



клуб
мышления
Екатеринбург

Генератор идей!



Спикер: Юлия Меренкова

Фасilitатор, бизнес тренер, практик дизайн-мышления

ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ ДЛЯ
ПОИСКА ИДЕЙ



ЭНЕРГИЯ
ИДЕЙ

Уральский центр
фасилитации



Юлия Меренкова

Сертифицированный бизнес тренер,
фасилитатор, **практик дизайн-мышления**.

**Партнер Уральского центра фасилитации
“Энергия идей”**

Победитель конкурса «HR-рунeta 2018»
в номинации «Сенсей года»

Призер международного конкурса «Хрустальная
гарнитура» в номинации «Эффективные
инновации в клиентском обслуживании»

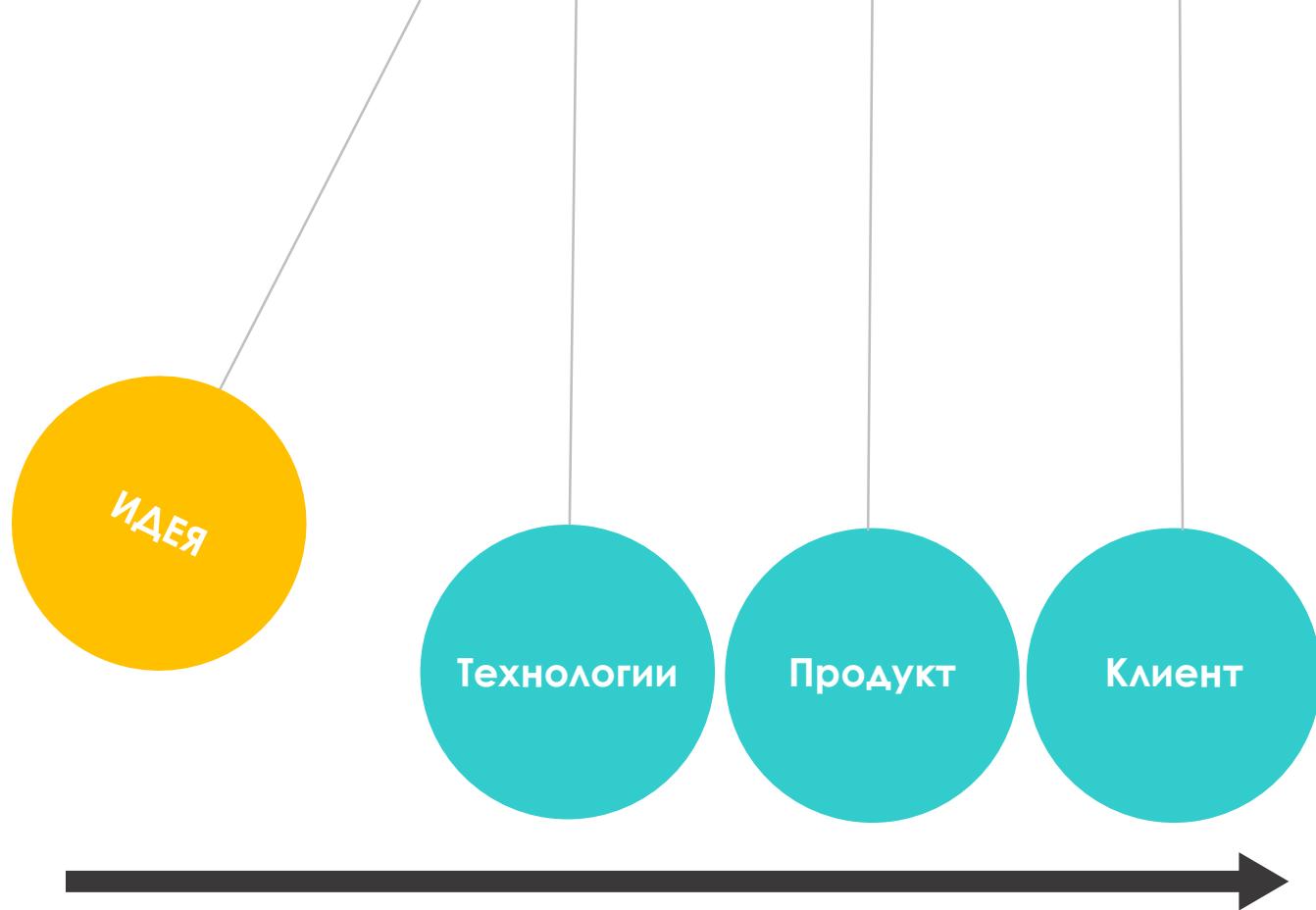


@MERENKOVAUL

ЧТО ТАКОЕ ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ

Это **образ мышления**,
основанный на
итеративном
проектировании и
обширных
исследованиях,
ориентированных на
пользователя





