

УДК 377.131.14

В.А. Ворожейкина  
Новосибирский государственный университет архитектуры, дизайна и искусств (Новосибирск)  
saalha@mail.ru  
А.В. Алтухов  
Московский государственный университет им. М.В. Ломоносова (Москва)  
alexei.altoukhov@gmail.com

### Со-созидание (co-creation) — решающий фактор развития творческого мышления

#### Аннотация

Работа основана на отечественном и зарубежном опыте исследования принципов проектного мышления. Цель исследования заключается в повышении уровня подготовки слушателей научно-образовательного центра Новосибирского государственного университета архитектуры, дизайна и искусств, а также студентов обучающихся проектным дисциплинам. Представленная методика поможет улучшить процесс усвоения информации слушателями, развить творческое мышление, а также наладить социальные связи внутри группы.

**Ключевые слова:** со-созидание, коммуникация, проектные дисциплины, городская навигация, творческое мышление

V.A. Vorozheikina  
Novosibirsk State University of Architecture, Design and Arts (Novosibirsk)  
saalha@mail.ru  
A.V. Altukhov  
M.V. Lomonosov's Moscow State University (Moscow)  
alexei.altoukhov@gmail.com

### Co-creation as a key determinant of the development of creative thinking

#### Abstract

The work is based on domestic and foreign experience in the study of the principles of project thinking. The purpose of the study is to increase the level of training of participants in the courses of the Research and Educational Centre of the Novosibirsk State University of Architecture, Design and Arts, as well as of students studying design disciplines. The presented methodology will help in improving the process of assimilation of information by participants, developing creative thinking, and also building on social ties within the group.

**Keywords:** co-creation, communication, design disciplines, urban navigation, creative thinking

Актуальность выстраивания социальных связей внутри группы обучающихся проектному мастерству подтверждается спросом на рынке труда профессиональных проектировщиков. Согласно профессору Д. Гоулману, решающим преимуществом в XXI в. является развитый эмоциональный интеллект (EQ), позволяющий создавать межпроектные и междисциплинарные связи для реализации «проектов века» [Гоулман, 2013]. Нобелевский лауреат Д. Канеман считает, что успех ждет специалистов и компании с развитыми коммуникативными навыками [Канеман и др., 2005], поэтому необходимо обучать им детей старшего школьного возраста (15–18 лет). Взгляд на проблему проектирования объекта дизайна через призму со-созидания позволит значительно улучшить итоговый продукт, поскольку каждый раз решаемая задача будет рассматриваться с точки зрения потребителя, отвечая его запросам. Принцип со-созидания применим к любой проектной дисциплине, например для графического дизайн-объекта, промышленного или средового дизайн-объекта и

даже для моделирования костюма.

На основе сравнения мирового опыта выстраивания методики со-созидания были определены основные принципы, совершенствующие проектные дисциплины. Принципы бережливого производства (lean production) по Э. Рису позволяют разработчикам решать основные проблемы, возникающие в процессе проектирования объекта. Недостатки прототипа прорабатываются на уровне черного макета [Ries, 2011]. Итерационная модель С. Бланка также основана на принципе прототипирования только значимых характеристик объекта (MVP, Minimum Value Prototype) [Бланк, Дорф, 2013]. Методы тестирования удобства пользования интерфейсом (usability), предложенные Я. Нильсеном, базируются на обратной связи с клиентом [Нильсен, Будиу, 2013]. Таким образом, для достижения более высокой функциональности и эстетичности объекта проектирования необходимо ускорить процесс его разработки путем устранения ошибок на черновых макетах. Для определения недостатков проекта про-

водятся опросы предполагаемых потребителей по матрице тестирования (ил. 1).

Для демонстрации методики были выбраны студенты второго курса кафедры коммуникативного дизайна и графики Новосибирского государственного университета архитектуры, дизайна и искусств. Тема двух интенсивов, длящихся по четыре академических часа, — разработка устройства для нахождения пути в среде города. В ходе апробации исследования учащиеся были разделены на четыре группы по пять человек в каждой. В каждой группе были аналитики — те, кто собирают информацию, упорядочивают анкеты, создают графики; дизайнеры или разработчики прототипа с учетом полученных данных; социологи, разрабатывающие методику опроса и проводящие опросы потенциальных пользователей.

Каждая группа садится за отдельный стол и, получив задание для проектирования, генерирует идеи по методике «мозгового штурма». Появляется большое количество концепций, например ассоциации с навигацией: магический шар, фонарь и т. п. После тщательного отбора остается несколько самых инновационных идей. На иллюстрации запечатлен процесс макетирования второй группой студентов (ил. 3). Методика преподавания, основанная на выстраивании межличностных связей, также предполагает, что идеи, лишённые функциональности, совершенствуются или отбрасываются. Таким образом, из восьми макетов совместным голосованием были выбраны три наилучших (ил. 3, 4). Дизайнеры третьей группы разрабатывают методику и проводят анкетирование целевой аудитории. Первая группа (аналитики) обрабатывают данные и помогают второй группе доработать прототипы согласно полученным результатам. В процессе итерации прототип оптимизируется под целевую аудиторию (ил. 5).

