

Цифровой колледж



Евгения Черкашина

партнер и лидер образовательной
практики Лаборатории Wonderfull,
продюсер Design Thinking Camp,
член Правления АНО “Центр
дизайн-мышления”

“

**Мы помогаем компаниям
трансформировать свои процессы,
продукты и сервисы в соответствии с
ожиданиями пользователей и новыми
прорывными технологиями.**

— Лаборатория Wonderfull

Программа сессии

- Что такое “Цифровой колледж”?
- Цифровая трансформация
- Обсуждение барьеров и трудностей
- Генерация идей
- Презентации команд



↑ Playing the Future

A Trend Watching Game

Авторская игра по созданию продуктов и сервисов
на основе главных мировых трендов от экспертов
лаборатории Wonderfull

Принципы дизайн-мышления

- Фокус на человеке, эмпатия
- А что, если?
- Давай попробуем
- Да, и ...

**Что такое цифровой
колледж?**

Цифровая трансформация

процесс интеграции цифровых технологий во все аспекты деятельности организации, требующий внесения коренных изменений в технологии, культуру, операции и принципы создания новых продуктов и услуг.





Первая фаза: Оптимизация процесса и сокращение расходов как результат перехода к цифровым решениям (например, автоматизация).

Вторая фаза: Активное внедрение многомерных цифровых каналов и цифровых процессов; оцифровывание последовательностей процессов.

Третья фаза: предлагаются цифровые продукты и услуги, связанные с данными; полученные данные монетизируются и распространяются среди других действующих сторон.

Четвертая фаза: Построение надежной сетевой экосистемы с целью предложения законченных решений, гарантирующих успех на рынке и возможность масштабирования.

Трудности, барьеры, вызовы

- Студенты
- Преподаватели
- Администрация
- Работодатель

**Как мы можем
помочь?**



↑ Playing the Future

A Trend Watching Game

Авторская игра по созданию продуктов и сервисов
на основе главных мировых трендов от экспертов
лаборатории Wonderfull



Цель игры?

↗ **Playing the Future**

A Trend Watching Game

Помогает генерировать большое количество идей для улучшения вашего продукта, сервиса или запроса пользователей.

Не скучно. Быстро. Эффективно.

ETHICAL EDUCATORS

Иммерсивность: виртуальная, дополненная, смешанная реальности помогают обучению эмпатии, путем глубокого погружения в среду и проблему.



SOS CHILDREN'S VILLAGES

VR фильм заставляет зрителей
пережить эмпатию к
брошенным детям

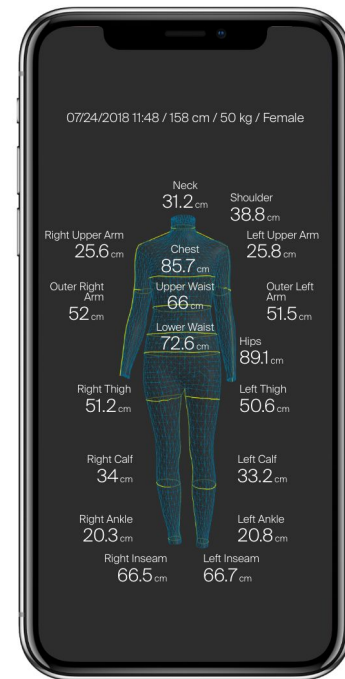
DEEP RETAIL

Трекинг глаз, данные эмоций, анализ поведения:
ритейл знает о своих потребителях больше чем они
сами знают о себе.

#персонализация #инклюзивность #приоритет впечатлений #потребительское поведение



Each ZOZOSUIT has more than 350 white dots, each of which is unique. These dots serve as fiducial markers, which are essential to our measuring process.



STARTTODAY+
STRETCHESENSE

ZOZO SUIT - костюм для покупок одежды онлайн. Базовый гардероб шьется по вашим меркам.

ЗДОРОВОЕ ПИТАНИЕ

Контроль состава продуктов питания, процесса приёма пищи, влияния пищи на организм – часть повседневности.



TESCO

Пакеты для фруктов и овощей, в которых используется новая технология удаления вредных остатков пестицидов.

