

ДИЗАЙН МЫШЛЕНИЕ

Научная библиотека

БНТУ



* 8 0 1 3 5 4 1 0 8 *

Канвасы и упражнения
Полный набор инструментов

Михаэль Леврик
Патрик Линк
Ларри Лейфер

Иллюстрации
Аким Шмидт



ПИТЕР®

Санкт-Петербург • Москва • Минск

2025

287(3)

Содержание

Начнем с результатов глобального исследования, объясним процесс дизайн-мышления и дадим краткий чек-лист. Кроме того, будут игры для разогрева, которые поднимают настроение и подходят к соответствующей ситуации. Инструменты представлены в соответствии с логикой микропроцесса дизайн-мышления. В конце книги мы расскажем о проектах, иллюстрирующих, как дизайн-мышление может способствовать культурной трансформации в компании и за ее пределами.

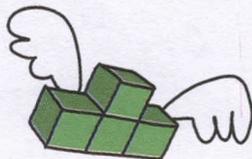
Предисловие	5
Основы	10
Глобальный опрос	13
Что такое дизайн-мышление?	17
Быстрый старт	27
Набор инструментов	36

Игры для разогрева	39
Хлопки	41
Бинго	42
Стой-беги!	43
30 кругов	44
Ниндзя	45
Маршмэллоу челлендж	46

Понимание

47

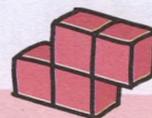
Постановка проблемы	49
Принципы дизайна	53
Эмпатическое интервью	57
Исследовательское интервью	63
Задайте 5 вопросов «почему?»	67
6 типов вопросов	71
Подход JTBD	75
Экстремальные пользователи/целевая аудитория	79
Карта стейкхолдера	83
Карточки эмоционального отклика	87



Наблюдение

91

Карта эмпатии	93
Профиль персоны/пользователя	97
Карта пути клиента	103
AEIOU	107
Конструктор вопросов для анализа	111
Коллегиальное наблюдение	115
Анализ трендов	119



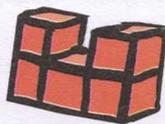
Определение точки зрения

123

Вопрос «Как мы можем?»	125
Сторителлинг	129
Контекст-мэппинг	133
Определение успеха	137
Конус видения	141
Диаграмма критических элементов	145

Поиск идей

149



Мозговой штурм	151
Матрица 2 × 2	155
Точечное голосование	159
Метод 6-3-5	163
Специальный мозговой штурм	167
Аналогии и бенчмаркинг как вдохновение	171
NABC	177
Голубой океан и карта полезности для покупателя	181

Прототипирование

185

Часто используемые виды прототипов	187
Карта исследования	195
Прототип для тестирования	199
Сервис-блупринт	203
MVP	207

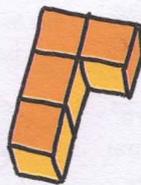
Программа тестирования	213
Сетка отзывов	217
Содержательные вопросы при тестировании опыта	221
Решенческое интервью	225
Структурированное юзабилити-тестирование	229
A/B-тестирование	233

Тестирование

211

Применение	267
Университеты: ME310 в Стэнфордском университете	269
Компании: «Набор инструментов для сотворчества» от Siemens	273
Интрапренерство: «Кикбокс» от Swisscom	277
Трансформация: Дорожная карта цифровой трансформации	281
Продвижение молодых талантов: «Молодые новаторы»	285
Личное изменение: дизайн-мышление в жизни	289

Заключение	293
Авторы и соавторы	296
Источники	301
Канвас планирования воркшопа	303



Рефлексия

237

«Мне нравится, я хочу, мне интересно»	239
Ретроспективный парусник	243
Создание питча	247
Лин-канвас	251
Приобретенный опыт	255
Дорожная карта реализации	259
Проблема роста и масштабирования воронки инноваций	263