

PROBLEMŲ SPRENDIMO žingsniai

Dizaineriško mąstymo metodologija gali padėti išspręsti, atrodo, neišsprendžiamą problemą, teisingai suprasti vartotojų poreikius ir kurti pridėtinę vertę. Tai tiesiogiai lemia naujų sėkmingų sprendimų, produktų, paslaugų ar strategijų kūrimą arba plėtrą.

DIZAINERIŠKO MĄSTYMO ETAPAI



1. ĮSIJAUTIMAS

Svarbu: kontekstas. Būtina išsiaiškinti situaciją, problemas ar iššūkio dydį, aktualumą, pažinti žmones, stebėti jų elgesį. Itin svarbus elementas – empatija, padedantis labiau įsijausti į situaciją.

Įrankiai: dialogas, atvirų klausimų interviu.

2. APIBRĖŽIMAS

Svarbu: susisteminti informaciją. Suglaudinti tai, ką išsiaiškinote ankstesnėje stadijoje. Akcentuojamas vartotojas ir jo poreikiai, pastabos. Sukaupia informacija sugrupuojama, užduodamas klausimas idėjos etapui.

Įrankiai: klausimas – kaip mes galėtumėme? Minčių žemėlapis.

3. IDĖJIZAVIMAS

Svarbu: idėja. Visos pastangos telkiamos idėjoms generuoti. Dirbkite komandoje. Išsakykite akivaizdžius ir tuomet skatinkite komandą galvoti apie netradicinius sprendimus.

Kvestionuojami net savaime suprantami dalykai, svarbi idėjų gausa, įvairovė.

Įrankiai: klausimas – o kas, jeigu? Taip pat idėjų skatinimo priemonės, pvz., minčių lietus, piešimas, braižymas.

4. PROTOTIPAVIMAS

Svarbu: materializuoti idėjas. Nebijokite realizuoti idėją, sukurti jai pirminį maketą, šablona, modelį, žemėlapi, sukurti kažką apčiuopiamo, konkretaus, matomo. Nebijokite suklysti. Materiali išraiška atskleidžia idėjos privalumus ir trūkumus.

Įrankiai: visos idėjų materializacijai reikalingos priemonės.

5. TESTAVIMAS

Svarbu: idėjų, prototipų funkcionalumo ir sprendimų tobulinimas. Kokybė tikrinama su maža grupele tikslinės auditorijos, surenkamas atgalinis ryšys, pastabos. Pakitusi ar nepakitusi elgsena gali atskleisti keletą iki tol nenumatytų aspektų. Testavimo proceso metu nereikia įtikinėti kitų. Svarbiausia, paklausti ir gauti atsaką, įvertinimą. Vartotojas pats turi suprasti ir įvertinti sukurtą produktą.

Įrankiai: prototipas, sprendimas tiesiogiai duodamas vartotojui.

REZULTATAS

Svarbu: Perėję per visą procesą galite pastebėti idėjos netikslumų, reikalingų patobulinimų. Bet kurioje dizaineriško mąstymo stadijoje galima sustoti ir grįžti į ankstesnę, surinkti daugiau duomenų ir vėl bandyti, prototipuoti, testuoti.

Tai iteratyvus procesas ir kuo kokybiškiau jį atliksime, tuo labiau tikėtina susidariusią problemą išspręsti sėkmingiau. Dizaineriško mąstymo rezultatai gali nustebinti jus pačius.



MANO SPRENDIMŲ ŽEMĖLAPIS

SITUACIJA

Ieškodami naujų sprendimų, nuosekliai vadovaukitės 5 žingsnių metodu.

Žingsniai:

1. Pradėkite nuo pradžių ir užrašykite svarbiausius faktus, mintis ir pastebėjimus apie esamą situaciją.
2. Apibrėžkite situaciją ir išryškinkite kylančias problemas, iššūkius, trumpai nusakykite, kokio sprendimo tikimasi.
3. Surašykite visas idėjas, galimus sprendimus. Mąstykite kūrybiškai.
4. Vizualizuokite pasirinktą idėją, suteikite jai pavidalą.
5. Patikrinkite prototipo, sistemos veiksmingumą su tikrais vartotojais ar situacija.

Jei nepavyko, sugrįžkite į bent kurį ankstesnį etapą ir vėl pradėkite iš naujo.

DIZAINERIŠKO MĄSTYMO ETAPAI



1. ĮSIJAUTIMAS



Klausimai: kokia tai situacija, problemos, galimybės? Kokie aplinkos veiksniai veikia? Kam aktuali ši problema, kas ją kuria ir nori išspręsti?

2. APIBRĖŽIMAS



Klausimai: Kaip mes galėtumėme ... ? Kokias išvadas galima padaryti?

3. IDĖJIZAVIMAS



Klausimai: O kas, jeigu? Kokie sprendimai tinkamiausi? Kaip galima pagerinti situaciją? Ką aš ir kiti turime daryti?

4. PROTOTIPAVIMAS



Klausimai: Kaip idėja gali atrodyti realiai? Kokie komponentai tarpusavyje veikia geriausiai?

5. TESTAVIMAS



Klausimai: Ar pasiūlyta idėja tinkama? Ar produktas atitinka vartotojo poreikius? Ką vertėtų patobulinti?

REZULTATAS

