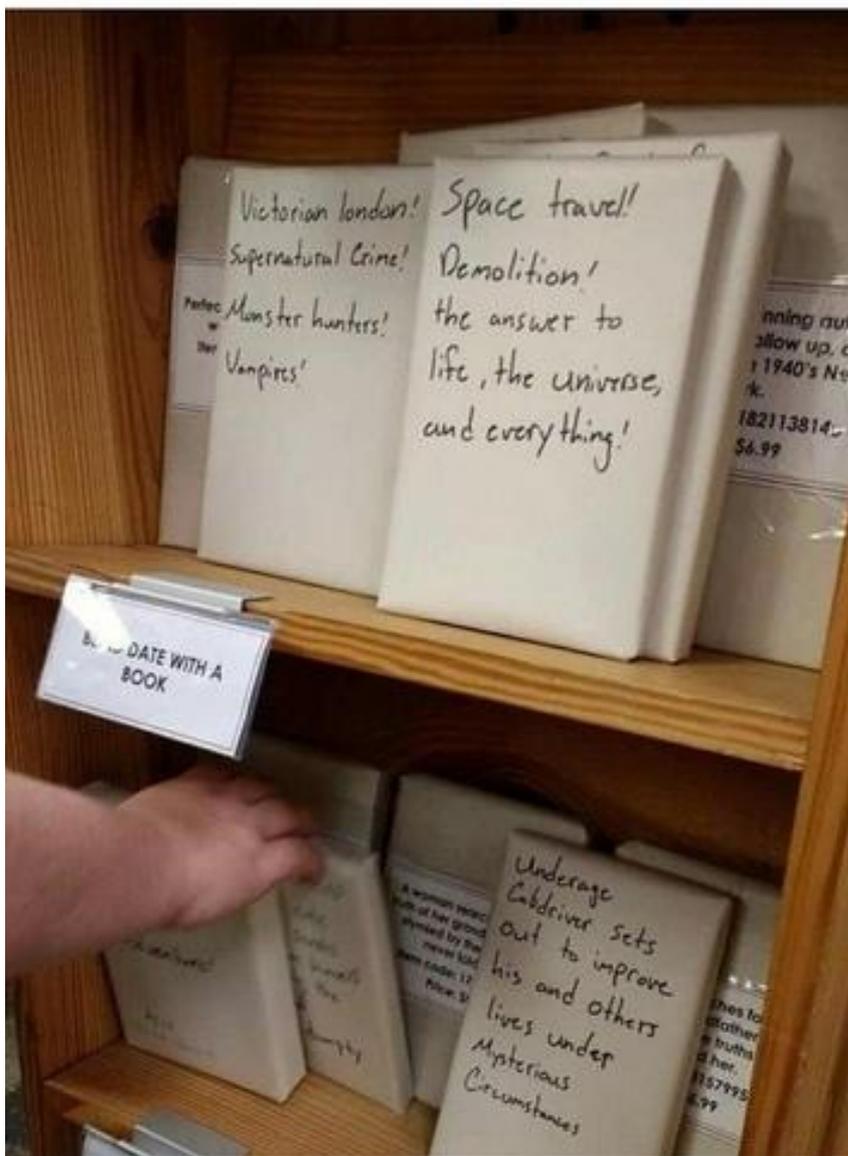


**В этой примерочной можно
переключать освещение и понять,
как одежда будет выглядеть в
разное время суток**



