

Ж А Н Н А Л И Д Т К А И Т И М О Г И Л В И

# ДУМАЙ КАК

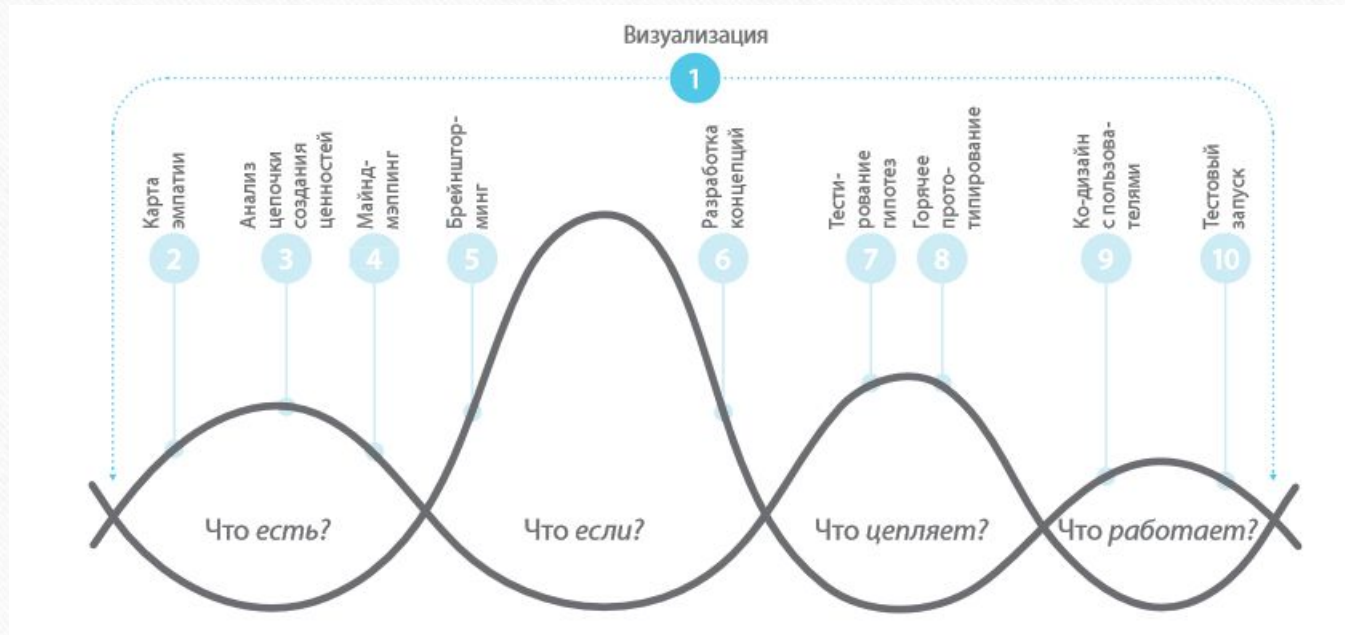


ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ ДЛЯ МЕНЕДЖЕРОВ

4 вопроса, для которых используется  
дизайн-мышление

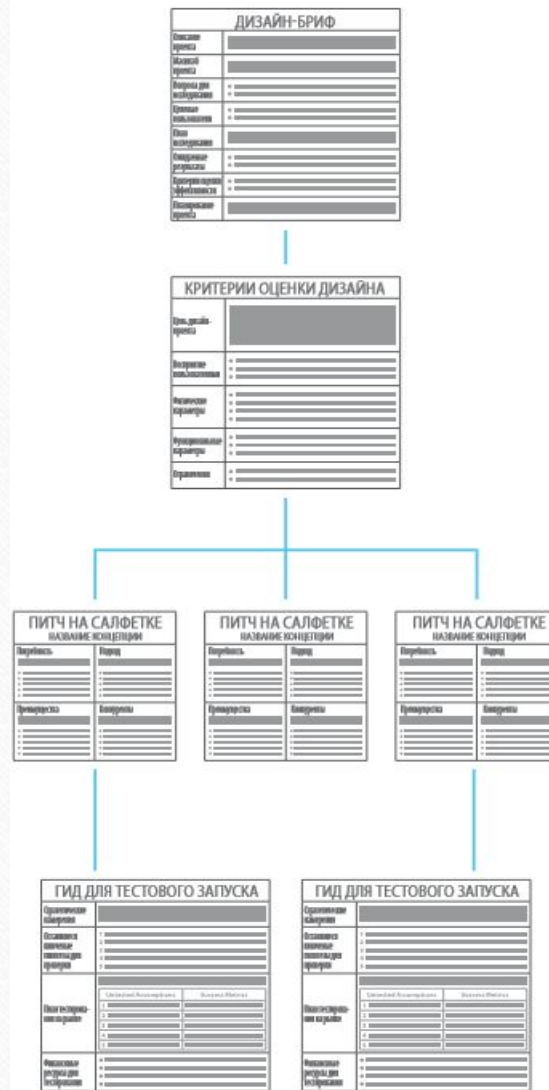


## 10 инструментов дизайн-мышления



## ДЕСЯТЬ ИНСТРУМЕНТОВ

- 1. Визуализация:** использование визуальных образов, чтобы представить возможности и воплотить их в жизнь
- 2. Карта эмпатии:** оценка ощущений и впечатлений с точки зрения пользователя
- 3. Анализ цепочки создания ценностей:** оценка текущей цепочки создания ценностей, сопровождающей впечатления и ощущения пользователя
- 4. Майнд-мэппинг:** генерация идей на основе проведенных исследований и использование их для создания критериев дизайна
- 5. Брейншторминг:** генерация новых возможностей и новых альтернативных бизнес-моделей
- 6. Разработка концепций:** сбор инновационных элементов в связное альтернативное решение, которое можно исследовать и оценить
- 7. Тестирование гипотез:** выделение и тестирование ключевых гипотез, которые приведут к успеху или провалу концепции
- 8. Горячее прототипирование:** воплощение новой концепции в осязаемой форме для исследования, тестирования и улучшения
- 9. Ко-дизайн с пользователями:** привлечение пользователей к участию в создании решения, которое будет лучше всего соответствовать их потребностям
- 10. Тестовый запуск:** подготовка доступного эксперимента, который позволяет пользователям применять новое решение в течение длительного периода; таким образом ключевые гипотезы проверяются данными рынка



## СРЕДСТВА УПРАВЛЕНИЯ ПРОЕКТОМ

## ЦЕЛЬ

### РМА 1 Дизайн-бриф

- Представляет собой формальное описание проекта
- Определяет цели, ресурсы, график и т. п.
- Служит «Полярной звездой» в ходе работы над проектом

### РМА 2 Критерии оценки дизайна

- Устанавливает критерии оценки для альтернативных вариантов дизайна (на основе выявленных потребностей пользователей и требований бизнеса)
- Становится частью дизайн-брифа

### РМА 3 Питч на салфетке

- Представляет концепты решений в сжатом виде (после брейншторминга и разработки концептов)
- Описывает каждую из нескольких (трех-пяти) лучших концептов, которые удовлетворяют критериям оценки дизайна (по общему шаблону оценки, позволяющему их сопоставить)

### РМА 4 Гид для тестового запуска

- Определяет доступный уровень ресурсов, которые можно потратить на определение жизнеспособности двух-трех лучших концептов



# Контактная информация

Миронов Валерий Сергеевич

email: [valeros1446@gmail.com](mailto:valeros1446@gmail.com)

Социальные сети: [vk.com/id290934897](https://vk.com/id290934897)