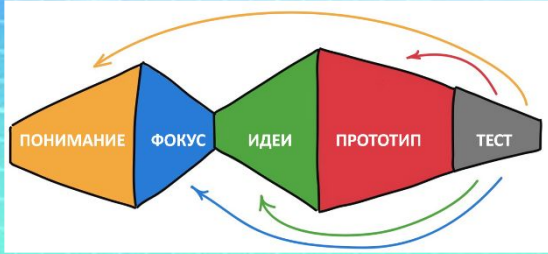


Где найти идеи для проекта? Часть 2



генерирование

ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ

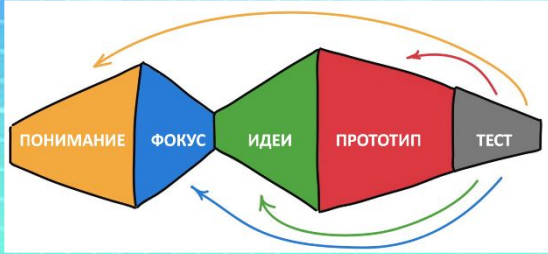
ЧТО?

ОДНА ИЗ САМЫХ ПОПУЛЯРНЫХ НА СЕГОДНЯШНИЙ ДЕНЬ МЕТОДОЛОГИЙ, ОСНОВАННАЯ НА ЭМПАТИИ И ПРОЕКТИРОВАНИИ ОПЫТА ЧЕЛОВЕКА.

КАКУЮ ЗАДАЧУ МОЖЕТ РЕШИТЬ?

КАК СДЕЛАТЬ ТАК, ЧТОБЫ ПОЛЬЗОВАТЕЛЮ БЫЛО УДОБНО ЛОГИНИТЬСЯ?

Дизайн-мышление



генерирование

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

ЧТО ОН СЛЫШИТ?

ЧТО ГОВОРЯТ ДРУЗЬЯ? НАЧАЛЬНИК? РОДСТВЕННИКИ?

ОТ КОЛЛЕГ СЛЫШИТ, ЧТО СКОРО РУХНЕТ РУБЛЬ

ЖЕНА ПРОСИТ ЗАРАБОТАТЬ ДЕНЕГ НА ОТПУСК

ДЕТИ ГОВОРЯТ, ЧТО У НЕГО СМЕШНЫЕ УСЫ

РОДИТЕЛИ ВСЕ ВРЕМЯ ЗАСТАВЛЯЮТ ОТКЛАДЫВАТЬ
ДЕНЬГИ НА БУДУЩЕЕ

КТО ОН?

СЕРГЕЙ, 42 ГОДА,
ЖЕНАТ,
ОТЕЦ ДВОИХ ДЕТЕЙ,
РАБОТАЕТ
ЭЛЕКТРИКОМ



ЧТО ОН ВИДИТ?

ЧТО ЕГО ОКРУЖАЕТ? КАКАЯ СРЕДА? ГДЕ?

ДВУХКОМНАТНАЯ КВАРТИРА В ИПОТЕКУ

МЕТРО И МЦК

ЛЮБИТ ГУЛЯТЬ В ПАРКАХ С СЕМЬЕЙ

РАЗ В ГОД ПУТЕШЕСТВУЮТ В АБХАЗИЮ

ИНОГДА ВЫБИРАЮТСЯ НА ПРИРОДУ НА ШАШЛЫКИ

ЧТО ОН ДЕЛАЕТ?

КАК ЭТОТ ЧЕЛОВЕК ПРОВОДИТ ВРЕМЯ?

МНОГО ВРЕМЕНИ РАБОТАЕТ, ДОМА ОТДЫХАЕТ,
СМОТРИТ ТЕЛЕВИЗОР, ЕСТ. ИНОГДА ВЫЕЗЖАЕТ
ПОВИДАТЬСЯ С ДРУЗЬЯМИ И ОБСУДИТЬ
НОВОСТИ. НА ВЫХОДНЫХ СТАРАЕТСЯ ПОЙТИ
ГУЛЯТЬ С ДЕТЬМИ ЛИБО В ПАРК, ЛИБО НА
КАКОЕ-НИБУДЬ МЕРОПРИЯТИЕ

ЧТО ОН ГОВОРИТ?