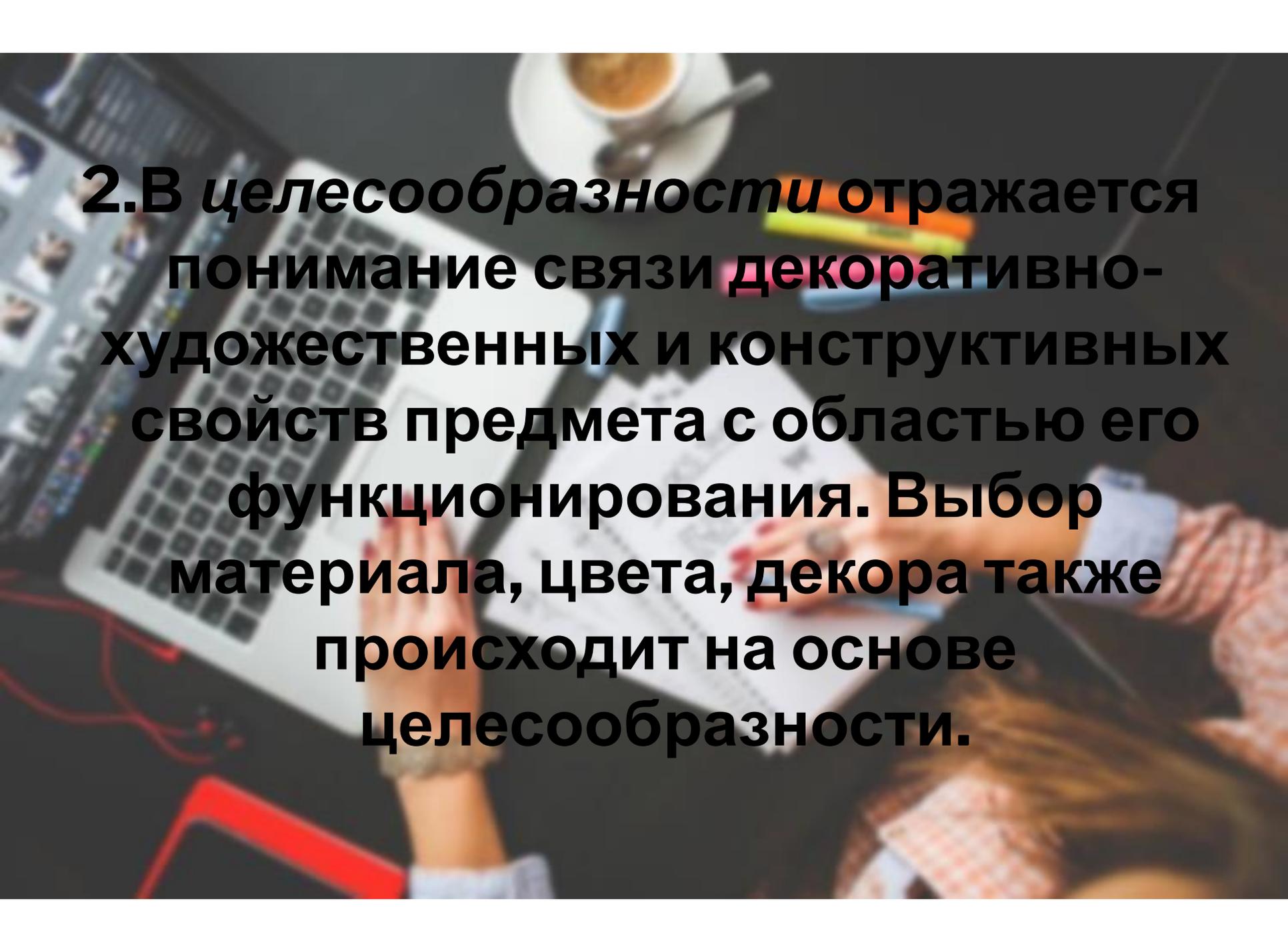
Книжный магазин предлагает «свидание вслепую» — вы выбираете книгу, не зная её названия и автора