Эффективность и снижение расходов

Влюбить
пользователя
в ваш продукт







Инновации и создание ценности



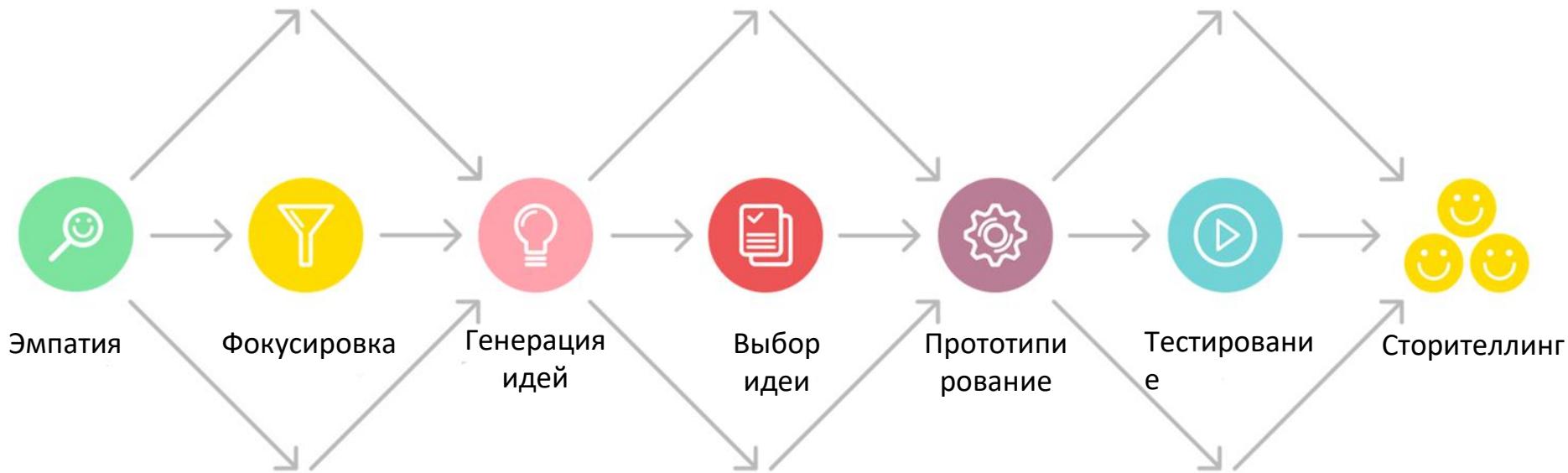


Создать продукт,
который любит
пользователь



Влюбить пользователя
в ваш продукт

ЭТАПЫ ДИЗАЙН - МЫШЛЕНИЯ





ЭТАП ЭМПАТИЯ

Инструменты

1. Наблюдение
2. Слушание
3. Проживание
опыта

ЭТАП ФОКУСИРОВКА

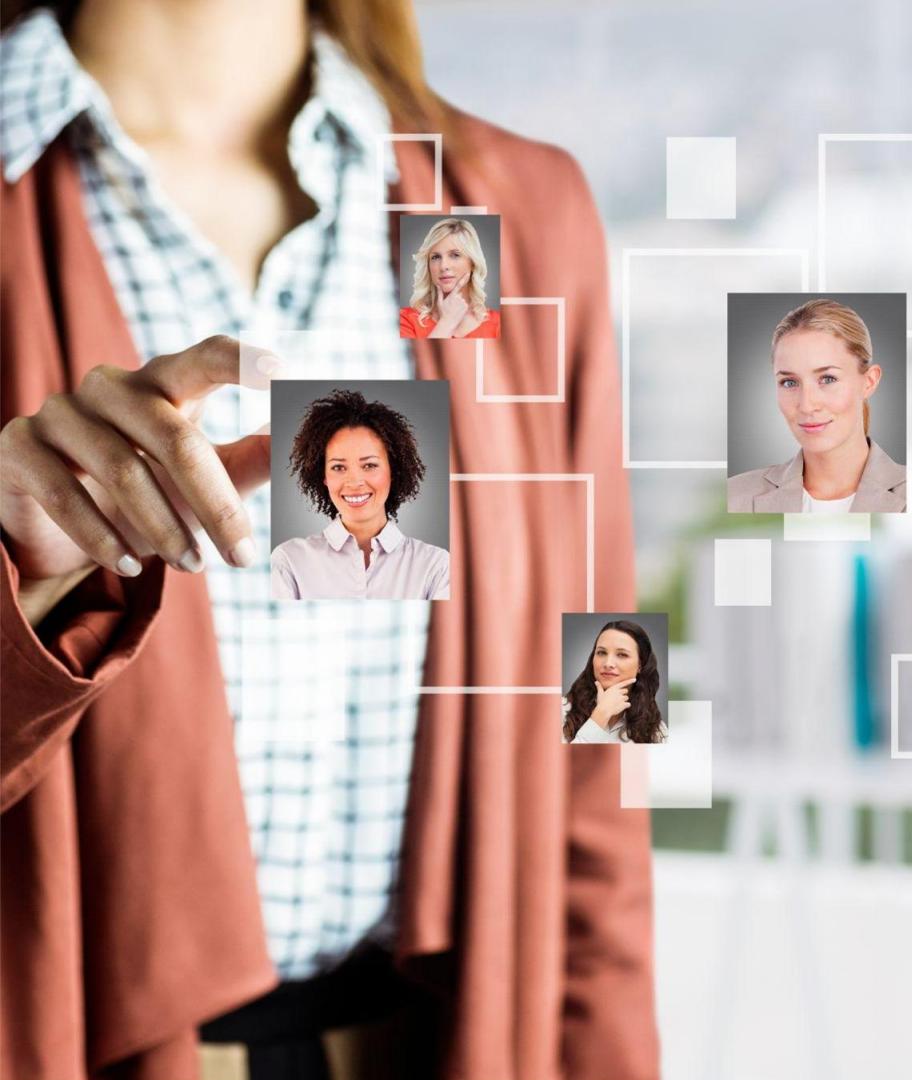
Задача

Общее
направлени
е



Точка
зрения

Конкретная
проблема

A photograph of a woman's torso and hand. She is pointing her finger at a digital screen or interface. On the screen, there are several small portrait photographs of different women, each enclosed in a white square frame. The background is blurred, suggesting an office environment.

ЭТАП ФОКУСИРОВКА

Инструменты

- Карта Эмпатии
- Персона Модель
- Путь пользователя (CJM)
- Карта Разрывов (Gap Map)
- Кластеризация
- Формулировка точки зрения (POV/HMW)

POV / HMW

Это наша гипотеза о потребности пользователя, над которой мы дальше будем работать

Point of view / How might we question



Мы встретили...

(яркое описание пользователя)



Мы с удивлением обнаружили...

(на какие напряжения, неожиданности, противоречия вы обратили внимание?)



Мы думаем, это может означать...

(ваши главные инсайты)



Было бы потрясающе...

(какую потребность вы хотите помочь пользователю удовлетворить? Не обозначайте решение!)

Спасибо за внимание!

С радостью отвечу на
Ваши вопросы!



