

## *Дизайн-мышление на все случаи жизни*

Заведующий научно-методическим отделом,  
методист I категории  
МБУДО "ГЦДТТ им. В.П.Чкалова" г. Казани  
Гарифуллина Аида Шаукатовна

**Подборка материалов:**

Использованы интернет -ресурсы



**Дизайн-мышление** – это человекоориентированная методика, позволяющая находить нестандартные решения задач

*Дизайн-мышление полезно не только специалистам этой сферы, но и любому человеку, ведь это именно тот **способ, который помогает** найти качественное, быстрое и интересное решение проблемы*

Когда люди слышат слово «дизайн», чаще всего это бывает в контексте дизайна интерьеров, одежды или сайтов. Но есть и другие виды дизайна, например, дизайн звука (sound дизайн), дизайн игр (геймдизайн), световой дизайн, экодизайн, дизайн городской среды, дизайн команды и даже дизайн мышления. И если вы возьмете свою деятельность, профессию или хобби, то к этому тоже можно добавить слово «дизайн», и это не будет лишено смысла

ЧТО ТАКОЕ  
ДИЗАЙН -  
МЫШЛЕНИЕ



4BRAIN.RU

## О чем мы думаем и на что обращаем внимание в первую очередь, когда рассматриваем дизайнерский продукт?

- Первым делом, вероятно, вы обратите внимание на его привлекательность. Затем на его общий внешний вид, особенности и функциональность. Все это в сумме и называется дизайном

Впрочем, понятие дизайна менялось с годами. В переводе с английского это значит «проект», «разработка». Американский социолог Герберт Саймон в своей книге «Науки об искусственном» («The Sciences of the Artificial», 1969) разработал систематический подход к дизайну. Он описал процесс для принятия решений, состоящий из трех шагов:

- **Сбор информации:** определение проблемы, которая требует решения.
- **Дизайн (разработка):** исследования и разработка вариантов для решения проблемы.
- **Выбор:** анализ и выбор одного из нескольких вариантов.

- Эта концепция стала набирать популярность. В конце 1980-х в таких учебных заведениях как Стэнфордский университет и Гарвардская школа дизайна она была полностью одобрена. А в 1987 вышла в свет книга Питера Роу «Дизайн-мышление»

Главный принцип дизайн-мышления — это размещение потребителя в самом сердце дизайнерского решения. Этот подход фокусируется на изучении того, чего люди хотят на самом деле от продукта или услуги, а затем предоставляют им этот опыт. Если раньше дизайнер брал существующую идею или продукт и думал над тем, как сделать его более привлекательным, то сейчас он выслушивает все пожелания и учитывает потребность будущих клиентов, и только потом придумывает идеи.



## Что делает дизайнер?

- Дизайнер рассматривает проблему под разными углами, делает наброски, исходя из десятков существующих продуктов, а затем постоянно тестирует свою разработку. Этот подход, основывающийся на конструктивной обратной связи, является очень эффективным и предотвращает появление никому не нужного продукта, а значит и позволяет хорошо сэкономить



**Преимуществом правильного дизайн-мышления является** удовлетворенность потребителя.

Недостатком же может быть долгий процесс производства, если речь идет о революционном продукте.

В качестве примера можно привести шлем виртуальной реальности Oculus Rift, который разработчики не могут довести до ума вот уже четыре года из-за того, что им хочется создать идеальный продукт, который удовлетворит максимальное количество людей.

Шлем требует достаточно серьезную начинку компьютера, что тоже является серьезной проблемой.

Перфекционизм разработчиков может привести к установлению цены, намного превышающую заявленные 300-350 долларов.

**Дизайнеры должны привести к гармонии цену, привлекательность и функциональность продукта.**

Улучшение функциональности в идеале не должно влиять на цену и это ставит перед разработчиками интересную, но сложную творческую задачу

## Этапы в дизайн мышлении

6

- *Следует иметь в виду, что следующие этапы необязательно должны идти один за другим. Более того, задачи можно выполнять одновременно. В сфере дизайна крайне желательным является процесс круговорота этих шести этапов с целью улучшения продукта*

«влезть в чужие ботинки»

### Сотрудничество с будущими потребителями

Команда дизайнеров встречается с будущими клиентами с тем, чтобы обсудить продукт и узнать их нужды и требования. Обратная связь помогает устранить недостатки продукта и исключить появления эффекта замыленного взгляда

## 2

### **Распознавание и определение проблемы**

Как и в споре, так и в дизайне крайне важно определять и постоянно уточнять, в чем состоит проблема. Необходимо постоянно задавать правильные вопросы и давать простые и ясные ответы. Если проблема четко сформулирована, она с большой вероятностью будет решена, причем с минимальными расходами.