Бананы сортируются по степени зрелости

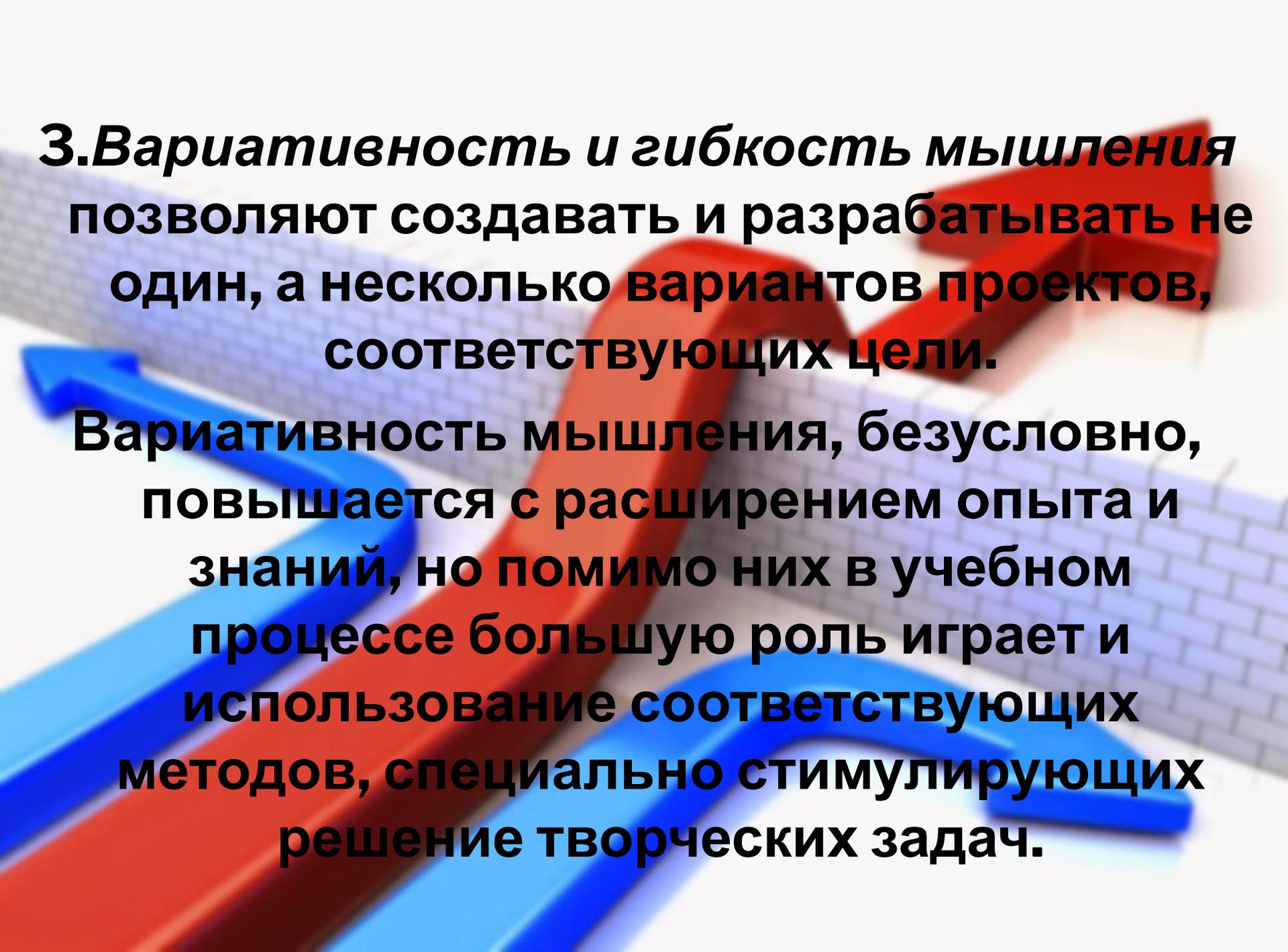


СОГЛАСНО НАУЧНЫМ ДАННЫМ,
ДИЗАЙНЕРСКОЕ МЫШЛЕНИЕ ВКЛЮЧАЕТ В
СЕБЯ СЛЕДУЮЩИЕ ПАРАМЕТРЫ:

1. Конструктивность - это такое качество мышления, которое позволяет проанализировать определенную предметную ситуацию и на основе этого преобразовать ее. Эта стадия в проектной деятельности является, пожалуй, наиболее важной, так как позволяет предусмотреть и устранить недостатки функционирования вещи еще на стадии разработки.



2. В целесообразности отражается понимание связи декоративно-художественных и конструктивных свойств предмета с областью его функционирования. Выбор материала, цвета, декора также происходит на основе целесообразности.



3. Вариативность и гибкость мышления позволяют создавать и разрабатывать не один, а несколько вариантов проектов, соответствующих цели.

Вариативность мышления, безусловно, повышается с расширением опыта и знаний, но помимо них в учебном процессе большую роль играет и использование соответствующих методов, специально стимулирующих решение творческих задач.

**4. Чувство
стиля и
стилевой
гармонии
позволяет
подходить к
оценке
окружающей
предметной
среды как к
единому
целому.**



В основе дизайн-мышления лежит принцип антропоцентризма. То есть любой, кто использует этот принцип, подчиняет свое исследование и работу интересам человека, а не интересам компании, начальника, бюрократии.

Главная цель дизайн-мышления — выйти за пределы существующих стереотипов и привычных способов решения задачи.