КАКАЯ У ЭТОГО ЧЕЛОВЕКА ПУБЛИЧНАЯ ПОЗИЦИЯ? КАКИЕ ПРИНЦИПЫ?

В СЕМЬЕ ЗАНИМАЕТ ПОЗИЦИЮ ГЛАВНОГО, ВСЕГДА
НАСТАВЛЯЕТ ДЕТЕЙ И УЧИТ ИХ МНОГОМУ

НА РАБОТЕ СТАРАЕТСЯ СОБЛЮДАТЬ ПРАВИЛА И БЫТЬ
ПРИМЕРНЫМ СОТРУДНИКОМ

С ДРУЗЬЯМИ МОЖЕТ ПОЗВОЛИТЬ СЕБЕ НЕСКРОМНЫЕ ШУТКИ,
ИНОГДА БРАННЫЕ

КАКИЕ БОЛИ?

ЧЕГО ОН БОИТСЯ? ПЕРЕД ЧЕМ ФРУСТРИРУЕТ?

ГЛАВНЫЙ СТРАХ - ПЕРЕСТАТЬ БЫТЬ ЛИДЕРОМ И ВОЖАКОМ СЕМЬИ
ПО ТЕМ ИЛИ ИНЫМ ПРИЧИНАМ.

ЧТО ИМ ДВИЖЕТ?

ЧТО ЕМУ НУЖНО? О ЧЕМ ОН МЕЧТАЕТ?

ХОЧЕТ СВОЮ ДАЧУ
ХОЧЕТ, ЧТОБЫ ДЕТИ УЧИЛИСЬ
ХОЧЕТ, ЧТОБЫ У ВСЕЙ СЕМЬИ БЫЛА СТРАХОВКА
ХОЧЕТ, ЧТОБЫ РОДИТЕЛИ НИ В ЧЕМ НЕ НУЖДАЛИСЬ

ФОКУСИРОВКА

POINT-OF-VIEW



**СПРАШИВАЯ СЕБЯ,
ПОЧЕМУ У КАКОГО-ЛИБО
ЧЕЛОВЕКА СУЩЕСТВУЕТ
ТАКАЯ ПОТРЕБНОСТЬ ИЛИ
ПРОБЛЕМА, ВЫ ДОЛЖНЫ
УСТАНОВИТЬ ПРИЧИНУ
СЛЕДСТВЕННЫЕ СВЯЗИ**

Как мы можем помочь _____ (кому?) _____

_____ (что делать?) _____

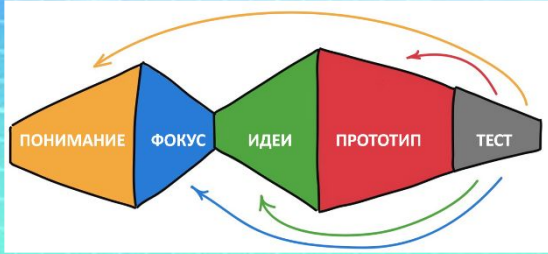
потому что _____ инсайт / находка / ценность пользователя _____?

Пользователь: _____

Проблема: _____

Потребность: _____

Инсайт: _____



генерирование

Разбейтесь по 2 человека

Задание: есть идея создания сетевой игры, по результатам которой детям ставили бы оценки в школе за предметы. Проинтервьюируйте напарника по схеме.

Время на создание: 5 мин.

ЧТО ОН СЛЫШИТ?

ЧТО ГОВОРЯТ ДРУЗЬЯ? НАЧАЛЬНИК? РОДСТВЕННИКИ?

КТО ОН?

ЧТО ОН ВИДИТ?

ЧТО ЕГО ОКРУЖАЕТ? КАКАЯ СРЕДА? ГДЕ?

ЧТО ОН ДЕЛАЕТ?

КАК ЭТОТ ЧЕЛОВЕК ПРОВОДИТ ВРЕМЯ?

ЧТО ОН ГОВОРИТ?

КАКАЯ У ЭТОГО ЧЕЛОВЕКА ПУБЛИЧНАЯ ПОЗИЦИЯ? КАКИЕ ПРИНЦИПЫ?

КАКИЕ БОЛИ?

ЧЕГО ОН БОИТСЯ? ПЕРЕД ЧЕМ ФРУСТРИРУЕТ?

ЧТО ИМ ДВИЖЕТ?

