

## **Инструкция к проведению практической части**

(предмет для разработки может быть любым – стул, сумка и т.п.)

### **Упражнение Кошелёк: Создайте идеальный кошелёк**

Предварительное деление обучающихся на малые группы

#### **Идеальный кошелек: дизайн (10-15 минут)**

Берём листочек бумаги и проектируем идеальный кошелек.

Постарайтесь в наброске наглядно показать все возможные варианты использования кошелька. Проектирование происходит без ограничений, без каких-либо дополнительных данных.

#### **Идеальный кошелек: эмпатия (10-15 минут)**

Изучение инструмента карты эмпатии, изучение шаблона.

А теперь поговорим с реальными людьми и заполним карту эмпатии, далее проверим ваш дизайн на жизнеспособность.

**Изучаем.** Заранее приглашаются два человека в качестве пользователей (это могут быть взрослый и ребенок или два взрослых – мужчина и женщина, главное, чтобы это были два кардинально разных человека), далее пользователи дают свой кошелёк для изучения, а также задают вопросы для заполнения карты. Можно использовать видеочат. Обучающимся необходимо максимально подробно узнать потребности и боли пользователя— надо понять, что именно для него имеет значение. Возможно, он хранит там тайные любовные послания или близкие сердцу фотографии (детей или домашних животных).

#### **Разработка с опорой на карту эмпатии (10-15 минут)**

Задача — разработать решение, которое способно улучшить жизнь владельцу кошелька основываясь на данных карты и беседы с пользователем.

#### **Сравнение до\после – каков результат проделанной работы? (10 минут)**

А теперь сравним два дизайна кошелька. Получилось ли во втором эскизе найти интересное, прикольное или новаторское решение? Насколько легче и естественнее было генерировать идеи для конкретного человека?

Действительно ли дизайн на втором рисунке больше подходит потребностям вашего пользователя? Если да, то вы испытали эмпатию в действии.

«Дизайн-мышление начинается с пользователей и вашей способности создать для них лучшее будущее».

из книги “Привычка достигать”, Бернард Росс

Главная задача всех действий наглядно показать, чтобы мы не проектировали, важно опираться на опыт будущих пользователей, если мы правда хотим создать нужную и удобную вещь важно использовать эмпатию в дизайн-мышлении.