



## Дизайн-мышление.dor\_БАК\_24-108-Б

- 1 Проблемы или жизненные обстоятельства, которые причиняют дискомфорт или неудовлетворение потенциальному потребителю, – это ... клиента
- 2 ... проекта – это временной интервал между началом и завершением проекта с четкой последовательностью этапов
- 3 Установите соответствие понятий, входящих в качестве расшифровки аббревиатуры в понятие VUCA (volatility, uncertainty, complexity, ambiguity) – концепцию, которая характеризует изменчивую и сложную среду современного мира:
- 4 Расположите в правильной последовательности этапы жизненного цикла проекта:
- 5 Конечный результат работы, который создают для удовлетворения потребностей клиента и получения материальной выгоды, – это ...
- 6 ... – это создание и развитие продукта, который будет решать проблемы и устранять «болевые точки» клиентов или потребителей в течение продолжительного времени, предоставлять осязаемую и понятную ценность, за которую люди захотят платить деньги
- 7 Этап жизненного цикла проекта, на котором разрабатывают дорожную карту проекта, собирают команду и распределяют роли между всеми исполнителями, – это ...
- 8 ... – это этап жизненного цикла проекта, на котором нужно подготовить всю документацию для клиента, рассмотреть, какие ошибки были допущены, и что сделать, чтобы такого больше не повторилось; также на данном этапе полезно встретиться со всей командой и обсудить результаты
- 9 ... – это этап дизайн-мышления, на котором используют результаты исследований, знания в разных областях и креативное мышление участников команды, чтобы создать максимально возможное количество идей и решений
- 10 Установите соответствие стратегии, которую используют, чтобы продлить жизненный цикл продукта, и ее описания:
- 11 ... сервиса – это диаграмма, которая визуализирует отношения между различными компонентами сервиса (людьми, оборудованием и процессами)





- 12) Этнографическое ... наблюдение (participant observation) – это наблюдение за участниками сообщества изнутри, когда исследователь на некоторое время становится частью изучаемого сообщества: живет вместе с людьми и принимает участие в их повседневной деятельности как полноценный член сообщества, второстепенный участник или наблюдатель
- 13) ... – исследования, которые ведут среди живых народов с целью сбора первоначальных этнографических данных об отдельных структурных компонентах традиционно-бытовой культуры и их функционирования как определенной системы
- 14) Установите соответствие основных принципов потребительской этнографии и их содержания:
- 15) Наука о культуре как совокупности материальных объектов, идей, ценностей, представлений и моделей поведения во всех формах ее проявления и на всех исторических этапах ее развития – это ...
- 16) Установите правильный порядок организации и проведения интервью:
- 17) Качественный метод исследования, который позволяет проводить полевое изучение индивидов в их естественной среде и в повседневных жизненных обстоятельствах, – это ...
- 18) Установите правильный порядок организации и проведения по методу культурных зондов:
- 19) ... – это этнографический метод, который включает качественное зрительное, звуковое и письменное фиксирование культурных явлений
- 20) Карта ... – это инструмент, который визуализирует и организует информацию о целевой аудитории или пользователях продукта или услуги и имеет основную цель помочь команде проекта или исследователям понять потребности, желания, проблемы, мысли и эмоции пользователей
- 21) Конкретный момент в опыте взаимодействия клиента с компанией, когда он испытывает разочарование, замешательство или неудовлетворенность, – это ...
- 22) Установите правильный порядок этапов работы с диаграммой родства:





- (23) Практическим результатом применения диаграммы родства являются структурированные данные, которые можно использовать для создания персон и составления карты эмпатии, еще эти данные пригодятся, чтобы сформировать сфокусированный взгляд на проблему – так называемую «...» (POV)
- (24) Диаграммы родства обычно содержат ..., но встречаются и диаграммы, содержащие 100–200 элементов
- (25) POV Madlib – это шаблон для оперативной формулировки точки зрения, который включает три элемента, такие как «...» (укажите 3 варианта ответа)
- (26) Установите правильную последовательность шагов при работе с болевыми точками на пути клиента:
- (27) Карта ... (CJM) – это визуальное представление процесса, через который проходит пользователь, чтобы достичь цели; CJM полезна, когда нужно объединить общие темы и сюжетные линии, которые были выявлены в результате исследований
- (28) ... – это утверждение, которое описывает глубинные потребности человека и проблему, с которой он сталкивается; при правильной его формулировке содержит напряжение, которое объясняет не только желание человека, но и его страхи
- (29) Этап работы с болевыми точками, на котором нужно тщательно собрать данные и подготовить персону (описать, что для нее важно, откуда она пришла, что видела и что уже знает), – это этап ...
- (30) Установите соответствие инструментов для структуризации проблемы и поиска несоответствий и характеристик данных инструментов:
- (31) Познавательная процедура, которая помогает перейти от общей теории к конкретным выводам, – это ...
- (32) ... – это техника, с помощью которой дизайнеры вставляют элементы игрового процесса в неигровую среду, чтобы повысить вовлеченность пользователей в работу с продуктом или услугой
- (33) Процесс использования имеющихся знаний для выводов, предсказаний или построения объяснений – это ...
- (34) Установите соответствие типа мышления и его характеристики:
- (35) В методологии дизайн-мышления есть разработанная Советом по дизайну Великобритании в 2005 г. методика «Двойной...», которая сочетает дивергентный и конвергентный типы мышления





- 36) ... мышление – это линейный тип мышления, в основе которого лежит способность находить единственно верное (оптимальное) решение на основе логики, анализа и синтеза информации
- 37) Установите правильный порядок этапов реализации методики «Двойной алмаз»:
- 38) ... мышление – это предложенная профессором Роджером Мартином (1956) методология решения проблем, которая подразумевает комплексный и системный подход к анализу и поиску решений
- 39) ... – это усовершенствованный метод мозгового штурма, в основе которого лежит принцип «сделать известное странным, а странное – известным»
- 40) Фамилия советского инженера и писателя, автора теории решения изобретательских задач (ТРИЗ) – ...
- 41) Принимаемое всеми участниками проекта видение продукта, который должен быть создан, – это ...
- 42) Традиционные ... могут имитировать внешний вид или расположение продукта, но часто не могут отобразить его реальное поведение, в то время как функциональные – вносят элемент интерактивности
- 43) ... модель – это рабочая модель продукта, которая демонстрирует его основные функциональные возможности
- 44) ... – это модель, которая описывает внутреннюю структуру прототипа, включая его компоненты, модули, их взаимодействие и внутренние процессы
- 45) Диаграмма ... – это способ визуализировать сильные и слабые стороны разных концепций дизайна; данный метод применяют для оценки концепций и их готовности к прототипированию
- 46) Установите соответствие компонентов системы обслуживания продукта и их характеристик:
- 47) Установите правильный порядок работы с диаграммой Харриса:
- 48) ... образ продукта – это документ, который создает контекст, облегчающий все дальнейшее общение между всеми участниками проекта; с его помощью регламентируют окончание стадии прототипирования





