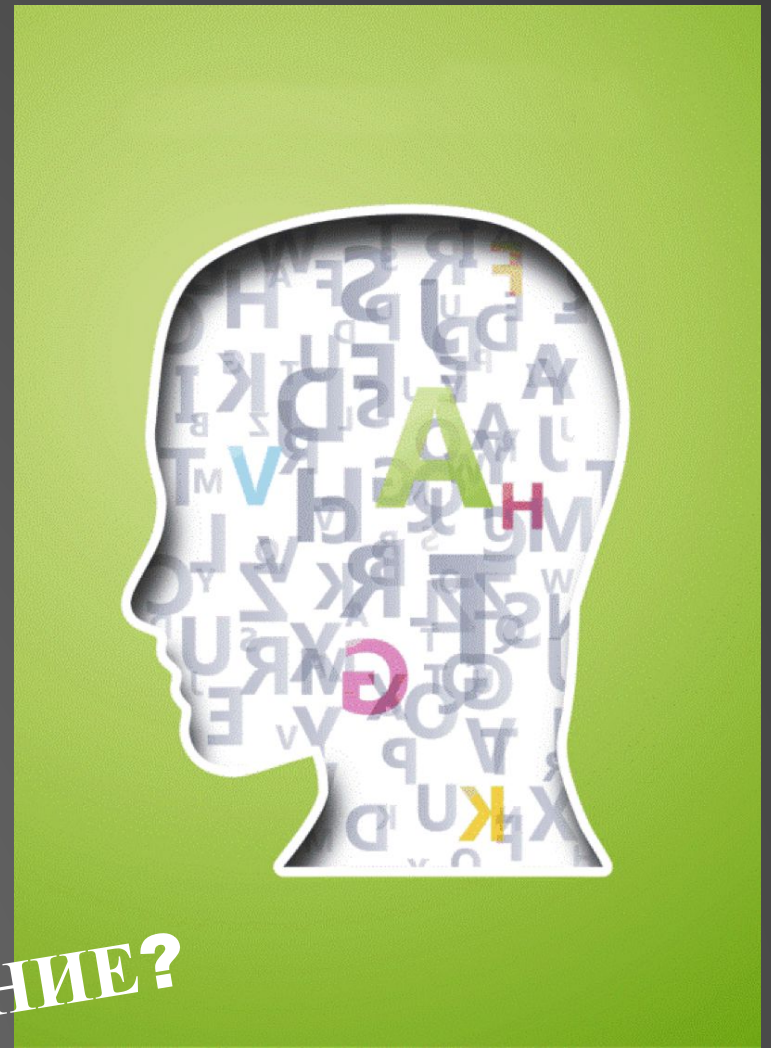




**ЧТО ТАКОЕ ДИЗАЙН
И ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ?**



ДДЮТ Выборгского района
Педагог дополнительного образования Ковалькова Л. В.
2016/2017 учебный год

Дизайн от design – проектировать.

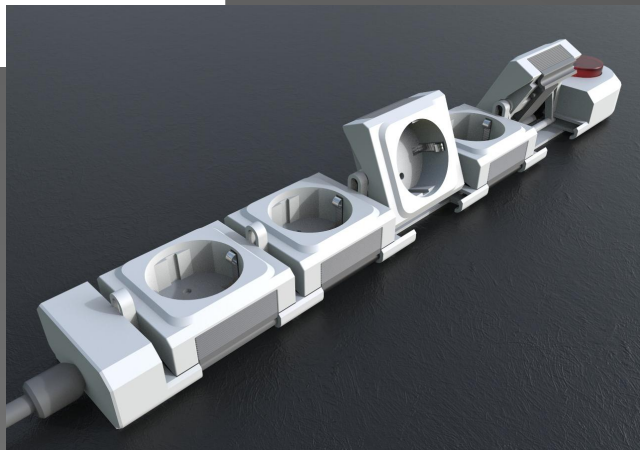
Дизайнер – тот, кто решает проблему конкретного пользователя.

Сферой деятельности дизайна является проектная организация:

- ✓ форм,
 - ✓ пространства,
 - ✓ среды обитания,
 - ✓ информационных процессов,
- а также участие в культурных, экономических и политических процессах.

