

# ПРОГРАММА

ОБЩАЯ ДЛИТЕЛЬНОСТЬ — 12 часов

## → ДЕНЬ 1

### ЧТО ТАКОЕ ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ, ОТКУДА И КАК ПОЯВИЛОСЬ, ДЛЯ КАКИХ ЗАДАЧ ПОДОЙДЁТ, АЛГОРИТМ ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА РАБОТЫ ПО АЛГОРИТМУ НА УЧЕБНОЙ ЗАДАЧЕ

- Эмпатия (карта эмпатии, глубинное интервью, экстремальные пользователи и другие инструменты)
- Фокусировка (пов, формулировка инсайтов)
- Генерация идей (методы проведения брейншторма, интеграция инструментов латерального мышления в алгоритм дизайн-мышления)
- Прототипирование (MVP, SLC)
- Тестирование (юзабилити-тестирование, ко-дизайн)
- Презентация проектов студентов по первому брифу

## → ДЕНЬ 2

### ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ РАБОТЫ С ИДЕЯМИ

- Как доработать идеи с использованием методик ТРИЗ
- Как объединять разрозненные идеи в экосистему по CRAFT

### РАБОТА ПО АЛГОРИТМУ НА РЕАЛЬНОЙ ЗАДАЧЕ