- 49) На этапе ... происходит вывод продукта на рынок, на данном этапе выполняются работы по физическому созданию продукта, организации логистики, запуску рекламной компании и мониторингу продаж
- 50) Дизайн ...– это целенаправленные действия разработчиков по созданию истории или повествования, которое помогает описать и объяснить, как пользователь будет взаимодействовать с продуктом или сервисом
- 51) Установите правильную последовательность этапов работы по методике Кастдев (Customer Development):
- 52) Установите соответствие основных принципов Кастдев (Customer Development) и содержания этих принципов:
- 53) ... – это набор инструментов для тестирования маркетинговых гипотез и создания новых продуктов и одновременно методология проведения таких исследований
- 54) ... – это методология развития бизнеса, которая направлена на сокращение циклов разработки продуктов и быстрое определение жизнеспособности предлагаемой бизнес-модели
- 55) В функционализме форму определяет конструкция, которую определяет ...
- 56) Установите соответствие инструментов, которые включает в себя методика Рационального стартапа, и характеристик данных инструментов:
- 57) Ключевым тезисом функционализма стало выражение американского скульптора Горацио Гриноу: «Форма следует за ...»
- 58) При проведении интервью нужно как можно точнее сформировать явные и скрытые потребности потенциального клиента и не получить от респондента ложной информации, при этом ... – тогда на вопросы нельзя будет ответить односложно (да или нет)
- 59) Автор термина Lean Canvas (Рациональный стартап) Эрик ... обобщил уже известные и подтвердившие свою эффективность методики Работы с пользователем (Customer Development), Быстрой разработки программного обеспечения (Agile Software Development) и концепции Рациональности (Lean), берущей начало в производственной системе Toyota
- 60) Этап работы по методике Design Sprint (Дизайн-спринт), который поможет подтвердить или опровергнуть гипотезы, покажет перспективы вашего продукта и укажет на точки роста (моменты, которые требуют усовершенствования), – это ...





- 61) Эмоциональная особенность педагога, которая играет большую роль в отношениях между участниками образовательного процесса, в восприятии ими друг друга и установлении между ними взаимопонимания, – это ...
- 62) Преподавание, которое основано на дизайн-мышлении, поощряет ... (укажите 4 варианта ответа)
- 63) Установите соответствие ключевых особенностей применения дизайн-мышления в образовательном и педагогическом процессе и их содержания:
- 64) Говоря о такой ключевой особенности применения дизайн-мышления в образовательном и педагогическом процессе, как ..., следует отметить, что, хотя конечная цель обучения остается важной, дизайн-мышление акцентирует внимание на самом процессе обучения – это включает в себя размышления, эксперименты, итерации и извлечение уроков из ошибок
- 65) Говоря о такой ключевой особенности применения дизайн-мышления в образовательном и педагогическом процессе, как ..., следует отметить, что дизайн-мышление поощряет учащихся и учителей креативно подходить к решению проблем и развивать нестандартное мышление
- 66) Установите соответствие направлений применения дизайн-мышления, которые выделяют специалисты московского Центра дизайн-мышления, и их основных тезисов:
- 67) Дизайн-мышление в средней школе может быть использовано учащимися при ..., например, при создании образовательных видеороликов
- 68) Педагогический ... – это подход к проектированию образовательных форматов, который учитывает потребности учащихся и создает наиболее эффективные методы донесения информации
- 69) ... представляет собой способ делать что-то лучше и определенный стиль мышления, опирается на исследовательские процедуры и данные, полученные из первых рук
- 70) Подход, основанный на решении проблем, удовлетворении потребностей и сотрудничестве, – это ... подход
- 71) ... – это группа методик для гибкого управления проектами в команде разработки





- 72) ... товара – это время существования товара (услуги) на рынке: от его создания, появления на рынке и роста продаж до падения спроса и остановки продаж
- 73) Установите соответствие понятий, входящих в качестве расшифровки аббревиатуры в понятие VUCA (volatility, uncertainty, complexity, ambiguity) – концепцию, которая характеризует изменчивую и сложную среду современного мира:
- 74) Конечный результат работы, который создают для удовлетворения потребностей клиента и получения материальной выгоды, – это ...
- 75) Построение предсказуемого результата в определенные сроки в рамках заданного бюджета посредством четкого следования заранее выработанному плану, – это ...
- 76) Расположите в правильной последовательности этапы жизненного цикла проекта:
- 77) Этап жизненного цикла проекта, на котором важно поставить четкую задачу, сформировать ожидаемый результат, подготовить экономическое обоснование и найти партнеров, – это ...
- 78) Установите соответствие названий и характеристик моделей, которые используют, чтобы подробно описать работу над проектом:
- 79) Установите правильный порядок этапов жизненного цикла продукта (товара):
- 80) Сопоставьте стратегии, которые используют, чтобы продлить жизненный цикл продукта, и их описания:
- 81) ... интервью – это качественный метод анализа, в рамках которого исследуют потребности, ожидания, сложности и опасения пользователей продукта или целевой аудитории
- 82) В дизайне используют полевую ... – исследования, которые ведутся внутри изучаемого сообщества и имеют целью составление насыщенного описания бытовой культуры (вещей, технологий, практик); по результатам такого исследования выявляют принципы, на которых построено это сообщество как система
- 83) ... – это вид этнографии, который стремительно развивается с эволюцией технологий коммуникации (форумов, социальных сетей, мессенджеров и т.д.); как максимально раскрылся этот вид этнографии в период пандемии COVID-19.
- 84) Установите соответствие основных принципов потребительской этнографии и их содержания:







- 85) Культурная ... – это наука о культуре как совокупности материальных объектов, идей, ценностей, представлений и моделей поведения во всех формах ее проявления и на всех исторических этапах ее развития
- 86) Установите правильный порядок организации и проведения интервью:
- 87) Установите соответствие понятий и их определений:
- 88) Установите правильный порядок организации и проведения исследования по методу культурных зондов:
- 89) ... – это архетипический персонаж, используемый для представления группы возможных пользователей, которые имеют общие цели, разделяют отношение и поведение по отношению к определенному продукту или услуге, что позволяет объединить их под одним вымышленным образом
- 90) ... – это инструмент, который визуализирует и организует информацию о целевой аудитории или пользователях продукта или услуги и имеет основную цель – помочь команде проекта или исследователям понять потребности, желания, проблемы, мысли и эмоции пользователей
- 91) ... точки на пути клиента – это конкретные моменты в опыте взаимодействия клиента с компанией, когда он испытывает разочарование, замешательство или неудовлетворенность
- 92) В дизайн-мышлении «...» – это ситуация, когда существует разрыв между текущим состоянием и желаемым результатом
- 93) Диаграмму ... также называют методом K-J, тематическим анализом и приоритизацией идей
- 94) Установите правильный порядок этапов работы с диаграммой родства:
- 95) POV Madlib – это ... для оперативной формулировки точки зрения
- 96) Результаты исследований и их визуальное представление зависят от продукта, контекста и основных этапов его использования, а также созданной персоны, поэтому каждая карта пути пользователя ...
- 97) Болевые точки на пути клиента ... (укажите 2 варианта ответа)
- 98) Установите правильную последовательность шагов при работе с болевыми точками на пути клиента:







- 99) Этап работы с болевыми точками, на котором нужно проанализировать, есть ли в сценарии шаги, которые можно устранить, чтобы оптимизировать пользовательский опыт, и найти способы оптимизации, чтобы снизить общую стоимость взаимодействия, – это этап ...
- 100) Установите соответствие инструментов для структуризации проблемы и поиска несоответствий и характеристик данных инструментов:
- 101) ... – это способ рассуждения от частных/конкретных фактов, положений к общим выводам
- 102) Техника, с помощью которой дизайнеры вставляют элементы игрового процесса в неигровую среду, чтобы повысить вовлеченность пользователей в работу с продуктом или услугой, – это ...
- 103) ... – это процесс использования имеющихся знаний для выводов, предсказаний или построения объяснений
- 104) Установите соответствие типа мышления и его характеристики:
- 105) Александр (Алекс) ... (1888–1966) – американский психолог, теоретик творчества, один из основателей известного рекламного агентства BBDO – разработал метод мозгового штурма (брейнсторминг)
- 106) ... мышление – это нелинейный тип мышления, который основан на способности находить множество решений для одной проблемы или задачи
- 107) Установите правильный порядок этапов реализации методики «Двойной алмаз»:
- 108) Установите правильную последовательность ключевых этапов процесса интегративного мышления:
- 109) Установите соответствие используемых в синектике видов аналогий и их характеристик и / или примеров:
- 110) Теория решения ... – это методология, разработанная в СССР для создания новых идей; предлагает набор методов решения и усовершенствования технических задач и систем на основе решения технических противоречий
- 111) ... продукта – это принимаемое всеми участниками проекта видение продукта, который должен быть создан