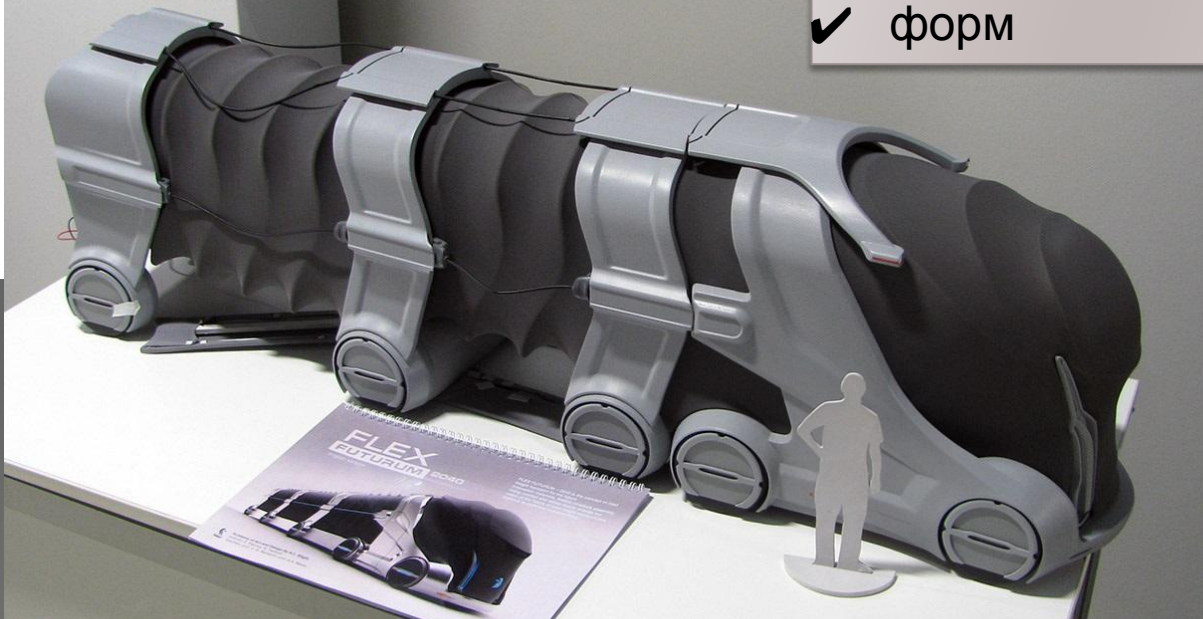
проектная организация:

✓ форм

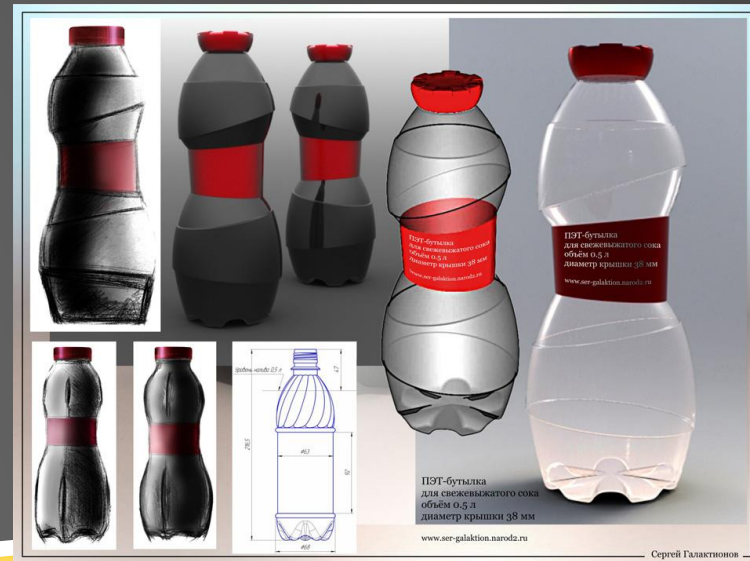


проектная организация:

✓ форм



Спортивная форма для хоккейной команды Серпуховского района "ОКА-СПОРТ"



проектная организация:
✓ пространства



проектная организация:

✓ пространства





проектная организация:
✓ среды обитания,



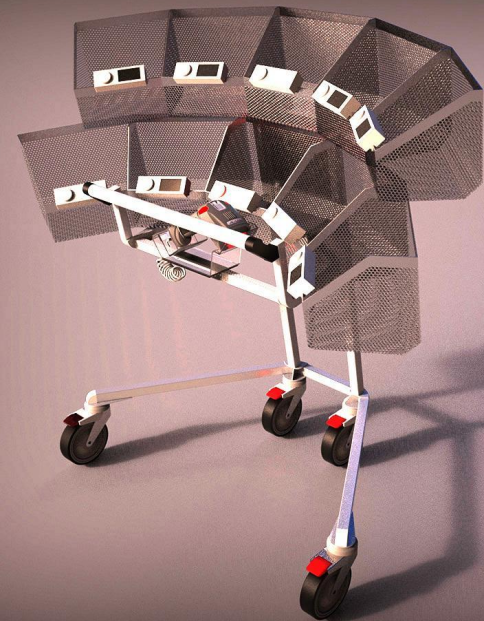


проектная организация:

✓ процессов

Процесс поиска товара

Стеллаж,
оснащенный системой быстрого поиска
необходимых изделий с указанием требуемого количества:



проектная организация:

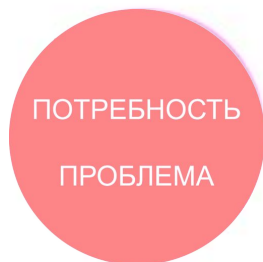
✓ процессов

Проектирование системы автоматизации здания
для повышения эффективности работ, экономии энергии...



Основа дизайнерской профессии –
развитые способности к творческому мышлению
и умение грамотно строить процесс проектирования.

Дизайнер должен овладеть «дизайн-мышлением».



Предварительный этап -
поиск потребности, проблемы.

5 этапов дизайн-мышления



- Эмпатия** Понимание людей
- Фокус** Анализ информации и фокусировка на истинных потребностях
- Идея** Генерация идей
- Прототип** Прототипирование объектов, среды и процессов
- Тест** Тестирование с людьми

*Давайте попробуем найти потребности (или проблемы)
в нашем коллективе.
И попробуем найти для Ваших «проблем»
дизайнерские решения.*



На стикере любого цвета нарисуем себя
и напишем свое имя или придумаем себе псевдоним.

Найдите свой стиль
шрифта и рисунков.

Один рисунок стоит тысячи слов



Выбираем область наших потребностей:

- Дома, на кухне
- На улице, по дороге на работу
- В транспорте
- На работе, в кабинете, во время занятий
- Вспоминаем курьёзные случаи



На отдельных листах, стикерах нарисуем и напишем:

Брэд Питт (Brad Pitt)
актер



за 2 недели до окончания высшего образования увидел, что быть актером лучше, чем выпускником