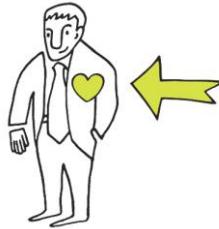
тел: +7(912) 2637183

e-mail: merenkovaул@gmail.com

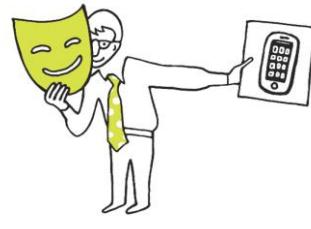


@merenkovaул

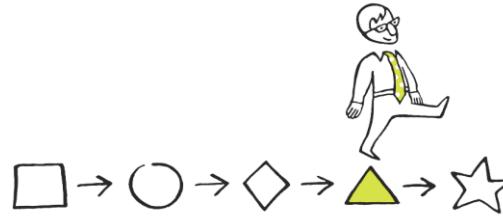
7 ПРИНЦИПОВ ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЯ



Сосредоточьтесь
на человеке



Показывайте,
не говорите



Следуйте процессу



Действуйте
незамедлительно



Используйте радикальное
сотрудничество



Экспериментируйте



Вносите ясность



ЭТАП ГЕНЕРАЦИЯ ИДЕЙ

Цель раскрыть **инновационный**
потенциал

Больше идей



Больше шансов найти
гениальное решение!

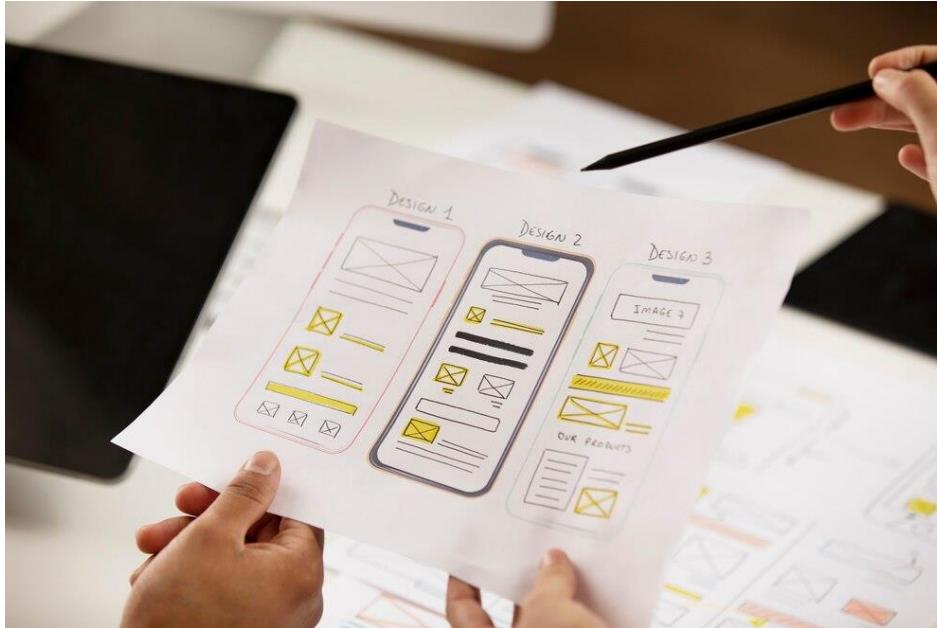
ГЕНЕРАЦИЯ ИДЕЙ

Инструменты

1. Мозговой штурм
2. Перевертыши
3. Аналогии
4. Сила Десяти
5. Как бы это сделали
другие (супергерои,
мегакорпорации, другие
государства...)



ПРОТОТИП



Что это такое?

Постоянно обновляемое визуальное представление предмета или услуги. Позволяет потенциальным пользователям оценить Вашу идею и дать свою обратную связь.

Что бы мы не проектировали - продукт, услугу, систему, пространство, новый бизнес, веб сайт, процесс - без прототипа не обойтись.

ЗАЧЕМ ПРОТОТИПИРОВАТЬ?

