



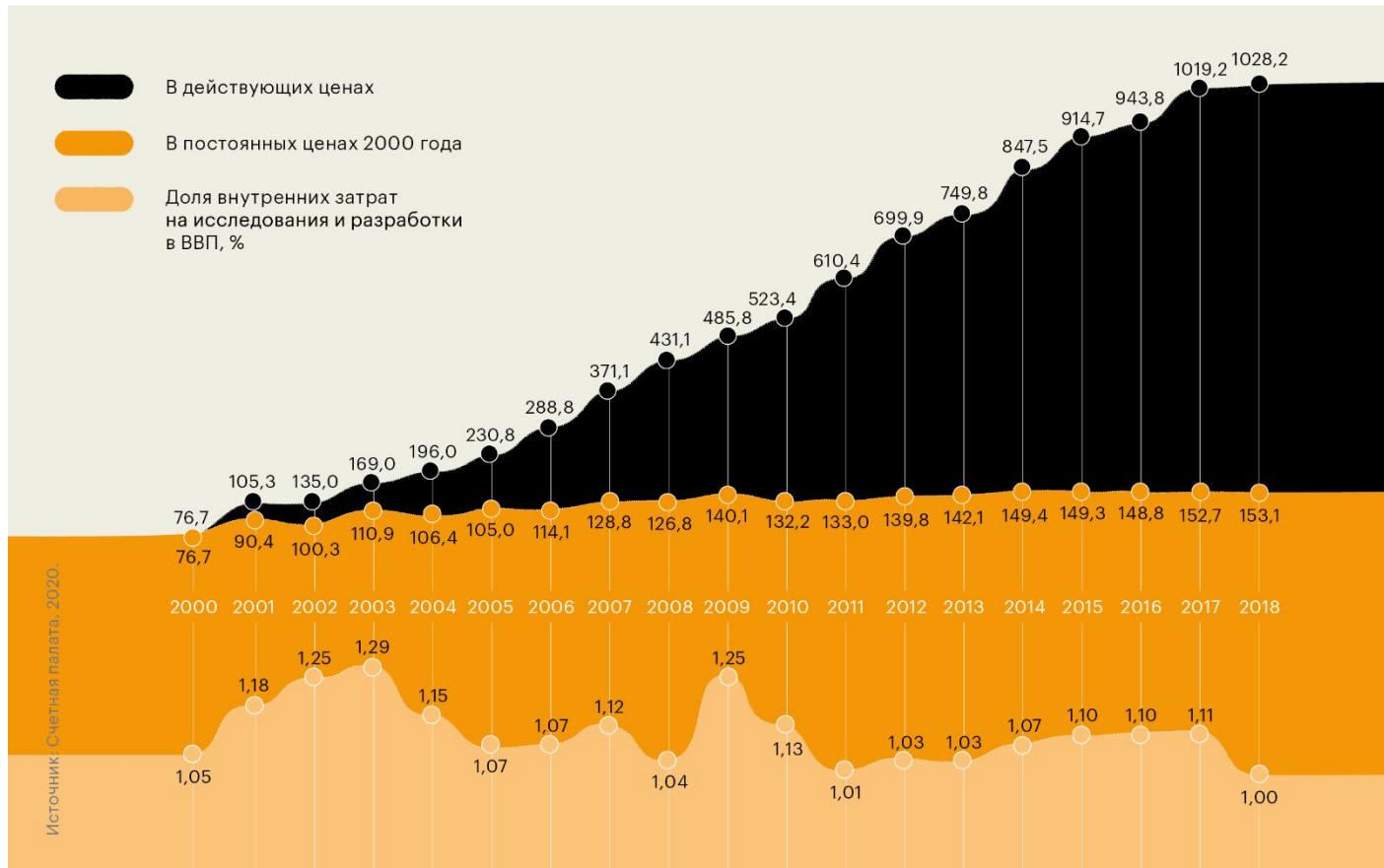
Тема 1 (семинар). Проблемы современного развития

Весь ход развития человеческого познания может быть представлен как переход от постановки одних ПРОБЛЕМ к их решению, а затем к постановке новых ПРОБЛЕМ

ЧЕЛОВЕК, КОТОРЫЙ ИЗМЕНИЛ ВСЕ

<https://www.youtube.com/watch?v=N7NOcxG0Ekg>

Фильм по книге Майкла М. Льюиса, «MoneyBall. Как математика изменила самую популярную спортивную лигу в мире», изданной в 2003 году, о бейсбольной команде «Окленд Атлетикс» и её генеральном менеджере Билли Бине.





Технология (в широком смысле) -

объем знаний, которые можно использовать для производства товаров и услуг и з экономических ресурсов.

Технология (в узком смысле) -

способ преобразования вещества, энергии, информации в процессе изготовлен ия

продукции, обработки и переработки материалов, сборки готовых изделий, конт роля качества, управления.

Технология включает в себе методы, приемы, режим работы, последовательност ь

операций и процедур, она тесно связана с применяемыми средствами, оборудов анием, инструментами, используемыми материалами.



1

Ностальгия

2

Обособленность

3

Гибридизация

4

Искусственный интеллект

5

Экономика впечатлений



6 Геймификация

7 Социальная ответственность

8 Экология

9 Трушность

10 Упрощение

Домашнее задание

Представьте в табличном виде Ваше видение возможностей/угроз в рамках мегатрендов и/или трендов, определяющих узкое развитие отрасли (минимум 5 примеров). Если степень понимания проблемы Вы обозначили 4-5, подготовьте примеры идей для производства товаров/услуг. Как минимум одна идея должна касаться Вашей будущей профессиональной сферы

Название тренда

Возможности

Угрозы

Степень Вашего понимания проблемы в этой области (по 5-ой шкале оценки, где 5 – сталкивался и пытался разрешить проблему, 1 – что-то слышал о такой проблеме)

Домашнее задание (пример)

Название тренда	Возможности	Угрозы	Степень Вашего понимания проблемы в этой области (по 5-ой шкале оценки, где 5 –сталкивался и пытался разрешить проблему, 1 – что-то слышал о такой проблеме)
1. Ностальгия	Создание товаров/услуг с отсылкой к юности определенного поколения. Например ретро вечеринки, продукция под «узнаваемой» упаковкой, франшизы фильмов и т.п.	Спрос на товар/услугу будут определяться как соотносятся «ожидание» и «реальность»	4





Спасибо за внимание!