Бен Силберман (Ben Silberman)
основатель Pinterest



сделал 50 вариантов одной и той же сетки изображений

Ник Вудман (Nick Woodman)
основатель GoPro



не смог сфотографировать себя на серфе

Брайан Чески (Brian Chesky)
основатель Airbnb



зарабатывал, сдавая в аренду свой надувной матрас

Сара Блейкли (Sara Blakely)
основатель Spanx



придумала корректирующее белье, продавая факсовые аппараты

Семюэль Морзе (Samuel Morse)
изобретатель телеграфа



письмо с известием о болезни жены пришло, когда она уже была мертва

Ян Кум (Jan Koum)
основатель WhatsApp



не мог позволить себе звонок отцу на Украину

Дитрих Матешиц (Dietrich Mateschitz)
основатель RedBull



попробовал в Таиланде местный напиток для снятия дискомфорта после перелетов

Дональд Фишер (Donald Fisher)
основатель Gap



не мог найти магазина с джинсами, которые бы хорошо сидели

Чип Уилсон (Chip Wilson)
основатель Lululemon



заметил, что у женщин нет специальной одежды для йоги

Момофуку Андо (Momofuku Ando)
изобретатель лапши быстрого приготовления



увидел, что в холодный день люди выстраиваются в очередь за супом

Каресс Кросби (Caresse Crosby)
изобретатель бюстгалтера



не могла вместить свои пышные формы в корсет

Билл Гейтс (Bill Gates)
основатель Microsoft



понял, что ему нужно продавать свой продукт до того, как его сделать

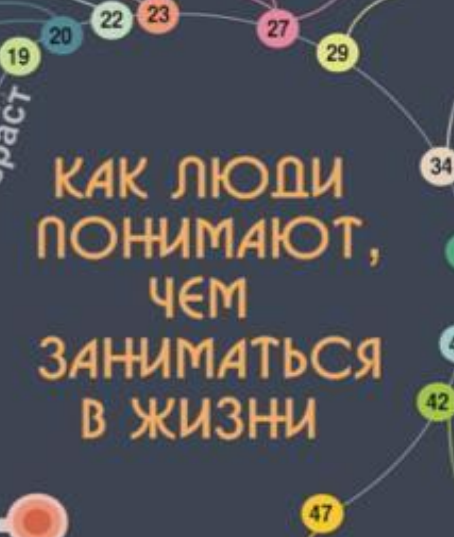
Стив Джобс (Steve Jobs)
основатель Apple



хотел, чтобы интерфейс его компьютера выглядел так же приятно, как каллиграфия на постерах в колледже

