

Программа Вашего обучения

Гибкая программа курса рассчитана на детей 4-7 лет, 7-10 лет и 10+ лет

Школа программирования для детей CODDY



CODDY

О курсе «Дизайн-мышление». 1-й модуль

Программа курса, 1-й модуль:

Вводные занятия в процесс дизайн-мышления. Теория, кейсы, которые показывают что такое дизайн-мышление и как оно помогает в проектной деятельности. Программа строится на том проекте, который будет придуман вместе с детьми.

День первый

- Знакомство и поиск общих интересов группы
- Введение в дизайн-мышление: что это и почему это полезно?
- Процесс дизайн-мышления
- Что такое эмпатия? Погружаемся в опыт пользователя
- Разбор кейса показывающий как работает дизайн-мышление

Работа на занятии: совместный разбор кейса и сопоставление со схемой работы дизайн-мышления.

День второй

- Закрепление материала
- Что такое «фокусировка» в дизайн-мышлении? Собираем наблюдения по итогам исследований
- Работа скейсом «Поездка в метро». Составить список шагов поездки на метро. На каком шаге сама поездка?
- Разбор кейса с закреплением материала

Работа на занятии: разделение на команды, выбор темы для начала проекта

День третий

- Закрепление материала
- Генерация идей: способы генерации идей
- Генерация идей на выбранную ранее тему
- Создаём решения для выявленных пользовательских проблем

Работа на занятии: работа над проектом с применением понравившихся способов генерации идей.

День четвертый

- Закрепление материала
- Выбор идей
- Как отбираются лучшие идеи?

Домашнее задание: аргументировано отбираем лучшие идеи из придуманных



Программа Вашего обучения

Гибкая программа курса рассчитана на детей 4-7 лет, 7-10 лет и 10+ лет

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Дизайн-мышление». 3-й модуль

Программа курса, 3-й модуль:

Тестирование. Получаем обратную связь от пользователей о своем решении. Работа с полученной информацией.

День первый

- Закрепление материала
- Обзор инструментов получения обратной связи
- Что такое «наблюдение» и чем оно полезно?

Работа на занятии: применение инструмента «наблюдение» для своего проекта

День второй

- Закрепление материала
- Обзор инструментов получения обратной связи
- Что такое инструмент «мокасинь»?
- Применение «мокасинов» в дизайн-мышлении

Работа на занятии: применяем «мокасинь» на практике, работа с таблицами.

День третий

- Закрепление материала
- Обзор инструментов получения обратной связи
- Что такое глубинное интервью?
- Динамика интервью
- Как получить истории?
- Что следует избегать во время интервью?
- Интервью. Организационные моменты

Работа на занятии: работа над интервью для усовершенствования проекта

День четвертый

- Закрепление материала
- Гайд интервью: какие вопросы мы хотим исследовать?
- Подготовка гайда интервью
- Пример гайда
- Глубинное интервью. Загрузочный лист.

Домашнее задание: провести интервью с потенциальным пользователем и выявить по 5 наблюдений, инсайтов, цитат, возможностей.