- 112) ... – это процесс, в рамках которого дизайнеры создают, экспериментируют и воплощают в жизнь концепцию, начиная от заметок на бумаге и заканчивая цифровым проектированием
- 113) ... – это рабочая модель продукта, которая демонстрирует его основные функциональные возможности
- 114) ... модель описывает внутреннюю структуру прототипа, включая его компоненты, модули, их взаимодействие и внутренние процессы; такая модель помогает понять, как прототип будет реализован и как его компоненты будут взаимодействовать друг с другом
- 115) Ключевое понятие в дизайн-проектировании – система ... продукта (PSS); эта концепция означает, что продукты и услуги объединяют для комплексного удовлетворения потребностей клиента
- 116) Установите соответствие компонентов системы обслуживания продукта и их характеристик:
- 117) Установите правильный порядок работы с диаграммой Харриса:
- 118) На этапе ... заинтересованные стороны проекта совместно готовят макет продукта на основе прототипа минимально жизнеспособного продукта и с учетом целевой аудитории
- 119) Прототипы средней детализации характеризуются ...
- 120) ... – это набор инструментов для тестирования маркетинговых гипотез и создания новых продуктов и одновременно методология проведения таких исследований
- 121) Установите правильную последовательность этапов работы по методике Кастдев (Customer Development):
- 122) Установите соответствие основных принципов Кастдев (Customer Development) и содержания этих принципов:
- 123) ... стартап – это методология развития бизнеса, которая направлена на сокращение циклов разработки продуктов и быстрое определение жизнеспособности предлагаемой бизнес-модели
- 124) В рамках функционализма архитекторы стремились решить конкретные утилитарные задачи по формуле «... – конструкция – форма – качество»
- 125) Ключевым тезисом функционализма стало выражение американского скульптора Горацио Гриноу: «Форма следует за ...»





- 126) При проведении интервью нужно как можно точнее сформировать явные и скрытые потребности потенциального клиента и не получить от респондента ложной информации, при этом ... – так можно оценить невербальные эмоции покупателя и добиться развернутых ответов
- 127) Установите соответствие инструментов, которые включает в себя методика Рационального стартапа, и характеристик данных инструментов:
- 128) ... – это дополнение к методике Рационального стартапа (Lean Startup), которое предлагает конкретные инструменты и шаги для реализации этих принципов и является более конкретным и практическим подходом к разработке продуктов и запуску стартапов
- 129) Установите правильную последовательность этапов работы по методике Дизайн-спринт (Design Sprint)
- 130) Педагогическая ... – это эмоциональная особенность педагога, которая играет большую роль в отношениях между участниками образовательного процесса, в восприятии ими друг друга и установлении между ними взаимопонимания
- 131) Преподавание, которое основано на дизайн-мышлении, поощряет ... (укажите 4 варианта ответа)
- 132) Установите соответствие ключевых особенностей применения дизайн-мышления в образовательном и педагогическом процессе и их содержания:
- 133) Установите соответствие ключевых особенностей применения дизайн-мышления в образовательном и педагогическом процессе и их содержания:
- 134) Говоря о такой ключевой особенности применения дизайн-мышления в образовательном и педагогическом процессе, как ..., следует отметить, что применение принципов дизайн-мышления делает образовательный процесс более пластичным, позволяющим учитывать индивидуальные потребности учащихся
- 135) Установите соответствие направлений применения дизайн-мышления, которые выделяют специалисты московского Центра дизайн-мышления, и их основных тезисов:
- 136) Установите соответствие типов задач, для решения которых используют дизайн-мышление в средней школе, и соответствующих примеров:





