

О курсе «Дизайн-мышление». 1-й модуль

Апёнкин Леонид

Программа курса, 1-й модуль:

Вводные занятия в процесс дизайн-мышления. Теория, кейсы, которые показывают что такое дизайн-мышление и как оно помогает в проектной деятельности. Программа строится на том проекте, который будет придуман вместе с детьми.

День первый

- Знакомство и поиск общих интересов группы
- Введение в дизайн-мышление: что это и почему это полезно?
- Процесс дизайн-мышления
- Что такое эмпатия? Погружаемся в опыт пользователя
- Разбор кейса, показывающий как работает дизайн-мышление

Работа на занятии: совместный разбор кейса и сопоставление со схемой работы дизайн-мышления.

День второй

- Закрепление материала
- Что такое «фокусировка» в дизайн-мышлении? Собираем наблюдения по итогам исследований
- Работа с кейсом «Поездка в метро». Составить список шагов поездки на метро. На каком шаге сама поездка?
- Разбор кейса с закреплением материала

Работа на занятии: разделение на команды, выбор темы для начала проекта.

День третий

- Закрепление материала
- Генерация идей: способы генерации идей
- Генерация идей на выбранную ранее тему
- Создаем решения для выявленных пользовательских проблем

Работа на занятии: работа над проектом с применением понравившихся способов генерации идей.

День четвертый

- Закрепление материала
- Выбор идей
- Как отбираются лучшие идеи?

Домашнее задание: аргументировано отбираем лучшие идеи из придуманных



Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Дизайн-мышление». 2-й модуль Леонид Апёнкин

Программа курса, 2-й модуль:

Работа с прототипированием, создание макетов, командная работа

День первый

- Продолжение/выбор нового проекта
- Повторение и закрепление материала
- Как создается прототип и из чего он состоит?

Работа на занятии: начинаем создавать проектный прототип.

День второй

- Закрепление материала
- Кейс LEGO: как компания потеряла \$1 млн за 1 день
- Как узнать что такое продукт для его пользователя?

Работа на занятии: доработка проектного прототипа с использованием информации из кейса.

День третий

- Закрепление материала
- Что такое «инсайты»?
- Почему «инсайты» так важны в любом проекте и как их получить?

Работа на занятии: поиск «инсайтов» для проекта.

День четвертый

- Где находятся инновации?
- Как искать и создавать инновации?
- Что такое сервис-дизайн?
- Чем сервис-дизайн отличается от дизайн-мышления?

Работа на занятии: Поиск инновации в проекте, её создание.



О курсе «Дизайн-мышление». 3-й модуль Леонид Апёнкин

Программа курса, 3-й модуль:

Тестирование. Получаем обратную связь от пользователей о своем решении. Работа с полученной информацией.

День первый

- Закрепление материала
- Обзор инструментов получения обратной связи
- Что такое «наблюдение» и чем оно полезно?

Работа на занятии: применение инструмента «наблюдение» для своего проекта.

День второй

- Закрепление материала
- Обзор инструментов получения обратной связи
- Что такое инструмент «мокасины»?
- Применение «мокасинов» в дизайн-мышлении

Работа на занятии: применяем «мокасины» на практике, работа с таблицами.

День третий

- Закрепление материала
- Обзор инструментов получения обратной связи
- Что такое глубинное интервью?
- Динамика интервью
- Как получить истории?
- Что следует избегать во время интервью?
- Интервью. Организационные моменты

Работа на занятии: работа над интервью для усовершенствования проекта.

День четвертый

- Закрепление материала
- Гайд интервью: какие вопросы мы хотим исследовать?
- Подготовка гайда интервью
- Пример гайда
- Глубинное интервью. Загрузочный лист.

Домашнее задание: провести интервью с потенциальным пользователем и выявить по 5 наблюдений, инсайтов, цитат, возможностей.

