Занятие №1. 5 класс. Технология. Дизайн мышление

**Введение. Методики формирования идей.**

Формирование идей или идеация – это сердце процесса дизайн-мышления. Существует сотни техник создания идей, такие как мозговой штурм, скетчинг (“быстрый рисунок”), скампер (SCAMPER) и прототипирование.  Некоторые техники – это переименованные или слегка адаптированные версии более фундаментальных техник. Здесь вы ознакомитесь с лучшими техниками, а также узнаете, когда и почему их используют.

***” Идеация*** *– это метод дизайнерского процесса, когда вы концентрируетесь на генерации идей. Умственно он представляет собой процесс “широкого распространения” с точки зрения концепций и результатов. Идеация обеспечивает как топливо, так и исходный материал для создания прототипов и передачу инновационных решений в руки ваших пользователей.”*

**Как формировать идею**

Вы формируете идею, объединив свой сознательный и бессознательный разум.  Вы объединяете свои рациональные мысли и свое воображение. Следующие техники – самые важные техники, которые помогут вам и вашей команде формировать идеи:

**Самые важные техники формирования идей: какие из них вы должны выбрать?**

Согласно природе идеации чрезвычайно важно использовать техники, которые подходят типу идей, которые вы пытаетесь генерировать.  Выбранные вами техники также должны соответствовать потребностям команды создателей идей, их уровню креативной продуктивности и их опыту в сессиях идеации.

**Вот краткий обзор самых важных техник формирования идей:**

**Мозговой штурм (Brainstorm)**

Во время сеанса “мозгового штурма” вы используете совместную деятельность группы для получения новых идей, путей создания их на основе других идей. Идеи смешиваются для создания одной хорошей идеи, как отражено в слогане “1+1=3”. Участники должны иметь возможность обсуждать свои идеи свободно, не боясь критики. Вы должны создать обстановку, при которой все участники могут выражать дикие и странные идеи, которые позволят продвинуться намного дальше, чем при простом логическом осмыслении проблемы.

**Мозговой сброс (Braindump)**

“Мозговая сброс” очень похож на “мозговой штурм”, но выполняется он индивидуально. Участники записывают свои идеи на листке и потом делятся ими с группой.

**Худшая** **возможная** **идея (Worst Possible Idea)**

Худшая возможная идея – высокоэффективный метод, который вы можете использовать для получения потока креативных идей и для помощи тем, кто не настолько уверен в выражении себя через “мозговой штурм”. Это также очень весело.  Вместо того, чтобы стремиться к хорошим идеям, тем самым повышая давление на участников, потребуйте самую плохую идею из возможных, которую может предложить ваша команда. Этот простой метод облегчает любые проблемы с беспокойством и уверенностью в себе, позволяя людям стать более игривыми и рискованными, поскольку они знают, что наверняка их идеи не будут подвергаться тщательной проверки на наличие несоответствия цели. Намного проще сказать “эй, нет, это не так плохо” чем противоположное.

**Оспаривание предположений (Challenge Assumptions)**

Отступите на шаг назад от решаемой задачи и задайте некоторые важные вопросы о том, какие предположения у вас есть о продукте, услуге или ситуации, где вы пытаетесь внести новшество. Особенно эффективно оспаривать предположения, когда вы застряли на текущих парадигмах мышления или когда закончились идеи. Следовательно, это полезно для перезагрузки всей сессии. Эти характеристики, которые мы привыкли считать само собой разумеющимися, являются по-настоящему важными аспектами или считаются таковыми, потому что мы привыкли к ним?

**Скетчинг или “эскизный шторм” (Sketch, Sketchstorm)**

Ценным упражнением во время сессии формирования идей станет выражение идей и потенциальных решений не только через слова, а с помощью эскизов и диаграмм. Визуализация может дать толчок новым идеям, обеспечивая более широкий спектр мыслей. Идея делать наброски ваших идей заключается не в разработке красивых рисунков, которые вставляют в рамку и вешают на стену. Эскизы должны быть максимально простыми и грубыми, с достаточной детализацией, чтобы понять содержимое. Это также поможет уберечь людей от привязанности к своим маленьким произведениям искусства.