ЧТО ЕМУ НУЖНО? О ЧЕМ ОН МЕЧТАЕТ?



генерирование

Экранирование (системный оператор из ТРИЗ)





генерирование

Разбейтесь по 3 человека

Задание:

**пропишите надсистему и
подсистему
робота-пылесоса**

**100 лет назад, сегодня и через 100
лет**

Время на создание: 3 мин.

**Время на презентацию группе:
1 мин.**

ИКР

Идеальный конечный результат (ИКР из ТРИЗ)

генерирование

ИКР — ПРИМЕР

СИСТЕМЫ НЕ СУЩЕСТВУЕТ, А ФУНКЦИЯ СИСТЕМЫ ВЫПОЛНЯЕТСЯ.

ТАКСИ НЕТ, А ПАССАЖИРЫ ДОСТАВЛЕНЫ.



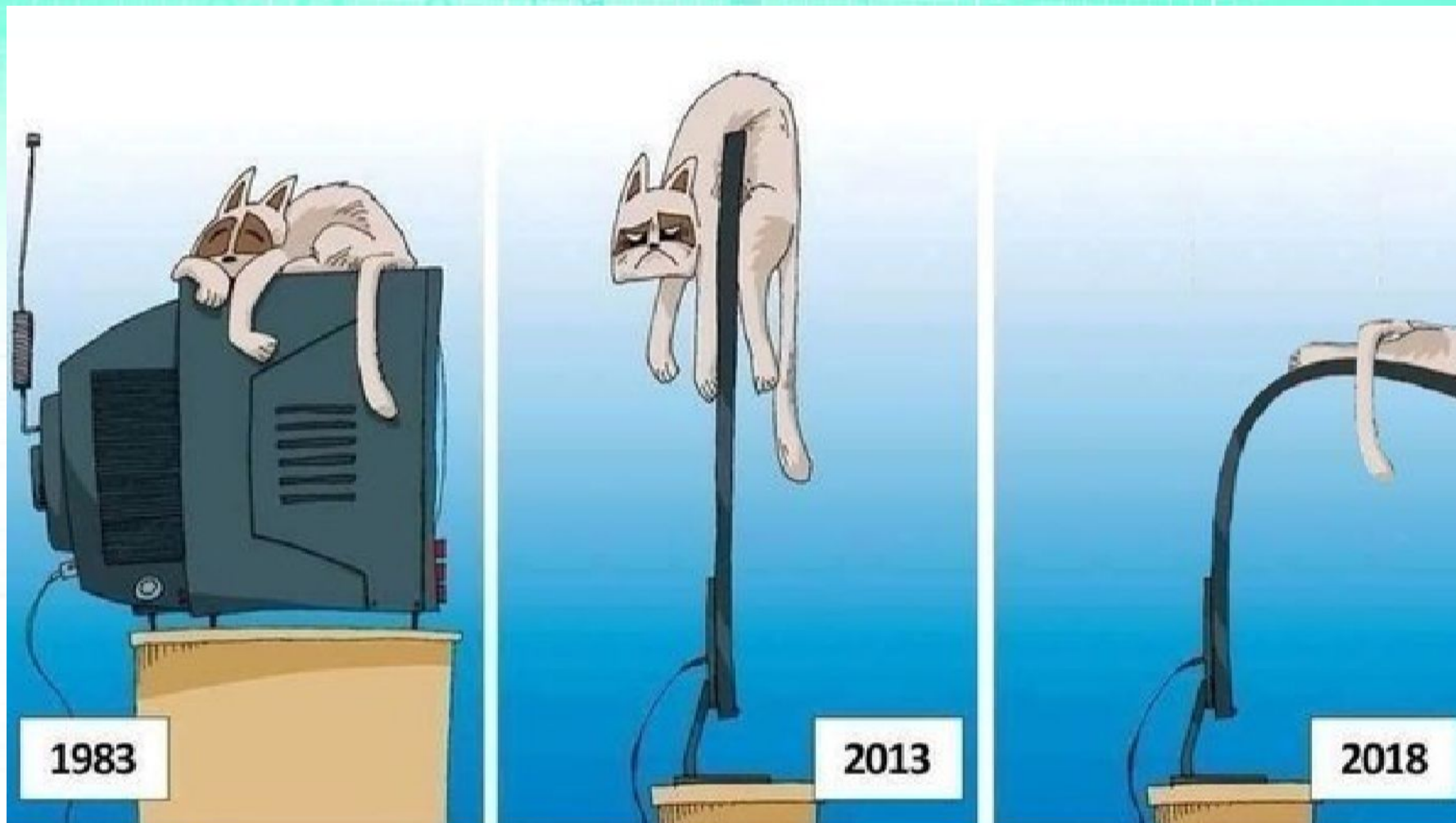
ВСЕ ДРУГ ДРУГА ПОДВОЗЯТ, BLAVLACAR



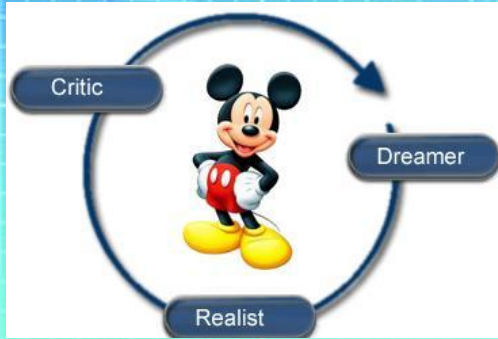
ИКР

**Продумайте, за счет чего можно
достичь ИКР телевизора,
компьютерной игры?**

генерирование



Метод Уолтера Диснея (~Шесть шляп мышления Э. де Боно)



фильтрация

МЕЧТАТЕЛЬ

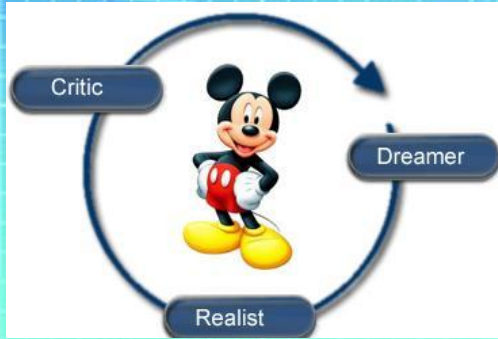
РЕАЛИСТ

КРИТИК



Задание:

- Папа и Маша сделали скворечник в своем саду, который очень понравился птицам и они там свили гнездо, у них родились птенцы. Кошка, которая гуляла сама по себе дома у папы и Маши, очень заинтересовалась птенцами.
- Найдите решение, даже самое бредовое, как убереечь птенцов от кошки?



фильтрация

Разбейтесь по 3 человека

Задание:

Оцените с точки зрения 3 ролей
проект робота по подборанию с
пола носков и их стирке

Время на создание: 3 мин.

Время на презентацию группе:
1 мин.

SWOT-анализ

S	W
O	T

фильтрация,
оценка

	+	-
внутренние	<div>Strengths</div> <div>СИЛЬНЫЕ СТОРОНЫ</div> <div>S</div>	<div>Weaknesses</div> <div>СЛАБЫЕ СТОРОНЫ</div> <div>W</div>
внешние	<div>Opportunities</div> <div>ВОЗМОЖ- НОСТИ</div> <div>O</div>	<div>Threats</div> <div>УГРОЗЫ</div> <div>T</div>

S	W
O	T

филътраци
я,
оценка

Разбейтесь по проектам

Задание: проведите **SWOT-анализ**
Вашего проекта

Время на создание: 2мин.
Время на обсуждение: 3
мин.