- Придать идеям форму
- Получить обратную связь от пользователей
- Проверить ваши гипотезы



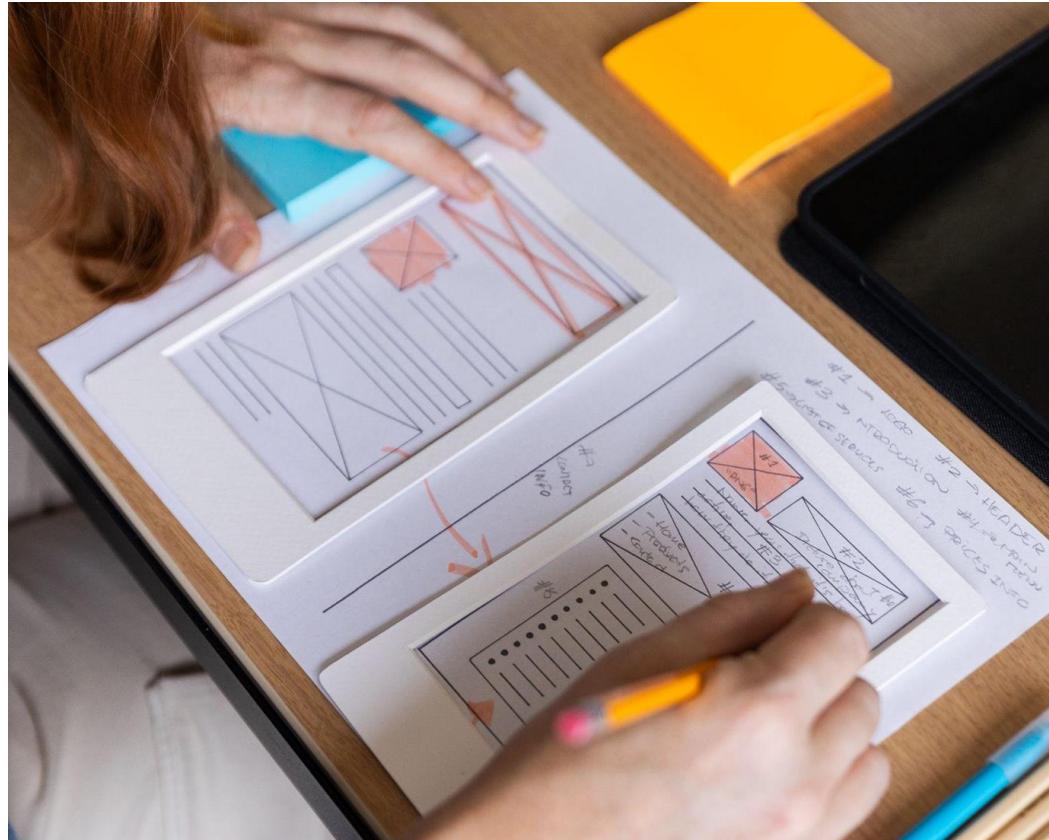
СПОСОБЫ СОЗДАНИЯ ПРОТОТИПОВ

- ◆ Скетч
- ◆ Диаграмма/mind map
- ◆ Бумажные модели
- ◆ Сторителлинг
- ◆ Раскадровка
- ◆ Видео
- ◆ Ролевая игра
- ◆ Бодисторминг
- ◆ Открытые платформы
- ◆ 3D модели, например Lego