Дизайн-мышление можно применять в любой области, например: спланировать тур по Европе, продумать ремонт квартиры, запустить новое медиа или бизнес, разработать логотип.

Процесс решения проблемы состоит из пяти этапов: *эмпатия, фокусировка, генерация идей, прототип,*

I ЭТАП: ЭМПАТИЯ

Эмпатия — умение включиться в переживания и опыт других людей, понять, что на самом деле их волнует, их потребности и желания.

Это — главное качество дизайн-мышления, так как именно эмпатия позволяет отстраниться от своих предположений и убеждений о мире и взглянуть на

ля.



II ЭТАП: ФОКУСИРОВКА

На этом этапе необходимо систематизировать информацию, которую вы получили с помощью эмпатии, проанализировать ваши наблюдения и выделить ключевые проблемы пользователя.

Цель фокусировки — сформулировать вопрос, на который вы будете искать ответ на следующем



III ЭТАП: ГЕНЕРАЦИЯ ИДЕЙ

После того, как определили основную проблему пользователя, придумайте и проработайте решения.

Чтобы все прошло успешно, откажитесь от критического мышления, к которому мы все так привыкли. Критика может загубить хорошую идею. Записывайте все, даже самые бредовые мысли.

Только после того, как креатив кончится, отберите жизнеспособные идеи и переходите к следующему этапу



IV ЭТАП: ПРОТОТИПИРОВАНИЕ

Задача этого этапа — проверить работоспособность ваших идей на практике.

Для этого нужно сделать бюджетную версию продукта с функциями, которые помогут решить обозначенную задачу.

Если прототип удачный, переходите к следующему этапу.

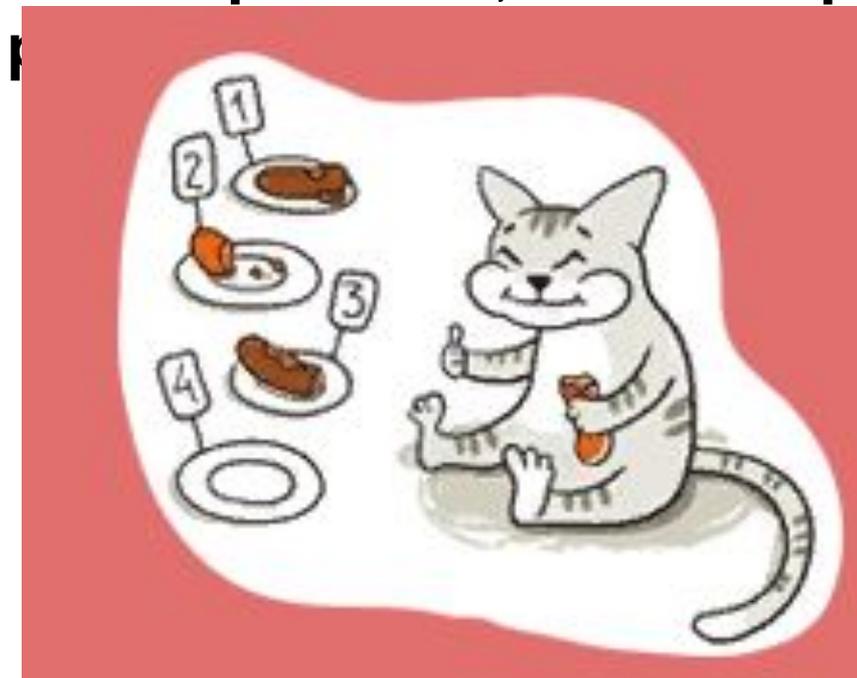
Если нет — возвращайтесь ко второму этапу и попробуйте определить проблему заново.