## Мозговой штурм и разработка потенциальных вариантов

**Мозговой штурм** необязательно проводить в узком дизайнерском кругу, крайне желательно приглашать людей из других отделов. Эти люди могут предложить совершенно неожиданные решения, к тому же приветствуются разные точки зрения, ведь это может запустить цепочку ассоциаций.

Не стоит останавливаться на одном варианте продукта, нужно создать их как можно больше. Эффективной является техника **SCAMPER**, которая позволит дизайнерам за сравнительно короткий промежуток времени запустить эффективный творческий процесс и добиться серьезных результатов.

### 4

## Разработка прототипа

В зависимости от бюджета, создается продукт, модель или скетч продукта. Это позволит иметь более ясное представление о том, что до этого момента было лишь в теории. В любом случае этот шаг необходим, потому что помогает приобрести опыт взаимодействия с продуктом. Прототип можно показать будущим клиентам, либо же потенциальным инвесторам. Последние вообще любят видеть, что работа над проектом дошла до этой стадии.

### 5

## Тестирование, усовершенствование и повтор

На этом этапе нужно понять, что не работает и почему. Любая ошибка может привести к запуску бракованного продукта, что чревато судебными исками и потерей имиджа компании.

Очень часто случается, что первый прототип совершенно не похож на последний и это нормальный процесс. Он похож на [написание книги](#), где первый черновой вариант часто имеет мало общего с конечным результатом.

### Сторителлинг

это маркетинговый прием, который помогает донести информацию через рассказ или историю

# 6

## Оценка результатов

Любой продукт имеет большое количество параметров — цену, вес, внешний вид, функциональность, материалы. Стоит изменить что-то одно, как это сразу приведет к изменению других параметров. Это самый филигранный этап.

Как мы видим, дизайн-мышление имеет много общего с созданием любого творческого продукта — книги, фильма, сценария, музыкальной композиции, скульптуры и даже еды. Так что вы можете использовать эти знания для своих собственных проектов. Желаем вам удачи!

# Дизайн-мышление в обычной жизни

- Даже вполне обычная жизнь может потребовать необычных решений и действий. Бизнес, работа, учеба, творчество, коммуникации - ничто из этого нельзя втиснуть в какие-то рамки абсолютных и неизменных стандартов, особенно сейчас, в век безумных скоростей, развития технологий и ежедневных перемен. Поэтому стоит учиться мыслить и действовать нестандартно и креативно, и, как вариант, можно освоить ТРИЗ и научиться **дизайн-мышлению**

## ТРИЗ в жизни: от нестираемых шасси до бизнеса и рекламы

спектр ее возможного применения выходит далеко за рамки традиционных технических задач

### Сопереживать

Дизайнер ставит людей и их потребности превыше всего. Поэтому первым шагом процесса является понимание проблемы с точки зрения конечного пользователя.

Вы пытаетесь понять, как потребитель себя ведет и почему, а также то, что для него имеет значение. Способы — наблюдение и интервью.

### Определять

С информацией, собранной на этапе сопереживания, вы получаете **инструменты для понимания реальной проблемы**. На этапе определения те потребности и идеи, которые были обнаружены, раскладываем в каталоги. Теперь мы четко определяем реальную проблему.

### Вызывать в воображении

На этом этапе дизайнер использует творческий подход, чтобы генерировать как можно больше идей для решения проблемы. Цель — не найти «правильный ответ», а создать массу возможностей и альтернатив.

Инструменты: мозговой штурм, **ментальные карты**, рисование. На данном этапе не существует никаких рамок.