Правила игры

- 1** Участники от 2 до 6 человек;
- 2** Продолжительность одного раунда (хода) — до 2-х минут;
- 3** Участники играют как одна команда и активно участвуют в генерации идей в каждом раунде;
- 4** Задача команды на 1 раунд: за 2 минуты сгенерировать идеи в рамках задания, указанного на клетке. Идеи также должны учитывать тренд, который вам достался;
- 5** В конце каждого раунда игроки записывают идеи на стикерах и размещают их на игровом поле.

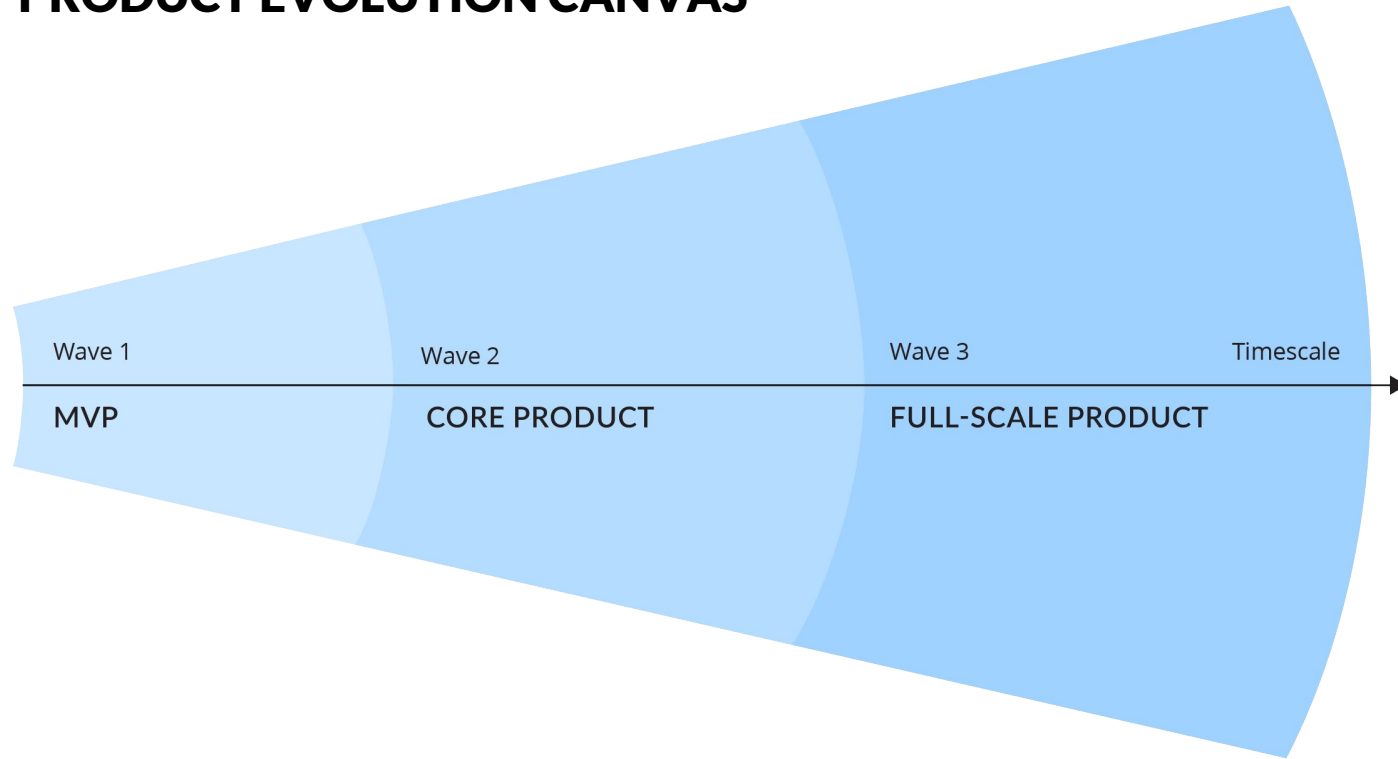


В Playing the Future вы — одна команда и всегда выигрываете!

Правила мозгового штурма

- 1 Нет критике!
- 2 Сумасшедшие идеи
- 3 Не перебивайте друг друга
- 4 Не забывайте про задачу
- 5 Как можно больше идей

PRODUCT EVOLUTION CANVAS



Презентации команд

W^L

Wonderfull

Лаборатория проектирования
пользовательского взаимодействия

@ m@lab-w.com

w lab-w.com

f fb.com/LabWonderfull