

Дизайн-мышление

Код: REQ-066

Длительность: 16 ч.

Описание:

На тренинге участники под руководством ведущего решают актуальную бизнес-задачу, создают оригинальный продукт, нацеленный на удовлетворение потребностей определенной целевой аудитории. Результатом тренинга является материальный или цифровой прототип, проверенный в работе конечным пользователем.

Работа строится на принципах дизайн-мышления. Дизайн мышление — это подход к проектированию инновационных решений, ориентированных на человека. Объединяет потребности людей, потребности бизнеса и технологические возможности.

Дизайн-мышление фокусируется на улучшении опыта потребителя (customer experience) по пользованию какой-либо вещью, продуктом, услугой, устройством, архитектурным объектом. Улучшение пользовательского опыта происходит за счет внесения таких изменений в продукт, услугу, пространство, которые бы позволили ему еще более органично вписаться в повседневную жизнь человека.

Метод дизайн-мышления полезен для широкого спектра задач:

- Создание новых продуктов и услуг;
- Улучшение бизнес-процессов;
- Построение комфортного рабочего пространства;
- Создание видения и прогнозирование будущего;
- Построения отношений компании со своими клиентами.

Ведущий курса является практикующим специалистом. При его консультативной поддержке, с помощью дизайн мышления были созданы различные продукты: конструктор сайтов и мобильное приложение для путешественников, облачная бухгалтерия и облачный брокер социальной сети инвесторов, интерактивные электронные курсы и услуга проектной сертификации.

Цели:

Научить процессу и методам дизайн-мышления.
После тренинга слушатели смогут:

- выявлять потребности целевой аудитории, используя специальные методы и инструменты;
- выделять те потребности, которые будет удовлетворять создаваемый продукт;

- придумывать разнообразные варианты функций продукта;
- отбирать наиболее перспективные решения;
- проверять гипотезы в совместной работе с целевой аудиторией.

Разбираемые темы:

1. Введение в дизайн-мышление (теория 1 час, практика 1 час).

- Принципы Design Thinking.
- Процесс дизайн-мышления: эмпатия, фокусировка, генерация и выбор идей, прототипирование и тестирование.

2. Эмпатия (теория 30 минут, практика 1,5 часа).

- Пользовательский опыт (UX/UI).
- Карта стейкхолдеров.
- Виды интервью.
- Один день из жизни пользователя: мокасины и мобильная этнография.

3. Фокусировка (теория 1 час, практика 2 часа).

- Customer Journey Map (CJM).
- Инсайты.
- Описание проблемы в формате POV.

4. Генерация и отбор идей (теория 0,25 часа, практика 1,75 часа).

- Мозговой штурм.
- Другие методы генерации идей.
- Методы отбора идей.

5. Прототипирование (теория 1 час, практика 2 часа).

- Бумажные прототипы.
- Раскадровка.
- Инсценировка.

6. Тестирование (теория 0,25 часа, практика 1,75 часа).

- Внутреннее тестирование.
- Тестирование с пользователем.
- Матрица тестирования.

7. Презентация результатов (теория 0,25 часа, практика 1,75 часа).

- Что делать дальше.

- Agile и управление проектами.
- Подведение итогов.
- Сертификаты и выводы.

Теория ~ 27%; практика ~73 %

Целевая аудитория:

- Предприниматели, участники стартапов, которые развивают свой бизнес и выводят на рынок новые продукты, желая выделиться среди конкурентов и завоевать свою нишу.
- Менеджеры/владельцы продуктов, которые расширяют продуктовую линейку организаций и отвечают за успешность своих продуктов или целый портфель продуктов.
- Системные и бизнес-аналитики, которые помогают заказчикам, владельцам продуктов выявлять потребности целевой аудитории и создавать решения для их удовлетворения.

Предварительная подготовка - общее:

Желателен опыт участия в проектах разработки продуктов, пользователем которых выступает человек (т.е. прикладное ПО).