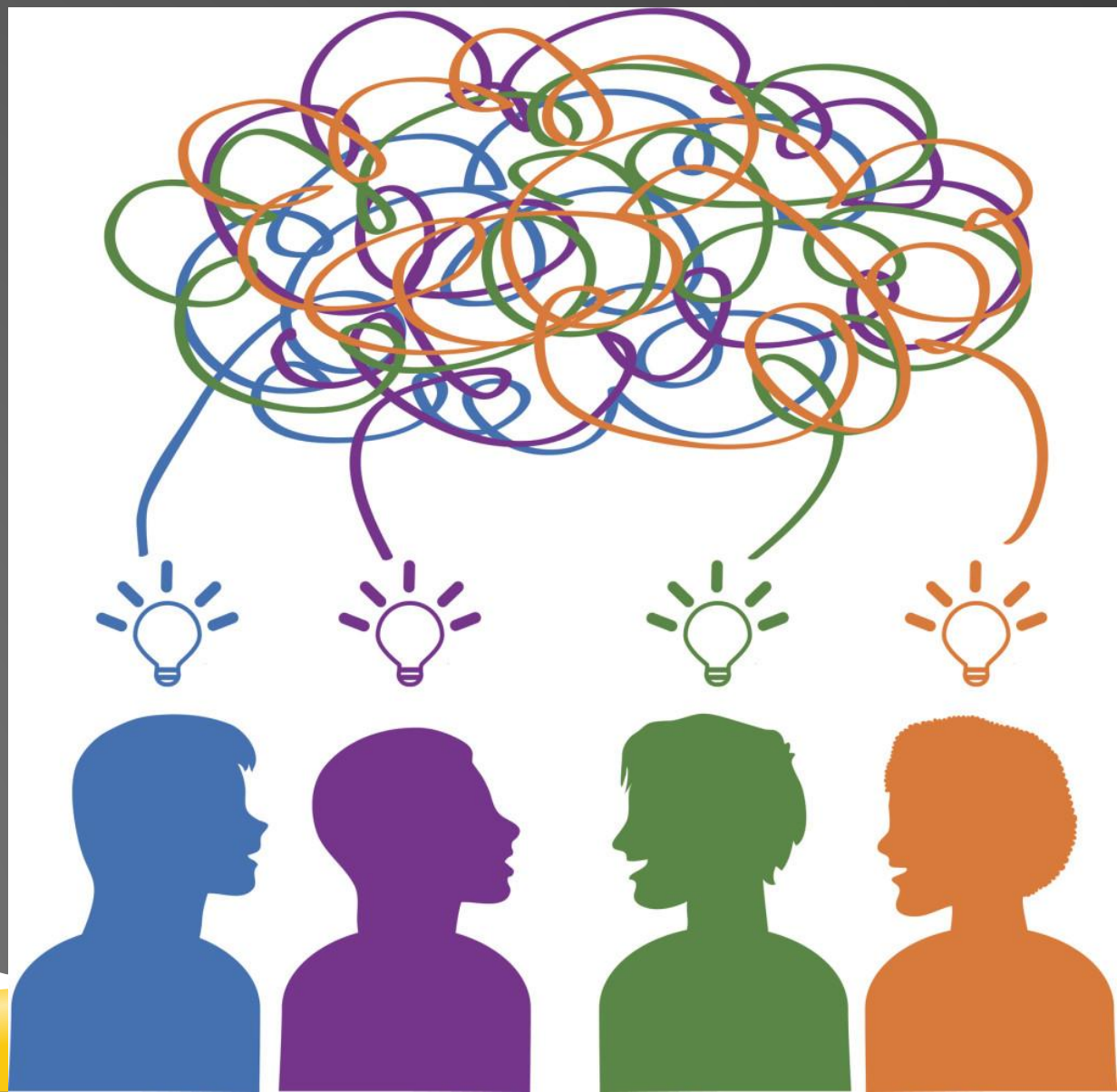
КАК ЛЮДИ ПОНИМАЮТ, ЧЕМ ЗАНИМАТЬСЯ В ЖИЗНИ

Возраст



вучиваем, обсуждаем и выбираем проблему,
которой будем работать.

2. Начинаем
изучать
потребителя



Понимание потребностей – ключ к инновациям.

Важно различать желания и потребности.

Если бы в конце 19-го века человека спросили, что он хочет, скорее всего сказал бы:

- Хочу что бы лошади были помощнее.

Если отталкиваться от этого, то нужно выводить новую породу лошадей.

*А если понять, что ему нужно **перемещаться быстрее**, то есть шанс **придумать автомобиль**.*

Эмпатия

ОДИН ИЗ ОСНОВНЫХ ЭТАПОВ В ДИЗАЙН МЫШЛЕНИИ.



Эмпатия – способность представить себя на месте другого человека и понять его чувства, желания, идеи и поступки.

Эмпатия очень многое определяет в творческой индустрии. Невозможно сделать проект, если нет понимания того, для кого он предназначен.

Вот пример работы на этом этапе технологии дизайн мышления:

Эмпатия для медицины

Лондонский Институт профессионального обучения использует костюм для развития эмпатии у медицинских работников, которым предстоит работать с пожилыми людьми. Будущие врачи и медперсонал на собственном опыте могут прочувствовать все ограничения и трудности, с которыми сталкиваются их подопечные в повседневной жизни.

Костюм эмпатии GERT

Костюм симуляции возраста GERT позволяет вам испытать все сложности, с которыми сталкивается пожилой человек

Специальные акустические наушники отфильтровывают более высокие частоты, которые не могут быть услышаны пожилыми очень хорошо

Жилет весом 14-15 кг ограничивает подвижность и гибкость тела

Уменьшение подвижности рук и затруднение захвата и переноса вещей

Утяжелители для ног имитируют трудности в поднятии ног

Очки имитируют последствия различных глазных заболеваний, включая такие распространенные расстройства, как глаукома, катаракта

Воротник ограничивает подвижность шеи и головы

Уменьшение подвижности локтевых суставов

Перчатки уменьшают чувствительность и мелкую моторику рук — следствие таких заболеваний, как диабет

Уменьшение подвижности коленных суставов



Сбербанк

В декабре 2016 года глава Сбербанка России Герман Греф посетил в костюме GERT одно из отделений, чтобы ощутить на себе все неудобства, которые испытывают люди с ограниченными возможностями. В России проживает более 12 миллионов человек с инвалидностью, порядка 40 миллионов маломобильных людей, и большая часть из них является клиентами Сбербанка.



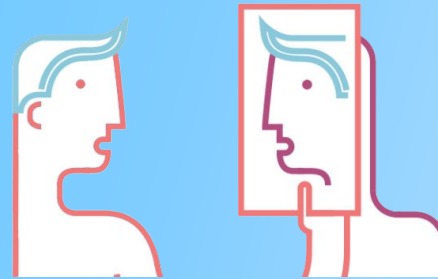
Эмпатия — способность представить себя на месте другого человека и понять его чувства, желания, идеи и поступки.

Эмпатия очень многое определяет в творческой индустрии. Невозможно сделать проект, если нет понимания того, для кого он предназначен.

Ваша задача - разобраться:

- ЧТО делают люди?
- ЗАЧЕМ они это делают?
- КАКИМ ВИДЯТ окружающий мир?
- какие ИМЕЮТ ЦЕННОСТИ?

Узнать об их эмоциональных и физических ПОТРЕБНОСТЯХ.



...ем эмпатию к герою выбранной проблемы.

...дача – разобраться:

...н делает?

...он это делает?


