



Столыпинский
вестник

Научная статья

Original article

УДК 7.012.23

**ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ КАК НЕСТАНДАРТНЫЙ ПОДХОД К
РЕШЕНИЮ ЗАДАЧ
DESIGN THINKING AS UNUSUAL APPROACH
TO PROBLEM SOLVING**

Безденежных Елизавета Михайловна, студент ИАиС ВолГТУ «Института архитектуры и строительства волгоградского государственного технического университета», bezliz28@mail.ru

Дунин Владимир Евгеньевич, старший преподаватель кафедры дизайна и монументально-декоративного искусства ИАиС ВолГТУ «Института архитектуры и строительства волгоградского государственного технического университета», vladimirdunin7@gmail.com

Bezdenzhnykh Elizaveta Mikhailovna, student of IAIS VolGTU "Institute of Architecture and Construction of Volgograd State Technical University", bezliz28@mail.ru

Vladimir E. Dunin, Senior Lecturer of the Department of Design and Monumental and Decorative Art of the Institute of Architecture and Construction of the Volgograd State Technical University, vladimirdunin7@gmail.com

Аннотация

В статье рассматривается понятие дизайн-мышления, его преимущества и этапы, на которые его принято делить, говорится о различных методиках

генерации нестандартных решений, относящихся к одному из его творческих этапов.

Понятие так же рассмотрено с точки зрения коммерциализации и проведен анализ образовательной программы высшего учебного заведения, позволяющий сделать вывод о том, что стоит за понятием дизайн-мышления.

Annotation

The article discusses the concept of design thinking, its advantages and the stages into which it is customary to divide it, talks about various methods of generating unusual solutions related to one of its creative stages.

The concept is also considered from the point of view of commercialization and an analysis of the educational program of a higher educational institution is carried out, which allows us to conclude what is behind the concept of design thinking.

Ключевые слова: дизайн, дизайн-мышление, проектирование, нестандартный подход, творческий подход.

Keywords: design, design thinking, design, non-standard approach, creative approach.

Понятие дизайн-мышления и его этапы

Дизайн – это специфический род проектной деятельности, объединивший художественно-предметное творчество и научно-обоснованную инженерную практику в сфере индустриального производства.

В первую очередь, он ориентирован на потребности человека, его потребительские интересы и запросы – красоту, удобство (эргономичность) и доступность. Однако для успешной реализации дизайнерских проектов недостаточно знаний техники и технологий. В основе дизайн-проектирования лежит особое мировосприятие и процесс его претворения в жизнь, получивший название «дизайн-мышление».

Этот процесс условно принято делить на следующие этапы:

1. Эмпатия – процесс получения знаний об интересующей области посредством эмпатии и наблюдения за людьми, погружения в жизнь целевой аудитории для большего понимания их жизненного опыта, проблем и потребностей (Что

известно о потребителе? Из чего состоит его день? Что известно про его нужды?). Это может помочь составить более точный портрет целевой аудитории, нежели просто статистический анализ.

2. Определение потребностей – этап сбора информации и её анализ с учётом составленной ранее психологической картины целевой аудитории, выявление её основных проблем и запросов (В чём именно заключается проблема? Какая информация необходима для чёткого определения проблемы?).

3. Генерация идей – процесс поиска решений, идей, прототипов. (Какие пути решения проблемы существуют? Что может решить проблему покупателя?)

На данном этапе для повышения эффективности принимаемых решений часто применяют различные методики, стимулирующие мозговую активность и интуитивное мышление людей, позволяющие получить инновационные стратегии и неординарные решения. Например:

- Мозговой штурм

«Метод мозгового штурма подразумевает получение решения как продукта коллективного творчества специалистов в ходе заседания, проводимого по определенным правилам, и последующего развернутого анализа его результатов» (1, С. 71)

Мозговой штурм является, по сути, наиболее свободной формой дискуссии. Главная функция этой методики – обеспечение процесса генерирования идей, без их критического анализа и обсуждения участниками.

- Синектика

Если в мозговом штурме предлагаемые идеи изначально не подлежат критике, то в синектике она возможна. Однако важно использовать четыре приема, основанных на аналогиях: прямая аналогия (как решаются подобные задачи?); личная аналогия (как ведет себя объект проблемной ситуации?); символическая аналогия (как можно образно сформулировать суть проблемы?); фантастическая аналогия (как могли бы решить проблему сказочные персонажи?)

4. Прототипирование – тестовая реализация будущего продукта для анализа, его улучшение и доработка, вывод на дальнейшее тестирование или же выявление

недостатков и отказ от неподходящего варианта. (Как можно представить решение проблемы? Что можно создать в качестве примера решения?)

5. Тестирование – этап строгой проверки продукта, получившегося из лучших полученных на этапе прототипирования решений (Решает ли прототип поставленную задачу? Что можно изменить и улучшить?). Возможно тестирование на небольшой группе людей, состоящей из целевой аудитории.

На выходе получается продукт, способный улучшить жизнь человека, закрывающий его потребности, выделяющийся на фоне конкурентов, линейно подходящих к решению задач.

Может показаться, что процесс дизайн-мышления тоже происходит линейно и прямо по пунктам, но на деле процесс идет более гибко и совсем не линейно. Найденные, допустим, на этапе прототипирования, новые решения могут повлечь за собой необходимость в переосмыслении задачи и стоящих вопросов, процесс вернется к стадии определения потребностей. Эти этапы следует воспринимать как отдельные фазы, из которых состоит работа над проектом, а не как определенную последовательность действий.

Коммерциализация дизайн - мышления

Дизайн-мышление трактуется сегодня не только как основа и предпосылка профессионального дизайнерского проектирования, но и как особого рода техника, востребованная специалистами других отраслей.

Так, на фоне возросшей популярности происходит его излишняя коммерциализация. Множество образовательных курсов и школ предлагают погрузиться в методологию за несколько дней или часов. В статье Джона Колко «Спорность дизайн-мышления» аргументировано доказывается, что невозможно заниматься дизайн-мышлением, не имея никакого опыта или образования в сфере дизайна, эстетики или истории искусств. Он приводит в пример реальные работы людей, сосредоточенные на социально-вовлеченном дизайне, услугах, предоставляемых ветеранам. Общим у этих примеров является то, что люди, выполняющие эти работы, имеют практический опыт в изучении дизайна. Они обучались навыками и затем применяли их — в таких основополагающих вещах, как композиция, теория света, создание набросков, и в создании вещей,

которыми люди действительно пользуются. Их интеллектуальное дизайн-мышление поддерживает, но не замещает, реальную способность дизайнера.

Дизайн-мышление в образовательных программах

Дизайн-мышление сейчас активно интегрируется в образовательные программы высших учебных заведений, дополняя владение прикладными навыками, приучая молодых специалистов смотреть на мир шире. Для примера рассмотрим методику выполнения курсового архитектурно-дизайнерского проекта в ИаИС ВолГТУ. Она состоит из тех же этапов:

- Предпроектного анализа - сбора, изучения и анализа информации по заданной теме курсового проекта, анализ существующей ситуации территории.

- Этап творческого поиска

Этап включает в себя поиск идеи-замысла проектного решения на основе анализа информации, выполненного анализа. Эффективность творческого поиска идеи-замысла достигается взаимодействием интуитивно-эмоционального и логического, где интуитивное мышление работает с множеством исходных данных и выражается в выполнении ряда клаузур (вариантное эскизирование) по формированию эскиза-идеи.