Тим Браун указывает в своей книге, что концепция дизайн-мышления призвана не только решать проблемы в сфере управления, администрирования, но и более глобальные проблемы, то есть, в некотором смысле, это универсальная концепция, способная производить какой-либо полезный продукт, улучшающий качество жизни человека в его общем понимании.

Из компаний, задействовавших в своей деятельности дизайн-мышление, можно отметить такие корпорации как:

ВТБ

Сбербанк

ЦИАН

X5 Retail Group

Дизайн-мышление – везде на слуху, звучит абстрактно и кажется, что создано только для дизайнеров или других творческих людей.

А ведь **применить метод может кто угодно в бизнесе или в личной жизни**. На этой странице вы сможете за 5 минут разобраться в том, что такое дизайн-мышление



## Формула

Дизайн-мышление — это способ решения задач, ориентированных в первую очередь на интересы пользователя. Формула «польза для человека + возможности технологий + учет интересов бизнеса» дает в результате устойчивый продукт.

## Переговорка «Рабочее место будущего»



В компании Wonderfull **решили улучшить переговорную, применив дизайн-мышление.**

Для этого провели исследование: посадили людей в старую переговорную, моделировали разные ситуации и наблюдали за происходящим.

Замечали, какие есть проблемы.

Сделали прототип из картона, протестировали его — и улучшили.

Затем еще раз и еще.

Тесты прототипа показали, что такое решение помогло улучшить качество переговоров.

Они проходят быстрее, люди меньше устают и чувствуют себя комфортнее



**Придумай.  
Сделай.  
Сломай.  
Повтори**

Настольная книга  
приемов и инструментов  
дизайн-мышления

Настольная книга для всех, кто хочет освоить дизайн-мышления. В ней — 60 техник, которые можно применять к любому проекту. Дизайн-метафоры, брейнрайтинг, бодисторминг — выбирайте, пробуйте, тестируйте. Такие книги называют «плэйбук»: вы создаете классные идеи и играете с техниками, приемами и упражнениями.

Сборник техник креативного мышления. Эксперт по креативности Майкл Микалко собрал сотни упражнений, выполняя которые, вы научитесь мыслить нестандартно. Установите квоту идей, играйте со словами, используйте метод Леонардо да Винчи — тренируйте воображение и ловите идеи из воздуха. Это возможно.