V ЭТАП: ТЕСТИРОВАНИЕ

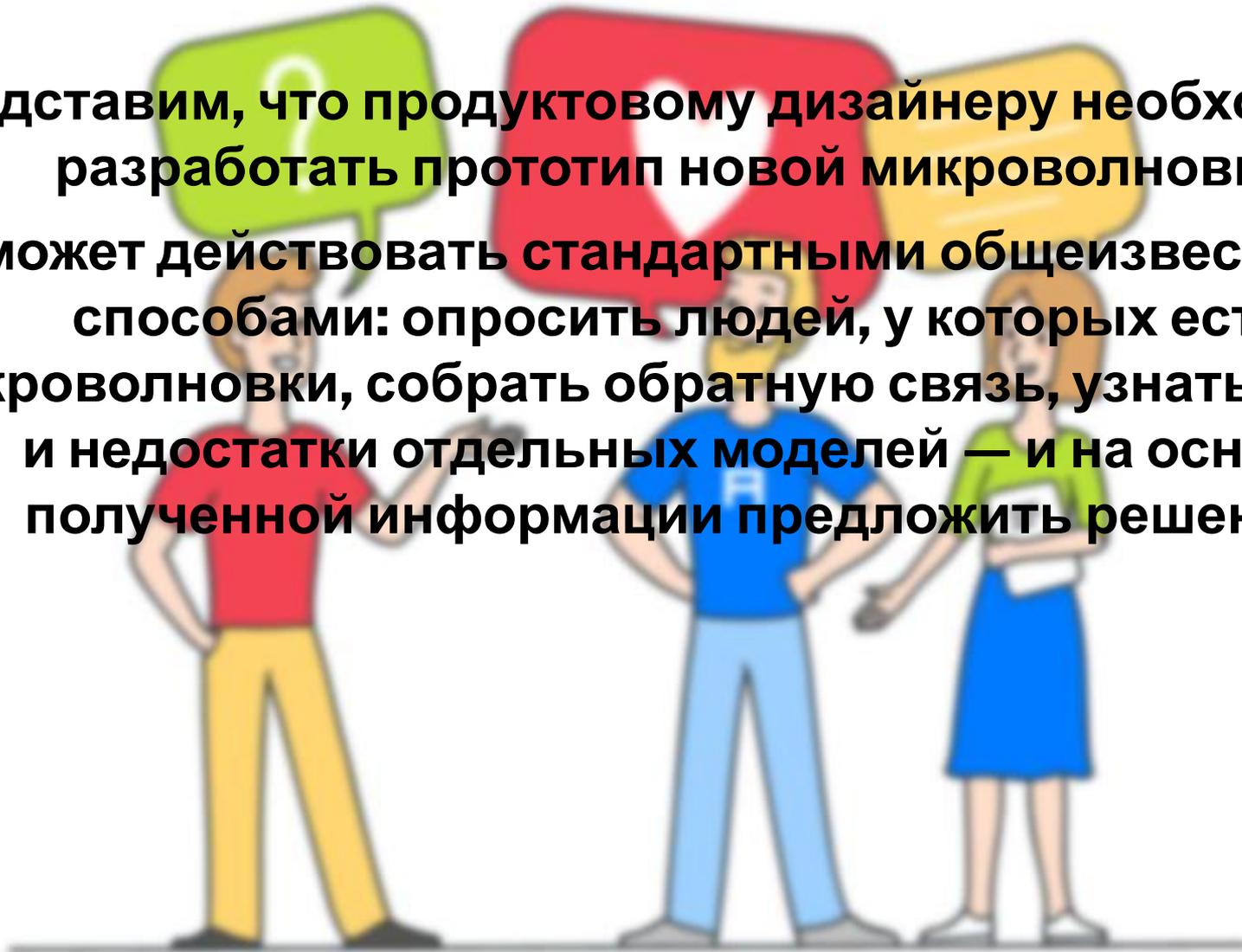
В конце вы тестируете готовый продукт и лучшие решения, которые вы разработали в ходе прототипирования.

И хотя это финальный этап, дизайн-мышление — повторяющийся процесс: вы можете использовать результаты тестирования, чтобы определить и



ПОДРОБНЫЙ ПРИМЕР

Представим, что продуктовому дизайнеру необходимо разработать прототип новой микроволновки. Он может действовать стандартными общеизвестными способами: опросить людей, у которых есть микроволновки, собрать обратную связь, узнать плюсы и недостатки отдельных моделей — и на основе полученной информации предложить решение.



ПОДРОБНЫЙ ПРИМЕР

Дизайнер также может пойти нестандартным путем: пообщаться с людьми и узнать об их привычках и шаблонах поведения в определенных ситуациях.

Так дизайнер может узнать, что все микроволновки греют по-разному: одна за три минуты едва нагревает еду, а вторая — перегревает так, что нужно ждать, пока еда остынет.

Значит людям нужна не более мощная микроволновка, а понятный интерфейс, который бы четко говорил, как сильно нагреется еда.

СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ!