

ПРОЦЕСС ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЯ

*В.В. Карелы, студентка группы 10508118 ФММП БНТУ,
научный руководитель – преподаватель-стажер Т.В. Мороз*

Резюме – процесс дизайн-мышления направлен на решение реальных проблем реальным и практическим образом, с критическим акцентом на человеческие потребности и ожидания.

Summary – the design-thinking procedure is focused on solving real issues in a real and factual way, with a decisive emphasis on human needs and hopes.

Введение. С самого начала методы и инструменты дизайнерского мышления были ориентированы на пользователя или покупателя. Этот ориентированный на человека подход нейтрализует многие риски и неопределенности, связанные с инновациями. Взаимодействуя с пользователем на низовом уровне и делая его неотъемлемой частью процесса, дизайн-мышление может обеспечить творческий подход и инновации, которые применимы и осуществимы.

Дизайн-мышление следует нескольким различным типам методологий или подходов. Однако все они ставят человеческие потребности в центр своего подхода [3].

Основная часть. Дизайн-мышление описывается как пятиэтапный процесс. Однако, эти этапы не всегда являются последовательными, и команды часто запускают их параллельно, не по порядку и повторяют многократно.

4D: Эта методология делит процесс дизайнерского мышления на 4 этапа, а именно: обнаружение, проектирование, разработка и развертывание. Сначала выявляется проблема, затем она переносится на чертежную доску и, наконец, реализуется на последнем этапе.

ДВОЙНОЙ АЛМАЗ: Подобно подходу 4D, методология двойного ромба определяет свои этапы как «Обнаружение, определение, разработка и доставка». Сначала будет предложено несколько решений. Далее, исходя из потребностей пользователей, определяются приоритетные области. Создание прототипа выполняется дизайнером на основе приоритетов, определенных на предыдущем этапе. Наконец, ограничения и ограничения будут рассмотрены, чтобы окончательно выбрать наиболее подходящее решение для использования.

5D: Эта методология дизайн-мышления представляет собой комбинацию «4D» и «Double Diamond». Но в отличие от этих двух методологий, этот подход позволяет начать работу на любом этапе процесса разработки продукта или услуги.

DEERDIVE: это больше инструмент, чем методология. Это сочетание мозгового штурма, прототипирования и обратной связи, которое позволяет менеджерам разрабатывать решения для различных бизнес-проблем и задач. В DeepDive есть следующие этапы: понимание, наблюдение, визуализация

зация, оценка и уточнение, а также реализация. Во-первых, нужно понять потребности, ограничения, проблемные области. Затем это необходимо хорошо наблюдать в реальных условиях среди реальных людей. После этого начинаешь придумывать новые, уникальные решения, которые затем тестируются и, наконец, коммерциализируются.

STAGE-GATE: эта методология дизайн-мышления фокусируется на экономическом и финансовом аспектах реализации идеи или решения как продукта или услуги. Это как дорожная карта, которая направляет дизайнеров и лиц, принимающих решения, через рискованный процесс от идеи до производства. «Ворота» или контрольно-пропускные пункты располагаются в стратегически важных местах, чтобы время от времени оценивать процесс, чтобы не препятствовать росту и прибыли. Эти контрольно-пропускные пункты обслуживаются конкретными органами управления или «привратниками», которые решают, следует ли продолжать проект или его следует свернуть.

ПЕНТАТЛОН: Эта методология считается одной из самых важных методологий дизайнерского мышления, особенно потому, что она уделяет особое внимание взаимодействию с окружающей средой и с людьми в процессе дизайнерского мышления.

САЙМОН ГЕРБЕРТ: Эта методология делит процесс на 7 различных этапов, а именно: определение, исследование, идея, прототип, выбор / цели, реализация и изучение. Хотя этапы методологии Саймона Герберта считаются не многократным процессом, они могут происходить одновременно и повторяться.

BOOTCAMP BOOTLEG (STANFORD): Одна из наиболее четко определенных и полных существующих методологий. Она определяет свои шаги как сопереживание, определение, представление, прототип и тестирование. Эмпатия - ключ к ориентированному на человека подходу дизайн-мышления, который включает эта методология. Эта методология также является нелинейным подходом к дизайн-мышлению. Можно двигаться вперед или назад по этапам и вносить свой вклад на протяжении всего процесса [1].

Заключение. Эти методологии были разработаны в различных обстоятельствах, чтобы помочь разным предприятиям в процессе инноваций. Хороший подход к дизайн-мышлению - это определение того, какая методология соответствует текущим потребностям и проблемам, и поиск решений итеративным и полным способом. В целом, нужно понимать, что эти этапы представляют собой разные режимы, которые влияют на весь дизайн-проект, а не последовательные этапы. Цель - получить самое глубокое понимание пользователей и их идеального решения или продукта [2].

ЛИТЕРАТУРА

1. Дизайн-мышление или пользовательский подход к разработке инноваций [Электронный документ]. – Режим доступа: <https://rep.bntu.by/handle/data/46975>. – Дата доступа: 16.04.2021

2. Клиповое мышление [Электронный документ]. – Режим доступа: <https://rep.bntu.by/handle/data/46297>. – Дата доступа: 12.04.2021

3. Клиповое мышление у современной молодежи [Электронный документ]. – Режим доступа: <https://rep.bntu.by/handle/data/85210>. – Дата доступа: 25.04.2021

УДК 330.341

ВЗАИМОСВЯЗЬ ИНВЕСТИЦИЙ И ОБЪЕМОВ ПРОИЗВОДСТВА В СТРАНАХ С РАЗВИТОЙ РЫНОЧНОЙ ЭКОНОМИКОЙ

***В.В. Карнаухова**, студент группы 10507219 ФММП БНТУ,
научный руководитель – старший преподаватель **Т.А. Зысь***

Резюме – в данной статье проведен анализ взаимосвязи прироста инвестиций и прироста ВВП на примере некоторых экономически развитых стран (Германия, Франция, Италия, Испания, Великобритания, Швейцария, Япония и США).

Summary – this article analyzes the relationship between investment growth and GDP growth on the example of some economically developed countries (Germany, France, Italy, Spain, Great Britain, Switzerland, Japan and the United States).

Введение. Одним из источников экономического роста страны являются инвестиции. Именно их приток обеспечивает развитие экономической системы и ее выход на новую, более качественную ступень развития, а так же дает возможность осуществлять процесс общественного производства в растущих масштабах или поддержать достигнутый уровень развития.

Основная часть. Уже к началу 21 века страны Западной Европы достигли наилучших результатов не только по макроэкономическим и социальным показателям, но и в сфере научно-технического прогресса, в основе которого лежит развитие современных технологий, повсеместно внедряемые в Европе. В итоге, на протяжении многих лет, эти страны создали мощный экономический потенциал, несмотря на промышленный переворот 18 века, технологическую революцию конца 19 – начала 20 века, а так же первую и вторую мировую войны. Тем самым увеличились темпы роста ВВП, снизился уровень инфляции и безработицы, а также было решено множество макроэкономических проблем.

Все эти немаловажные достижения появились в результате действия общих тенденций, таких как:

1. Расширение государственного вмешательства в экономику. Чтобы государство не подавляло рыночный механизм, ведущие страны мира решили пересмотреть роли и задачи государства в экономике. Отказываясь от функций, снижающих экономическую эффективность, государство возлагает на себя ответственность за такие общественные функции, без кото-