- 137) ... – это подход к проектированию образовательных форматов, который учитывает потребности учащихся и создает наиболее эффективные методы донесения информации
- 138) ... обучение – это подход, при котором студенты обучаются в процессе самостоятельного планирования и разработки решений для некой проблемы или задачи
- 139) В 2007 г. в ... университете запустили проект разработки и внедрения техник дизайн-мышления в ежедневный образовательный процесс: участники проекта сформулировали несколько рекомендаций, которые могли помочь преподавателю использовать дизайн-мышление наиболее эффективно
- 140) Установите соответствие понятий, связанных со стадией прототипирования, и их характеристик:
- 141) Жизненный цикл проекта – это временной интервал между началом и завершением проекта, с четкой последовательностью этапов. На одном из этапов жизненного цикла проекта важно поставить четкую задачу, сформировать ожидаемый результат, подготовить экономическое обоснование и найти партнеров. Этот этап предполагает много исследований, обсуждений, анализа. Если вы сотрудничаете с партнерами, на старте нужно определить, с какими проектами они уже работали, чего ожидают от этого, каких целей хотят достичь. То есть на данном этапе важно определить общие цели и ожидаемый результат. Основные тезисы нужно прописать в уставе проекта, который далее используется как основа для планирования и решения спорных вопросов. О каком этапе жизненного цикла проекта идет речь?
- 142) Жизненный цикл проекта – это временной интервал между началом и завершением проекта, с четкой последовательностью этапов. Разберем один из этапов. На этой стадии команда уже сформирована, проект полностью утвержден и можно переходить к работе. Руководитель поддерживает запуск работы всех отделов, которые отвечают за реализацию проекта. Он проверяет, все ли исполнители заняты своими задачами и имеют необходимые инструменты для работы. О каком этапе жизненного цикла проекта идет речь?





- 143) Чтобы подробно описать работу над проектом, используют разные модели. Раньше была популярна модель «водопад» (waterfall). сейчас руководители отдают предпочтение более гибким моделям. Рассмотрим одну из них. Это более гибкая модель управления по сравнению с «водопадом», так как проектная команда может планировать свою работу на небольшой отрезок времени, чтобы быстро увидеть результат принятых решений. Она популярна в сфере информационных технологий. При использовании этой модели изменения и правки можно вносить на каждой фазе. Максимальное внимание уделяется управлению рисками. Эта модель позволяет экспериментировать, но в ресурсоемких проектах с высокими рисками она перестает эффективно работать. Кроме того, данная модель не позволяет жестко фиксировать сроки. О какой модели говорится в описании?
- 144) Существует несколько инструментов описания и анализа потребительского поведения. Один из них – это инструмент повествования, который заимствовали из кинематографа. Это форма прототипирования, которая передает каждый шаг деятельности, опыта, взаимодействия или события. Он применяется после разработки идеи, когда необходимо наглядно смоделировать, как пользователи воспринимают разработанный продукт. Результатом применения данного инструмента является сюжетная линия события, взаимодействия, деятельности или опыта, которую можно представить наглядно. Назовите данный инструмент.
- 145) Существует несколько инструментов описания и анализа потребительского поведения. Один из этих инструментов – это вариант карты пути пользователя (Customer Journey Map). Это визуализация, которая отображает и иллюстрирует эмоциональный опыт пользователя при взаимодействии с организацией, продуктом или брендом. Качество использования этого инструмента зависит от тщательности предварительного исследования, а результатом является структурированный обзор того, что человек чувствует, когда что-то делает. Назовите данный инструмент.
- 146) Данный метод анализа потребительского поведения позволяет рассматривать действия и решения потребителей через пять перспектив: - привычки и импульсы; - знание и нахождение; - видеть и осознавать; - хотеть и быть в состоянии; - делать и продолжать делать. Метод позволяет понять поведение целевой группы и создать стратегии, которые изменят поведение. Результатом применения данного метода является описание взаимосвязи между текущим и целевым поведением. О каком методе идет речь?