- Этап творческой разработки лучшей идеи

Этот этап содержит последовательное упорядочение структуры объекта, выбор относительно лучшего варианта. Он заключается в переходе от наиболее состоятельного эскиза-идеи к проекту, в котором идея-замысел проекта реализуется по законам логики, в соответствии с нормами проектирования. (5, с.4-6)

Можно сказать, что умение нестандартно мыслить и решать поставленные задачи, приобретает с опытом, возвращается в человеке по мере его становления специалистом, развития и приобретения практических навыков. Теоретическая база знаний вкупе с наработанным опытом делают его востребованным специалистом и подлинным дизайнером, в отличие от людей, поверхностно освоивших методику дизайн-мышления.

Вывод

Дизайн-мышление – уникальный интерактивный процесс, основанный на чувствах, мыслях и потребностях реальных потребителей, включающий в себя методики творческой генерации идей для получения нестандартных решений, дающий возможность создать выделяющийся на фоне конкурентов продукт. Его растущая популярность и интегрированность в образовательные программы говорит о его действенности, что даёт сделать предположение о перспективности его дальнейшего развития.

Литература

1. Малин А.С., Мухин В.И. Исследование систем управления: Учебник для ВУЗов. - Москва: Гардарики, 2002
2. Альмомани Х. Н., Быстрова Т. Ю. Алгоритмы дизайн-мышления: теория и практика // Академический вестник УРАЛНИИПРОЕКТ РААСН 2019. С.92-97
3. Джон Колко Противоречивость дизайн мышления // ACM Interactions 2018. № 25.3. С. 28.
4. Стрельникова В.Э. Дизайн-мышление как современный метод проектирования // Бизнес и дизайн ревю. 2019. № 4 (16). С. 13.
5. Архитектурно-планировочная организация жилого двора: Программазадание и методические указания к курсовой работе / (И.В.Черешнев, Н.В. Черешнева); М-во образования и науки Рос. Федерации, Волгогр. гос. техн. унт. - Волгоград: ИАиС ВолгГТУ, 2019. – 27 с.
6. VII Международный молодежный симпозиум по управлению, экономике и финансам. Казань, 2018. 101с.
7. Заббарова А.А. Система дизайн-мышления: этапы создания и особенности использования. // VII Международный молодежный симпозиум по управлению, экономике и финансам (Институт управления, экономики и финансов Казанского федерального университета 28.11.2018-29.11.2018) – Казань 2018. 3с

Literature

1. Malin A.S., Mukhin V.I. Research of control systems: Textbook for universities. - Moscow: Gardariki, 2002
2. Al momani H. N., Bystrova T. Y. Algorithms of design thinking: theory and practice // Academic Bulletin of URALNIIPROEKT RAASN 2019. pp.92-97
3. John Kolko The inconsistency of design thinking // ACM Interactions 2018. No. 25.3. p. 28.
4. Strelnikova V.E. Design thinking as a modern design method // Business and design Review. 2019. No. 4 (16). p. 13.
5. Architectural and planning organization of a residential yard: Program assignment and methodological guidelines for course work / (I.V.Cherehnev, N.V. Cherehneva); Ministry of Education and Science of the Russian Federation. Federation, Volgogr. state. tech. un T. - Volgograd: IAiS VolgSTU, 2019. – 27 p.
6. VII International Youth Symposium on Management, Economics and Finance. Kazan, 2018. 101с.
7. Zabbarova A.A. System of design thinking: stages of creation and features of use. // VII International Youth Symposium on Management, Economics and Finance (Institute of Management, Economics and Finance of Kazan Federal University 28.11.2018-29.11.2018) – Kazan 2018. 3с

© *Безденежных Е.М., Дунин В.Е., 2022 Научный сетевой журнал «Столыпинский вестник» №10/2022.*

Для цитирования: Безденежных Е.М., Дунин В.Е. ДИЗАЙН МЫШЛЕНИЕ КАК НЕСТАНДАРТНЫЙ ПОДХОД К РЕШЕНИЮ ЗАДАЧ // Научный сетевой журнал «Столыпинский вестник» №10/2022.