

Развитие творческого мышления и особенности создания  
ученических проектов по методике

# Дизайн - мышления

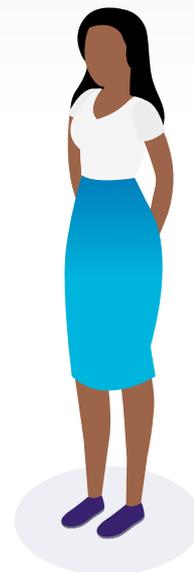
Мамаева О. Г.

2022



# Дизайн-мышление

Главная цель дизайн-мышления — выйти за пределы существующих стереотипов и привычных способов решения задачи. В оригинале это называется *thinking outside the box* — дословно «думать вне коробки».



# Этапы дизайн - мышления

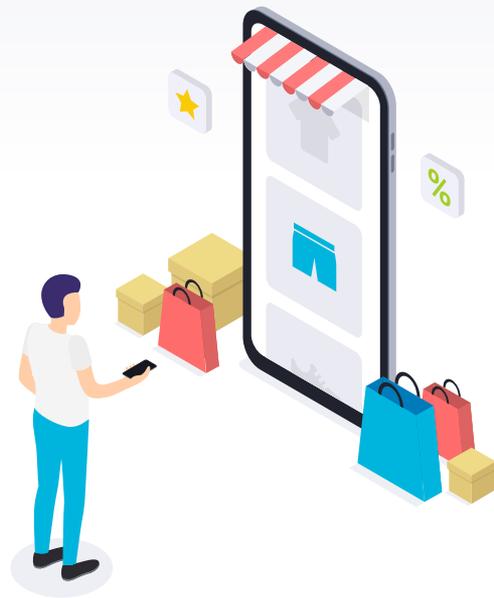


Процесс решения проблемы состоит из пяти этапов: эмпатия, фокусировка, генерация идей, прототип, тест.

# Методы Эмпатии

1

- Метод новичка
- Метод Что? Как? Почему?
- Метод «Жизнь сквозь камеру»
- Глубинное интервью
- Метод «Экстремальные пользователи»
- Метод аналогии и др



# Методы фокусировки

- Создание карты пользовательского опыта
- Карта эмпатии

(Возьмите лист бумаги, нарисуйте на нем две пересекающиеся перпендикулярные линии (график с 2 осями координат). Заполните каждый квадрант стикерами с заметками из полевых исследований, разделив их по четырем вопросам:

1 квадрант. Что ГОВОРИТ пользователь. Какие фразы и слова он озвучил?

2 квадрант. Что ДЕЛАЕТ пользователь. Какие действия в поведении бросились в глаза?

3 квадрант. Что ДУМАЕТ пользователь. О чем думает пользователь? Что герой рассказал о своих убеждениях и мыслях?

4 квадрант. Что ЧУВСТВУЕТ пользователь. Какие чувства испытывал пользователь

- Метод масштаба

2



# Методы генерация идей

- Мозговой штурм
- Озарение
- Ассоциативный метод
- Бионический метод
- 6 шляп
- Морфологический анализ
- И другие



# Прототипирование

Мы прототипируем, чтобы:

— узнать новое. Если рисунок стоит тысячи слов, то прототип стоит тысячи рисунков;

— устранить разногласия. Прототипирование — мощный способ устранить двусмысленность и недопонимание;

— ошибаться быстро и дешево. Создание дешевых и грубых прототипов помогает протестировать идеи без больших вложений средств и времени.

— начать обсуждение. Прототип — отличный способ начать диалог с пользователями;

— управлять работой. Вы можете гибко подходить к задаче, например, разделить ее на переменные для тестирования или тестировать идею решения по частям.

4



# Тестирование

## ЗАЧЕМ НУЖЕН ЭТАП ТЕСТИРОВАНИЯ

Тестирование эффективно работает для того, чтобы:

- улучшить прототип и решение. Тестирование показывает как можно улучшить решение. Иногда доработка прототипа означает начать все с начала.
- лучше узнать пользователей. Тестирование — еще один шанс для наблюдения и взаимодействия с вашими пользователями для того, чтобы узнать их еще лучше и обнаружить новые инсайты.
- проверить и улучшить POV. Иногда тестирование показывает, что вы ошиблись не только в решении задачи, но и неверно обозначили проблему

5

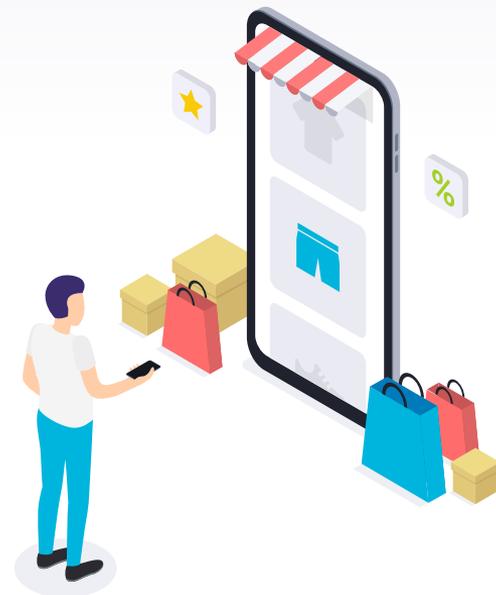


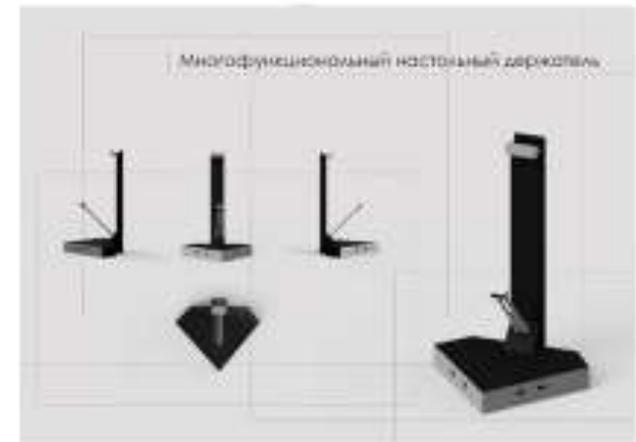
Итерации – залог качественной разработки конечного продукта





## НАСТОЛЬНАЯ ИГРА «ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ДИЗАЙН – МЫШЛЕНИЮ»









## РЕЗУЛЬТАТ

- Инновационный продукт «под ключ»
- Умение анализировать ситуацию и систематизировать полученные данные
- Развитие креативного, критического мышления, творческих способностей
- Практико– ориентированный результат проектной деятельности



## Мамаева Ольга Георгиевна

дизайнер,  
наставник по промышленному дизайну и 3D печати

89513514272

[mamaeva@kvant43.ru](mailto:mamaeva@kvant43.ru)

<https://vk.com/ollama>