Тим Браун

## ДИЗАЙН- МЫШЛЕНИЕ В БИЗНЕСЕ



От разработки новых продуктов  
до проектирования бизнес-моделей

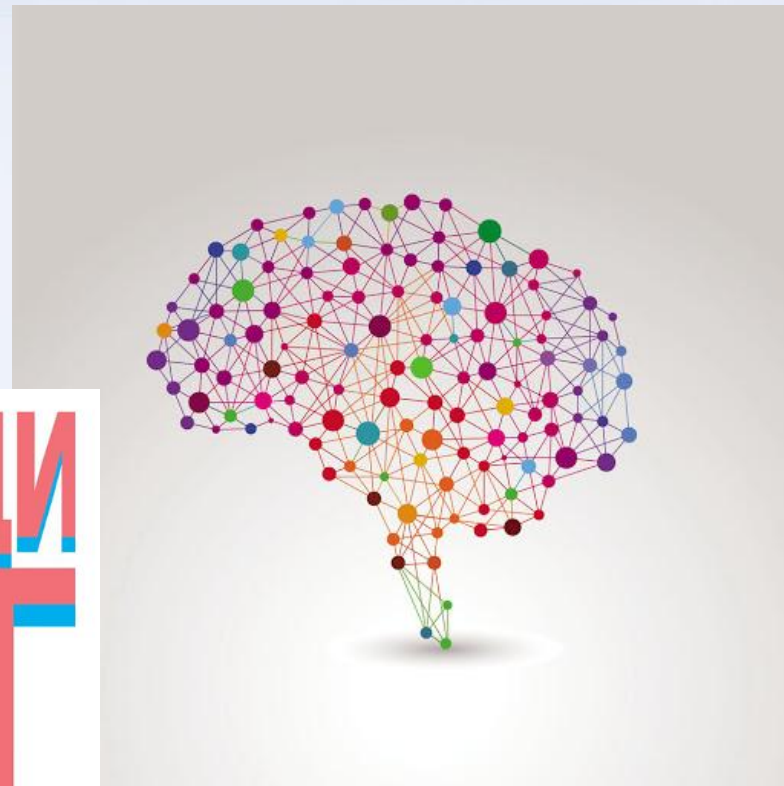
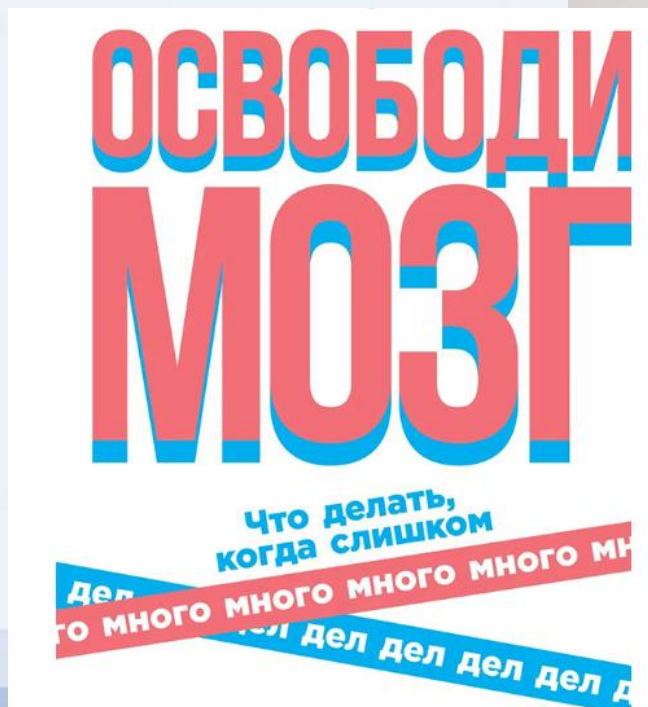
В этой книге о дизайн-мышлении рассказывает Тим Браун — директор одной из самых креативных компаний мира. автор дает массу примеров из разных сфер бизнеса, а также учит правильно задавать правильные вопросы, наблюдать, визуализировать и создавать инновации, чтобы всегда быть на шаг впереди.

Дизайн-мышление начинается с эмпатии — это его база, основа и воздух для дыхания, без которого совершенно бесполезно применять другие инструменты. Эта книга о том, как научиться понимать окружающих, общаться конструктивно и включить в себе кнопку эмпатии.



Круглый стол  
«Освободи СВОЮ креативность»

Ваш успех зависит  
от вашей способности думать



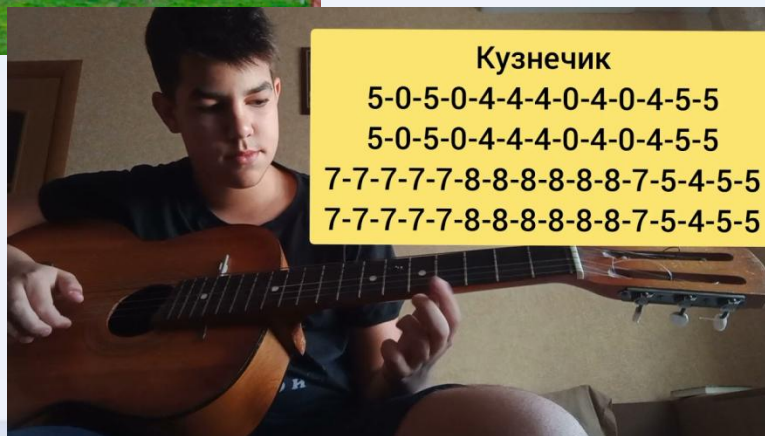
# 21 упражнение для развития креативности

## 1

### Ассоциации

Откройте словарь и возьмите первое попавшееся слово. Придумайте к нему как можно больше ассоциаций. Нам попало слово «зеленый». Вот ассоциации к нему: «трава», «поляна», «лес», «огурцы», «арбуз», «деньги».

А у вас ?