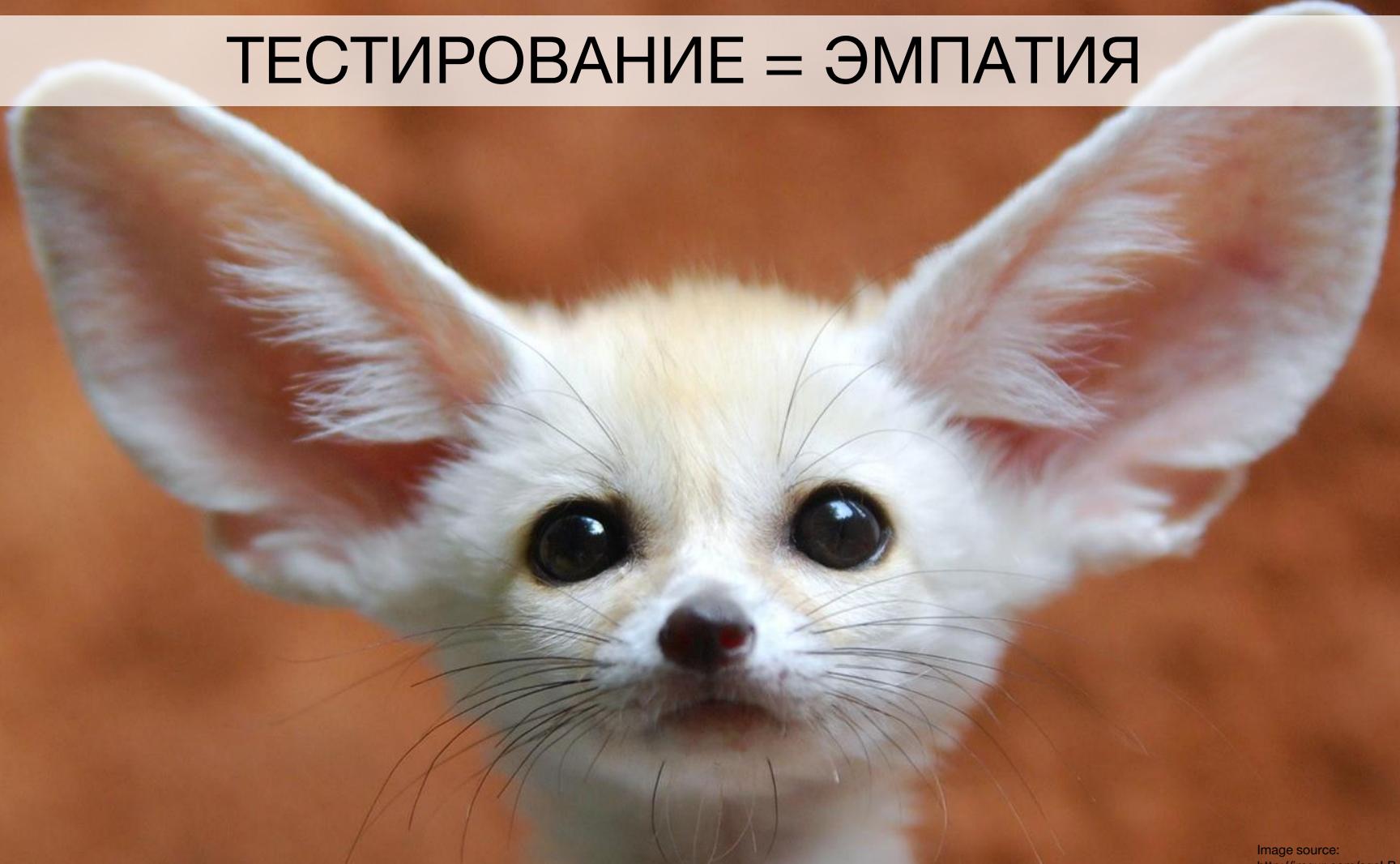
ЭТАП ТЕСТИРОВАНИЕ

Задача этапа

Получение обратной связи от пользователя и составление плана изменений для последующих итераций



ТЕСТИРОВАНИЕ = ЭМПАТИЯ



МАТРИЦА ТЕСТИРОВАНИЯ



Что
понравилось



Что не
понравилось



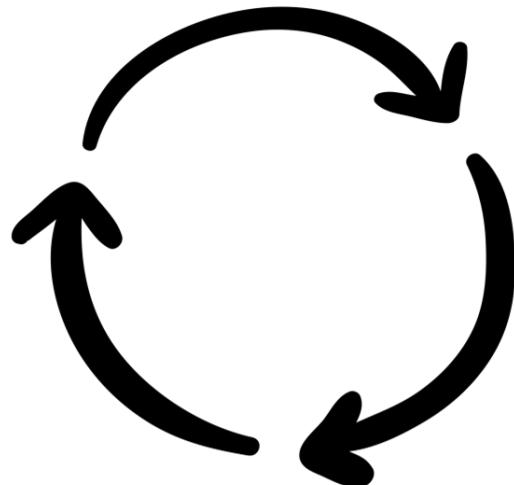
Что было
непонятно



Идеи и
инсайты



ВАЖНО



Вы тестируете **ваши гипотезы**

Возвращайтесь к вашей Точке
Зрения. **Вы правильно
поняли потребности
пользователя?**

СТОРИТЕЛЛИНГ



**Вовлекает других в вашу
идею**



**Фокусирует внимание на
пользователе**