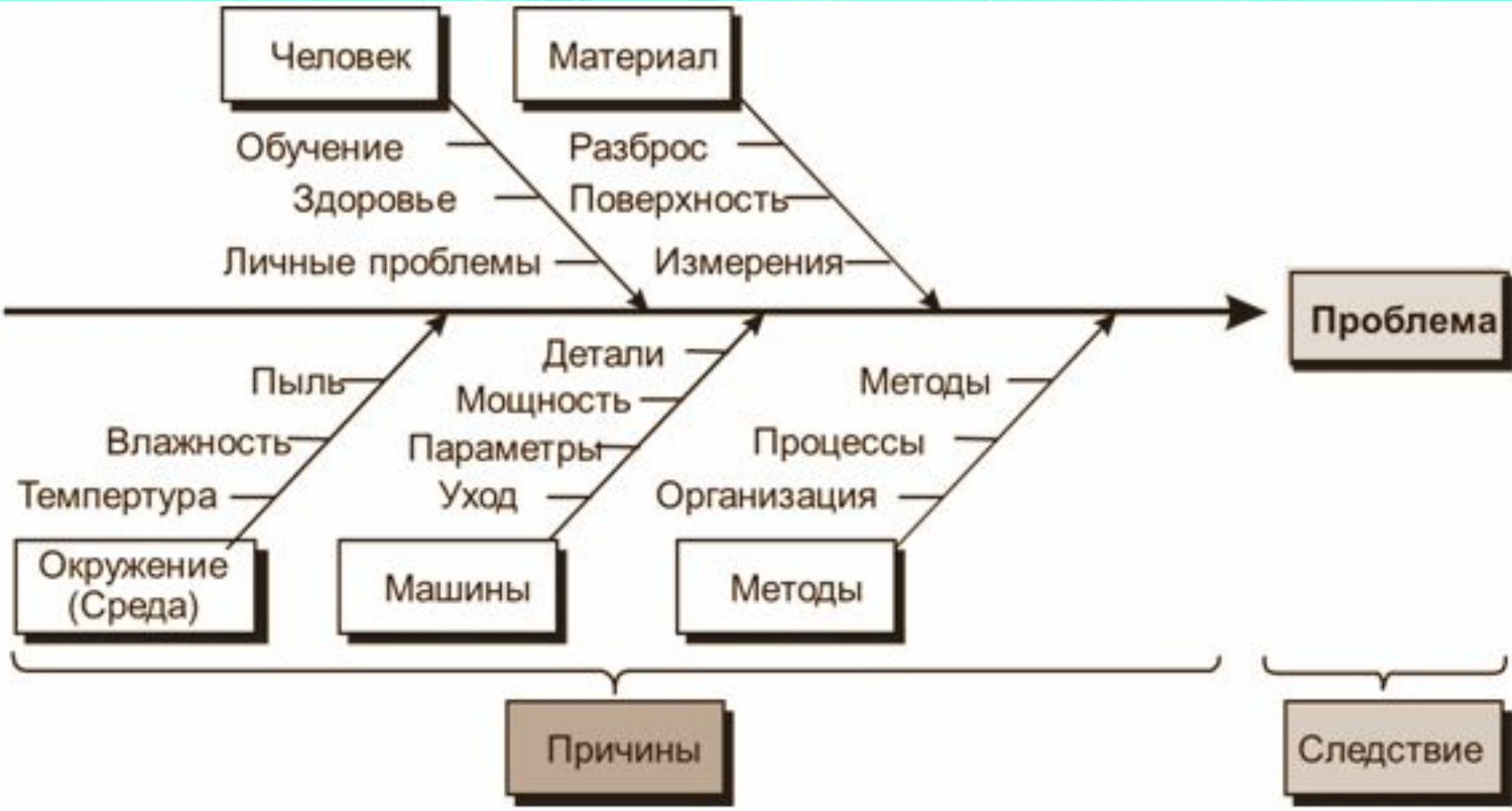
Форм
а

**Плюс,
Минус,
Интересно**



Рыбий хвост (Fishbone или диаграмма Ишикавы)

анализ/оценка





анализ/оценка

Разбейтесь по проектам (те, кто без проектов по 3 чел.)

Задание: постройте «Рыбий скелет» (причинно-следственную диаграмму) проблемы своего проекта

Время на создание: 3 мин.

Время на обсуждение: 3 мин.



СБАЛАНСИРОВАННАЯ ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Форм
а



БАНК ИДЕЙ

ЗДЕСЬ И СЕЙЧАС	очевидная польза, можно быстро реализовать
МИМОЛЕТНЫЕ	иллюстрации или примеры
ЗАРОДЫШИ	чувствуем потенциал в идее
КОНЦЕПЦИИ	возникли в процессе обсуждения, можно перейти к конкретным идеям



Форм
а

START - начну

STOP - прекрацу

CONTINUE.

продолжу

МОРАЛЬ

ЧТОБЫ ПОСТОЯННО
НАХОДИТЬ НОВЫЕ РЕШЕНИЯ -
НУЖНО ТРЕНИРОВАТЬСЯ,
ТРЕНИРОВАТЬСЯ И
ТРЕНИРОВАТЬСЯ