**Кузнечик**  
5-0-5-0-4-4-0-4-0-4-5-5  
5-0-5-0-4-4-4-0-4-0-4-5-5  
7-7-7-7-7-8-8-8-8-8-7-5-4-5-5  
7-7-7-7-7-8-8-8-8-8-7-5-4-5-5

# 2

## Неожиданные связи

Снова откройте словарь и возьмите два любых слова. В нашем случае — «автомат» и «морковь». Придумайте 3 отличия и 3 сходства между предметами, а также составьте с ними несколько предложений.

Вот что получилось у нас. Отличия — размеры, способ применения, морковь можно вырастить, а автомат нельзя. Сходства — автомат и морковь можно держать в руках, ствол автомата напоминает морковь, у АК-47 рукоятка оранжевого цвета.

Предложение со словами: «Солдат начал стрелять из автомата по банке, но вдруг понял, что стреляет в зайца, бегающего среди грядок моркови».

# 3

## **Нестандартные способы применения**

Придумайте необычные способы применения для обычного предмета. Например, карандашом можно закручивать бумагу для поделок, размешивать что-нибудь или использовать как снаряд для рогатки.

**Поехали!!!**

# Сто способов использовать карандаш

В одной из групп наткнулась на игру - 100 способов использовать карандаш. В такие мы играли с психологом в школе - тут и развитие фантазии, и в некоей мере выход из зоны комфорта. Итак, как можно использовать обычный (чернографитный или цветной) карандаш:

1. рисовать и писать (банально, но это карандашом получается очень хорошо)
2. рыхлить землю
3. использовать как указку
4. использовать как закладку
5. когда шьешь, выворачивать наизнанку пояс.
6. закручивать бумагу для поделок
7. перематывать кассеты (немного устарело)
8. закалывать волосы
9. использовать как стилус
10. использовать как счетные палочки
11. или как палочки для суши
12. размешивать сахар в чае
13. использовать как линейку (чертить под него линии)
14. или же как измерительный прибор (незаточеный карандаш - 17см)
15. залумчиво грызть

<https://officepro-kiev.livejournal.com/2512.html>

97. можно подарить карандаш в качестве подарка

98. из грифеля карандаша делать микростатуэтки

99. проверять выпечку на готовность

100. всегда носить в кармане (ведь не знаешь в какой момент понадобится)



# 4

## Час безмолвия

В течение часа отвечайте на все вопросы только «Да» и «Нет». Использовать другие слова для ответов запрещено.

# 5

## Два в одном

Возьмите два предмета и подумайте, как их можно использовать вместе. К примеру, банан + сумка = сумка в форме банана.

**Кто-то предложит свои предметы?**

# 6

## Рассказ из 100 слов

Вы должны составить рассказ из 100 слов. Ни одного слова больше, ни одного слова меньше. Чтобы усложнить задачу, можете уменьшить количество слов до 75 или 50. При этом **рассказ должен иметь** начало, развитие и концовку.

# 7

## Новый язык

Создайте свой собственный язык: алфавит, слова и произношение. Это упражнение — отличная **тренировка для воображения**.

## Биография

Когда вы будете в следующий раз ехать в метро, не тратьте время попусту. Посмотрите на человека рядом с вами. Поразмышляйте о том, кто он такой, чем занимается, родился в вашем городе или приехал издалека, какова история его жизни.