- 147) Данный инструмент структуризации проблемы организует большое количество идей за счет того, что устанавливает между ними естественные взаимосвязи. Этот инструмент можно использовать для генерации, организации и консолидации информации, которая связана с продуктом, процессом, сложным вопросом или проблемой. Метод позволяет задействовать творческий потенциал и интуицию команды. Его разработал японский антрополог Дзиро Кавакита в 1960-х гг. Этот метод используют в следующих случаях: когда есть много фактов или идей, которые находятся в явном хаосе; когда вопросы кажутся слишком большими и сложными для понимания; когда необходим групповой консенсус. Этот метод применяется: после мозгового штурма; при анализе устных данных (например, результатов опроса); после сбора больших массивов данных; во время разработки взаимосвязей или тем между идеями. О каком методе идет речь?
- 148) Порядок работы с диаграммой родства состоит из трех этапов. На одном из этих этапов команда голосует за наиболее важные возможности, чтобы выделить возможности, интересные для пользователей, и помочь команде сосредоточиться на лучших идеях. Команда пытается быстро расставить приоритеты среди всех возможностей. Важно провести этот этап быстро (за 5–7 мин.), не нужно тратить слишком много времени на обсуждения и размышления. На этом этапе: - каждый член команды получает три голоса (точки), которые они добавят к понравившимся стикерам; - людям разрешают голосовать за собственные стикеры; - нужно голосовать за отдельные заметки, а не за категории; - команда обращает внимание на заметки с несколькими точками. Назовите этап, о котором идет речь.







- 149) Некоторые элементы пользовательского опыта настолько важны, что от них может зависеть вся остальная часть опыта. Подумать, есть ли моменты в процессе прохождения по сценарию, когда персона принимает ключевое решение – закончить и оборвать сценарий или пройти его до конца. Этот момент может относиться к области, где пользователь испытывает наиболее сильные эмоции или где есть сильное расхождение между сценариями, по которым идут различные пользователи. Если такой момент пройдет успешно, это может положительно повлиять на весь опыт пользовательского взаимодействия с конкретным продуктом. Например, клиент впервые подает заявку на выплату страховки. Он ответственно платил за полис, и теперь ему необходимо, чтобы страховая компания возместила ему ущерб. Первое взаимодействие со страховой компанией по поводу страховых выплат может стать таким моментом для этой персоны. Если что-то пойдет не так, клиент может уйти к конкурентам. Как называются такие моменты?
- 150) Данный тип мышления используется: - в математических уравнениях; - в логических рассуждениях «если  $A > B$  и  $B > C$ , следовательно,  $A > C$ »; - в простейших рассуждениях «если этот товар дешевле, но не хуже, предпочтительно купить его». Во всех этих примерах выводы не вызывают сомнений. Назовите описанный тип мышления.
- 151) Данный тип мышления представляет собой творческий подход к рассуждениям, которые используют, когда ситуация или проблема уникальна и поэтому исторические данные отсутствуют. Такое рассуждение используют: - в научных открытиях, которые делают ученые; - при раскрытии преступлений детективами; - в медицинских рецептах, которые выписаны врачами. Во всех этих случаях выводы – это наилучшее возможное объяснение или наилучшее предсказание. Назовите описанный тип мышления.
- 152) В методологии дизайн-мышления есть методика «Двойной алмаз» (Double Diamond). Она сочетает дивергентный и конвергентный типы мышления. Процесс состоит из 4 этапов, на одном из которых применяют дивергентное мышление, узнают о пользователе как можно больше, наблюдая за ним. Информацию используют, чтобы пробудить эмпатию. Назовите данный этап.
- 153) Данные прототипы имеют ряд преимуществ. В частности, такие прототипы можно создать легко и быстро, это не требует больших трудовых и материальных затрат. Кроме того, процесс их создания способствует формированию команды, повышает уровень вовлеченности, заинтересованности и эмпатии по отношению к пользователям и продукту. О каком прототипировании идет речь?