...он видит в ЭТОТ МОМЕНТ свое окружение?

- Что он ценит в данном действии?
- Какие испытывает эмоции?

Используем карту эмпатии:

КАРТА ЭМПАТИИ

Заполните шаблон «Карты эмпатии» цитатами или яркими находками из интервью. Постоянно отвечайте себе на вопрос: «Какое отношение эта находка имеет к теме исследования?» Это поможет вам не сбиться с пути и сфокусироваться на индивидуальных потребностях человека.

Умеет:	Любит:	Мечтает о:
Бойится:	 Имя: _____ Возраст: _____	Не понимает:
Не успевает:	Уверен(а) в том, что:	

школа.рф/мама

Лаборатория Wonderful. Дизайн-мышление. Развитие категории.

Берем интервью, задаем вопросы:

- Почему ты обращаешь на это внимание?
- Почему тебе это важно?
- Почему ты хочешь это изменить?
- Почему ты думаешь, что будет лучше?
- Почему другие не обращают на это внимание?
- Расскажи о подобном случае.
- Что ты при этом чувствуешь?
- Как ты это видишь?
- Почему ты это выбрал?
- Как ты пришёл к такому выводу?
- Почему это верное решение?

Ответы записываем на стикерах:



Понимание потребностей
— ключ к инновациям.



Дизайнер – тот, кто решает проблему конкретного пользователя.

Define
Фокус

Работаем в группах, выясняем:

- На что обратили внимание, когда брали интервью?
- Что показалось интересным?
- Почему это интересно?

Выбираем конкретную потребность и переформулируем в конкретный вопрос –
- Как мы можем помочь (Имя) сделать что-то (проблема)

Как мы можем помочь

Елене

.....
имя/образ человека, который больше всего
соответствует выбранной потребности + основные
характеристики кратко

Сделать подарок другу

.....
Потребность, выраженная глаголом

каким образом

в один клик

?

.....
инсайт

Это формула, в котором есть пользователь с определенным стилем жизни, действие, и условие (с помощью исследуемого сервиса). Как только вы это зафиксируете, вы начнете понимать, над чем предстоит работать.




Как мы можем помочь
Тене
Понять сколько у него
Времени на кофе
? Не выходя из кафе

ПРОБЛЕМА:
КАК МЫ
МОЖЕМ ПОМОЧЬ
ЮЛЕ ПЕРЕНОСИТЬ
ЕДУ УДОБНО
....

" КАК МЫ МОЖЕМ
ПОМОЧЬ НИКЕ БЫСТРО
НАЙТИ ВХОД В ЛК
С САЙТА? "

Point-of-View / POV
Формулировка Точки Зрения:

перекрестки

Как помочь
первокурснику без опыта
- Евгению максимально быстро*
побеждать во время перемещения
" час пик "?
* 1. Информирование
2. Мобильное приложение
- отходы
- как во время
- обслуживания



Ideate
Идея

Важно различать желания пользователя и его потребности. Если бы в конце 19-го века человека спросили, что он хочет, скорее всего сказал: хочу, чтобы были лошади помощнее. Если отталкиваться от этого, то нужно выводить новую породу лошадей. А если понять, что ему, на самом деле, нужно перемещаться быстрее, то есть шанс придумать автомобиль.

От фокусировки к генерации идей — на этом переходном этапе удобно создать список тем «Как мы можем помочь...?», которые вытекают из определения проблемы.

В режиме фокусировки определяется проблема, режим генерации идей направлен на поиск решений этой проблемы.

**Воображение – топливо и сырьё
для создания инновационных решений.**

На этапе генерации идей вы выберете разные фокусы решения проблемы, которые решают ее наилучшим способом.

Каждый берет пачку стикеров и пишет 5+...
идей,
все, что придет в голову.

От банальностей до абсурда.

- ◆ Исключаем критику
- ◆ Чужую мысль поддерживаем
- ◆ Предлагаем варианты развития каждой идеи
- ◆ Ищем более разумные идеи
- ◆ Переходим к выбору лучших идей.

В результате мы

✓ Портрет человека с его характеристикой и проблемой.



✓ Эскизный вариант решения проблемы этого человека.



На последующих занятиях мы будем дорабатывать свой эскизный проект и участвовать в открытом детском проекте «День детских изобретений».