# 9

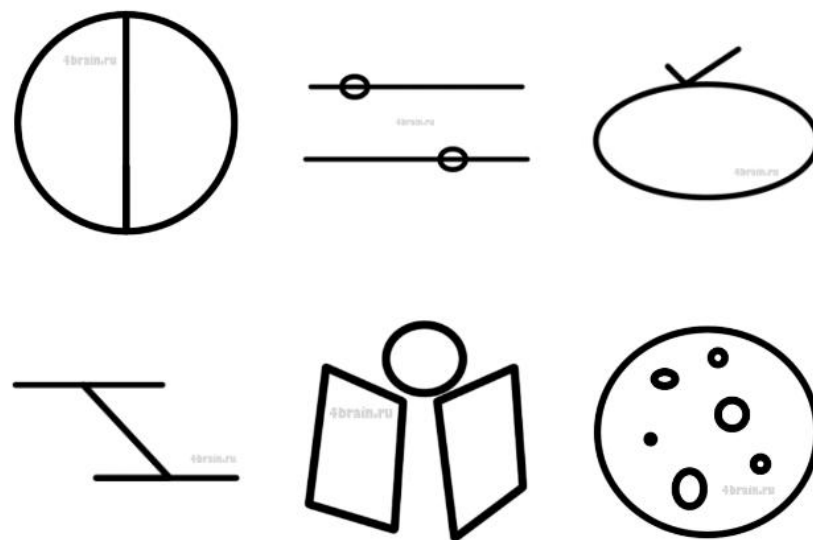
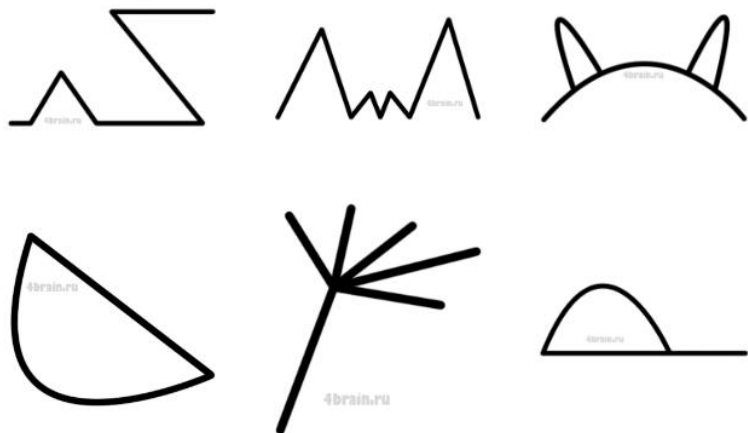
## 100 идей

Представьте, что вам дали отпуск на целый год. Чем вы будете заниматься эти 12 месяцев? Подумайте хорошо и напишите 100 идей о том, как провести время.

# 10

## Разгадывание друдлов

Друдлы — это картинки, которые можно интерпретировать разными способами. Один человек может видеть змею, а другой — выступы гор. Примеры таких картинок вы можете посмотреть в нашем материале, посвященном [друдлам](#).





**Елена**

18/12/2022 12:12

Козино, кардиограмма, сугроб с елками, не полная луна, плетка, черепаха, ин и янь, плетение бисером, шарик воздушный, телевизор не показывает, бурка, блин



**Кизилгюль**

05/12/2022 23:57

Сапсан, 2 вигвама, нос и рот монстрика, каска валяется, на одуванчик надули, 1 тапочек, аспирин- вид сверху, разминулись, флакон духов с яблочным запахом, турник, джигит, поверхность луны.



**Татьяна**

03/11/2022 14:53

1. Часть крестовины стола
2. Летучая мышь
3. Селфи на пляже - живот и ноги
4. Линза от очков
5. Сухой венчик укропа
6. Остров на горизонте
7. Центр хоккейного поля
8. Шкала
9. Голова Масяни в процессе рисования
10. Часть антенны
11. Стилизованный вратарь
12. Колбаса (мортабела) с оливками



**alenka.anisimova 4Brain**

25/09/2022 15:47

1. Змея
2. Горы
3. Кошачьи ушки
4. Половинка лимона
5. Украшение для коктейля (фантанчик)
6. Кепка
7. Таблетка
8. Бусы
9. Яблоко
10. Буква Н
11. Макет абстракции на выставке
12. Луна



**Александр**

18/08/2022 21:26

1. Крыша дома с чердаком и треугольным окошком
2. Ушки и хохолок
3. Зубы нижней челюсти закрытого рта
4. Долька лимона
5. Горящий беншальский огонь
6. Вход в пещеру
7. Крылья божьей коровки
8. Контроллы у студийного пульта
9. Человечек
10. Верхняя часть закрытой коробки
11. Джигит
12. Луна

# 11

## Слова

Скорее всего, вы играли в эту игру. Один игрок называет какой-то предмет, а второй придумывает слово, начинающееся на последнюю букву предыдущего. Чтобы развивать творческое мышление, попробуйте поставить ограничения. Например, можно называть только те предметы, размер которых меньше автомобиля.

Тема: профессиональное развитие личности)

Начали!)

# 12

## Хамелеон

Возьмите любое утверждение и придумайте доводы за и против.

