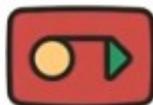

КАК СТАТЬ НАСТАВНИКОМ ПРОЕКТОВ

Алексей Федосеев

Практики работы с проектами: дизайн-мышление

Лекториум
lektorium.tv



по заказу
Академии наставников

2019

Практики работы с проектами: дизайн-мышление

Дизайн-мышление появилось совсем недавно, когда дизайнеры ворвались в поле управления проектами со своими своеобразными подходами. Если посмотреть на жизненный цикл проекта, мы увидим, что дизайн-мышление покрывает почти все этапы.

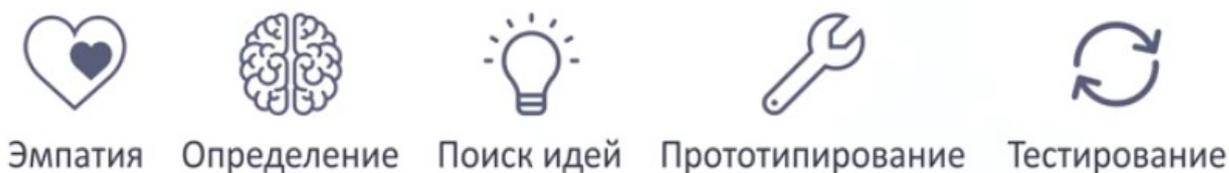


Акцент делается на отношениях с пользователями. Разработчику проекта необходимо как можно ближе познакомиться с пользователями, с их проблемами, чтобы выделить тот элемент, который требует решения.

Принципы дизайн-мышления:

1. Показывайте, а не рассказывайте
2. Фокусируйтесь на ценностях
3. Оттачивайте точность
4. «Да» — эксперименту
5. Помните о процессе
6. Меньше слов — больше дела
7. Общее взаимодействие

Процесс дизайн-мышления включает в себя несколько этапов:



Эмпатия

- Необходимое условие дизайна, направленного на человека
- Хороший дизайн базируется на понимании взглядов и ценностей пользователей
- Здесь необходимо наблюдать, что волнует пользователя, вовлекаться с пользователем в диалог, погружаться в те процессы, в которых живет ваш пользователь



Определение

- Анализ и синтез информации, полученной на предыдущем этапе (понимание потребностей пользователя)
- Переход от формулировки конкретной проблемы

Цели этого этапа:

- Как можно лучше понять пользователя и его окружение
- На основе этого понимания определить точку зрения на проблему и сформулировать задачу



Поиск идей

- Придумывание и обсуждение путей решения поставленной задачи
- Здесь производится отбор идей, которые будут в дальнейшем прототипироваться



Прототипирование

- Воплощение идей в реальном мире
- Степень проработанности прототипа должна соответствовать глубине проработанности идеи
- Важно получить обратную связь, поэтому прототипы должны давать пользователям возможность взаимодействовать



Тестирование

- Проверка прототипов на соответствие поставленной задаче
- Тестирование должно проходить многократно, в реальных условиях
- Важно включать в тестирование пользователей

После этапа тестирования вы можете вернуться на какой-то из предыдущих этапов, чтобы замкнуть цикл.



Выводы:

- Дизайн-мышление — это хорошо проработанная практика с полным циклом, готовая к использованию начинающими проектировщиками
- Акцент на человеке — это одновременно и достоинство, и ограничение данного подхода
- Прежде чем применять методiku дизайн-мышления, необходимо понять, какой проект вы делаете и сделать акцент на взаимодействии с пользователем

Рассмотрим пример того, как технология дизайн-мышления может применяться при запуске детско-взрослого проекта. Представим ситуацию, в которой директор школы предлагает ученикам изменить школьную среду.

В соответствии с методикой дизайн-мышления на этапе эмпатии участники проектной команды проведут множество интервью и опросов, чтобы выявить запросы разных участников школьной системы. Затем нужно сформулировать и оформить идею. Участники должны представить проект в виде конкретных шагов, составить описание желаемой среды и описать концепции изменений.

На этапе поиска идей можно устроить конкурс среди учеников школы, чтобы собрать лучшие находки, которые можно будет применить при решении проблемы. На этапе прототипирования участники создадут предварительные модели обустройства какой-либо части школы или, например, изменения школьного расписания на определенном временном промежутке. На этапе тестирования ученики должны опробовать тестовую модель и дать обратную связь, после чего проектная группа вернется к постановке задачи. Таким образом, участники получают ценный опыт реализации проекта — от задумки до прототипа и его испытания.