Эскизы, как проверенный инструмент дизайна, без сомнения помогут вам исследовать сферу вашего дизайна более широко и избежать ловушек, связанных с фокусировкой на неблагоприятных дизайнерских решениях раньше времени. В частности, эскизы могут способствовать тому, что вы сможете думать более открыто и креативно о своих идеях во время дизайнерского процесса. Они помогут вам создать богатые идеи без лишних переживаний по поводу их качества. Эскизы помогут вам изобретать и исследовать концепции, быстро записывая идеи. Эскизы сделают намного проще обсуждение, критику и обмен идеями с другими. Вот почему эскизы –  это отличный инструмент, который поможет вам и вашей команде выбрать стоящие идеи.

*Эскизы должны быть максимально простыми и грубыми, с достаточной детализацией, чтобы передать смысл.*

**Ролевое разыгрывание идей (Bodystorm)**

Бодистормирг – это техника, при которой участники физически разыгрывают ситуации, которые они пытаются усовершенствовать. Это может включать в себя выражение решений идей посредством физической активности или принятие некоторых проблемных сценариев, которые мы пытаемся решить. Физическое разыгрывание процессов, сценариев и событий помогает физически вовлечь команду формирования идей вместо того, чтобы строить теории насчет проблем. Техника объединяет аспекты эмпатии, мозгового штурма и прототипирования в одно упражнение с повышенной энергией и движением, что помогает стимулировать более высокую энергию и более значимый опыт.

Бодисторминг может включать настройку всего пространства формирования идей с помощью реквизита и артефактов, чтобы воссоздать некоторое подобие реальной среды, чтобы проверить различные сценарии и посмотреть, как это может изменить ситуацию. Этот процесс может также включать разработку различных шагов, из которых состоит путь клиента.

**Аналогии (Analogies)**

Рассказчики, журналисты, художники, лидеры и любые другие творческие профессии полагались на создание аналогий как мощного инструмента для общения и создания идей. Аналогия – это сравнение между двумя вещами, например, сравнение сердца и насоса. Мы постоянно общаемся используя аналогии, поскольку они позволяют нам выразить нашу идею или объяснить сложные вопросы понятным и мотивирующим образом.

**Провокация (Provocation)**

Провокация – это техника нестандартного мышления, которая бросает вызов статус-кво и позволяет вам исследовать новые реалии. Нестандартное мышление дистанцируется от классического метода решения проблем, где мы вырабатываем решение шаг за шагом исходя из данных.

Креативность – это путешествие через стимулы с возможно абстрактным или незримым пунктом назначения в уме. Маршрут путешествия неизвестен, и чаще всего вам необходимо изучить несколько путей, чтобы добраться до неизвестного места назначения. Провокации обеспечивают этот механизм для введения нетрадиционности в модели мышления и исследовательский процесс. Провокации сами по себе в большинстве случаев не приводят непосредственно к окончательному решению, хотя они и обеспечивают материал, из которого может быть сформирована новая идея.

**СКАМПЕР (SCAMPER)**

СКАМПЕР – это нестандартная техника формирования идей, которая использует глаголы действия как стимулы. Это помогает нам задавать семь вопросов, чтобы придумать идеи для улучшения существующих продуктов или для создания нового продукта.

**Движение (Movement)**

Техника движения также поможет вам, если вы заблокированы в вашей генерации идей. Вы можете использовать эту технику, чтобы обходить блокпосты в своем мышлении. Как и техника провокации метод движения поможет вам заставить вашу команду подвергнуть сомнению статус-кво, переместить себя и свою команду в новую реальность.

Это идеальный “что если?” инструмент. Техники нестандартного мышления не всегда сразу приводят к конкретным или полезным идеям, но создают широкий спектр стимулов мышления, которые вы можете использовать для обобщения практических идей. Чтобы использовать стимулы генерации, нужно движение, или то, что некоторые называют проницательностью или принципиальной разработкой. Этот инструмент поможет вам определить темы, принципы, полезные атрибуты или тенденции в вашем мышлении, которые вы можете использовать для создания более жизнеспособных и реалистичных идей.

**Штурм толпы (Crowdstorm)**

Еще один штурм, который необходимо рассмотреть, включает целевую аудиторию для создания или комментирования и утверждения генерируемых идей. Отзывы клиентов или пользователей важны на каждом этапе процесса, и привлечение их к выбору и оценке идей может привести к выявлению лучших и худших идей, которые команда могла упустить из-за слепых зон. Социальные сети, опросы клиентов, фокус-группы и семинары по совместному дизайну – это все методы, которые стимулируют толпу поделиться своими мыслями по сгенерированным идеям. Этот процесс может не обеспечить конечного победителя, но он покажет ценную информацию, которая поможет решить, какую идею стоит выбрать.