

Практична робота №2

Генерування ідей за допомогою методики дизайн-мислення

Мета: навчитися використовувати дизайн-мислення для генерації ідей щодо створення або покращення інформаційного продукту.

1. Теоретичні відомості

Для успішного виконання практичної роботи рекомендовано ознайомитися з матеріалами до Лекції 2, а також додатковими інформаційними джерелами, що доступні за наступними посиланнями:

1. <https://bit.ly/4npAKkW>
2. <https://bit.ly/4nxDDQL>
3. <https://bit.ly/46C7ba5>

2. Завдання

1. Опишіть призначення продукту та його цільову аудиторію.
2. Зазначте, якого типу ідеї Вам потрібні. Це можуть бути ідеї, що стосуються створення/покращення програмного продукту або вирішення інших проблем.
3. Опишіть, які заходи плануються на кожному з етапів відповідно до Стенфордської моделі дизайн-проектування. Слід представити питання, що мають бути адресовані користувачам, критерії відбору найбільш релевантних ідей, описати план тестування продукту та інші необхідні заходи. Ваш опис має бути зрозумілим іншим таким чином, що вони можуть використовувати його в якості дорожньої карти для використання дизайн-мислення.
4. Напишіть висновок, в якому опишіть, які переваги та недоліки даного методу існують у контексті його застосування в галузі ІТ.
5. Складіть звіт про виконану роботу, в якому зазначте Ваше ім'я та номер групи. Завантажте звіт на платформу Google Classroom. Орієнтовний об'єм звіту — 2-3 сторінки формату А4.