Мы возьмём утверждение: «Инопланетян нет».

Доводы в его поддержку: никто их не видел; другие планеты непригодны для жизни.

Доводы против: некоторые утверждают, что видели инопланетян; учёные нашли немало планет, где могут быть условия для возникновения жизни.

# 13

## Писатель

Напишите рассказ или сочинение о:

- жизни спички во время войны 1812 года;
- детстве крокодила Гены;
- 3 лучших способах покрасить волосы с помощью бензина и не запачкаться.

Это упражнение может показаться глупым, но оно хорошо развивает способность находить нестандартные идеи.



# 14

## Поэт

Откройте любимое стихотворение и возьмите из него одну строчку. Придумайте к ней рифму и напишите своё стихотворение.

Люблю грозу в начале мая...

- Люблю грозу в начале мая...
- Когда смотрю я из окна трамвая
- Мечтаю обо всем на свете
- Как солнце встанет на рассвете...
- И вдруг Идея посетила ...
- Мой путь дальнейший осветила)))

- **Автобус, кровать, ванна**

EUREKA!



# 15

## Роль

Когда вы будете смотреть фильм, попробуйте представить себя на месте героев. Как бы вы поступили в их ситуации? Смогли бы найти самое **творческое решение проблемы?**

# 16

## Нереальное реально

Что было бы, если бы у пингвина были копыта? А у попугая — зубы?

Попытайтесь придумать 10 необычных животных и порассуждайте о том, как бы они жили, если бы появились на самом деле.

# 17

## Одна буква

Составьте предложение, где все слова будут начинаться на одну букву. Например: «Разительного роста растение росло рядом с рощей». Неважно, какой получится смысл. Главное — составить предложение.

Кто желает попробовать?

# 18

## Дорисуй

Мы рекомендуем выполнять это упражнение в компании друзей. Пусть один человек нарисует какую-нибудь фигуру, второй пририсует пару деталей, а третий закончит рисунок.

# 19

## Новые слова

Придумывайте новые слова и их значения. К примеру, «странномаркет» — магазин по продаже необычных вещей.

# 20

## Разные решения

Когда вы столкнётесь с какой-нибудь проблемой, не останавливайтесь на одном варианте решения. Подумайте, как её можно решить другим способом. Таким образом вы будете убивать двух зайцев сразу — **развивать креативность** и находить самые лучшие способы решения, которые могут сэкономить время и средства.

## Сумасшедший архитектор

Запишите 10 любых предметов. Города, фамилии, названия и нематериальные объекты использовать нельзя.

У нас получился такой список: колесо, слон, деньги, планшет, ноутбук, ряженка, леопард, автомобиль, кровать, коляска.

Теперь нарисуйте здание, в котором будут присутствовать все перечисленные предметы.

## Как выполнять упражнения

Чтобы получить максимальный эффект от упражнений:

- Тренируйте **творческое мышление** каждый день.
- Выполняйте минимум одно упражнение в день.
- Уделяйте тренировкам хотя бы 10-15 минут.

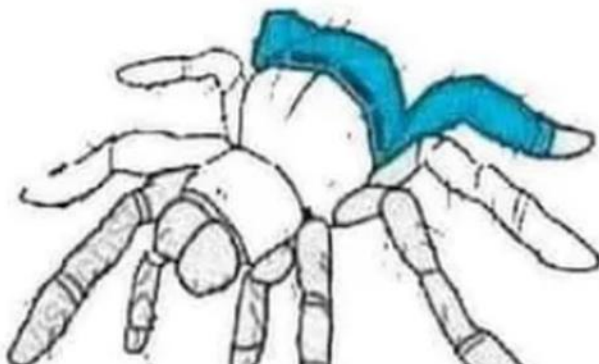
Если вы будете использовать предложенные нами упражнения, уже через несколько недель заметите, что вам стало проще находить творческие идеи.

Желаем удачи в тренировках!

Минутка **ОЧЕНЬ** «серьезных» вопросов

***ЕСЛИ БЫ ПАУКИ НОСИЛИ ШТАНЫ,  
ТО КАК БЫ ЭТО ВЫГЛЯДЕЛО?***

***ТАК?***



***ТАК?***