- 154) Ключевым понятием в дизайн-проектировании является система обслуживания продукции (Product Service System, PSS). Эта концепция означает, что продукты и услуги объединяют для комплексного удовлетворения потребностей клиента. Система обслуживания продукта имеет ряд преимуществ. В частности, предложение PSS позволяет выигрышно выделить свой бизнес на фоне других компаний. Как можно охарактеризовать такое преимущество?
- 155) Существует несколько причин создания прототипов. В частности, создание прототипов для взаимодействия с пользователями – прекрасная возможность найти проблемы, которые связаны с удобством разрабатываемого продукта. В этом случае дизайнер сможет внести необходимые изменения до начала процесса разработки. О какой причине создания прототипов идет речь в данном примере?
- 156) Дизайн-спринт (Design Sprint) – методика, которая предлагает структурированный процесс для разработки и тестирования новых идей за короткий промежуток времени. Дизайн-спринт – это ограниченный по времени процесс, состоящий из пяти этапов. На одном из этих этапов сначала происходит знакомство со всей вводной информацией о бизнесе, продукте, конкурентах и пользователях. Далее нужно выявить проблему, которую команда будет решать в ходе спринта. Кроме понимания самой проблемы нужно понять, насколько она актуальна, кому и каким образом мешает. Этот этап служит для формулировки целей и задач всего спринта, а также для определения ограничений (технических, временных, финансовых и т.д.). Назовите описанный этап.
- 157) Дизайн-спринт (Design Sprint) – методика, которая предлагает структурированный процесс для разработки и тестирования новых идей за короткий промежуток времени. Дизайн-спринт – это ограниченный по времени процесс, состоящий из пяти этапов. На одном из этих этапов ищут как можно больше решений для выявленной проблемы. Участники действуют независимо друг от друга, поэтому идеи могут сильно отличаться одна от другой. Назовите описанный этап.





- 158) Дизайн-спринт (Design Sprint) – методика, которая предлагает структурированный процесс для разработки и тестирования новых идей за короткий промежуток времени. Дизайн-спринт – это ограниченный по времени процесс, состоящий из пяти этапов. До начала описываемого этапа команда уже имеет базу разнообразных решений, из которых нужно выбрать самые лучшие идеи, то есть прийти к общему знаменателю и определить единый вектор работы. А еще нужно сверить, подходит ли решение изначальным целям и задачам дизайн-спринта. Таким образом, на этом этапе команда работает в одном направлении. Назовите данный этап.
- 159) В старшей школе дизайн-мышление можно использовать для решения разных задач – от разработки учебных программ до решения социальных проблем. Рассмотрим пример. Группа учеников работает над проблемой борьбы с кибербуллингом (оскорблениями и травлей на форумах и в социальных сетях). Они проводят исследование, генерируют идеи, собирают обратную связь и представляют свои варианты решения проблемы учителям и другим ученикам. Какое направление использования дизайн-мышления в школе иллюстрирует приведенный пример?
- 160) В средней школе дизайн-мышление можно использовать для решения разных задач – от разработки учебных программ до решения социальных проблем. Рассмотрим пример. Ученики решили проанализировать и оптимизировать такой аспект школьной жизни, как система домашних заданий, стараясь сделать ее более эффективной, комфортной и удобной. Они проводят опросы среди учащихся и учителей, определяют проблемные зоны и разрабатывают решения. Какое направление использования дизайн-мышления в школе иллюстрирует приведенный пример?
- 161) Рассмотрим пример применения дизайн-мышления в начальной школе. Работая над данной задачей, ученики изучали территорию и сопутствующие материалы о растениях и способах ухода за ними, разрабатывали сценарии поведения на территории (активные и спокойные игры, деятельностное обучение), а также создавали прототипы средового оборудования. Какая задача стояла перед учениками в данном примере?