Для оптимизации временных затрат необходимо следовать следующему регламенту:

1. Постановка задачи — 5–10 мин.
2. Мозговой штурм по тематике задачи — 20 мин.
3. Создание макета: «Думай руками» (learning by doing) — 40–60 мин.
4. Опрос целевой аудитории по методике — 20 мин.
5. Оптимизация объекта проектирования — 40 мин.
6. Итерация двух последних пунктов до полного принятия объекта проектирования 90 % опрошенных — 90 мин.

В процессе итерации, анкетирования и тестирования функциональности объекта учащиеся пришли к оптимальной концепции объекта-проектирования. Методика не является основой для курсового проекта, предполагается, что она будет представлена

в качестве коротких интенсивов. Отмечен повышенный интерес учащихся к теме курсового проекта и использования полученных знаний в индивидуальном проекте. Методика готовит учащегося к работе в динамичном высокотехнологичном стартапе или в крупной международной и межнациональной корпорации.

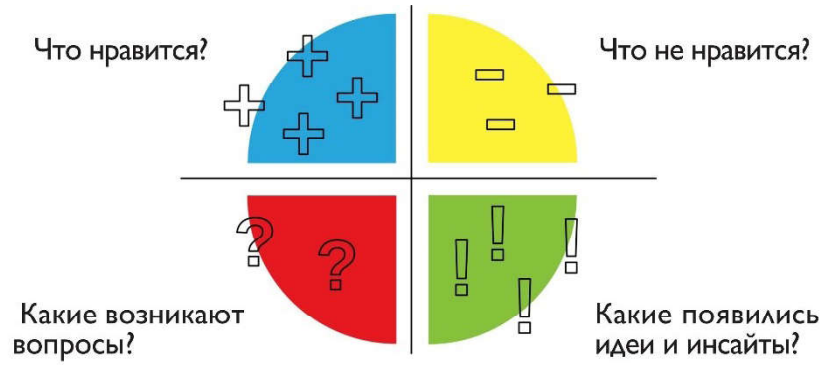
Таким образом, проектные дисциплины, основанные на программе «Со-созидание» помогают налаживать коммуникации между учащимися в малых группах, социализируют их в процессе проведения соцопроса, помогают освоить новейшие техники проектирования продукта.

### Список литературы

1. Бланк С., Дорф Б. Стартап. Настольная книга основателя / пер. с англ. — М.: Альпина Паблишер, 2013.
2. Гоулман Д. Эмоциональный интеллект: Почему он может значить больше, чем IQ. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2013.
3. Канеман Д., Словик П., Тверски А. Принятие решений в неопределенности: правила и предубеждения. — Харьков: Институт прикладной психологии «Гуманитарный Центр», 2005.
4. Нильсен Я., Будию Р. Mobile Usability. Как создавать идеально удобные приложения для мобильных устройств. — М.: Эксмо, 2013.
5. Ries E. The Lean Startup: How Today's Entrepreneurs Use Continuous Innovation to Create Radically Successful Businesses. — New York: Crown Business, 2011.

### References

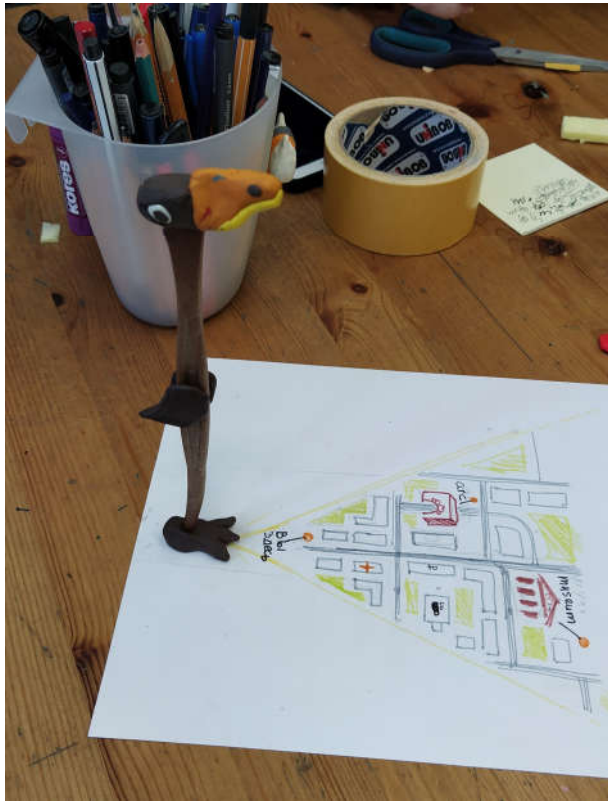
1. Blank S., Dorf B. The Startup Owner's Manual. Transl. from English. Moscow: Alpina Publisher, 2013 (in Russ.).
2. Goleman D. Emotional Intelligence: Why It Can Matter More Than IQ. Moscow: Mann, Ivanov and Ferber, 2013 (in Russ.).
3. Kahneman D., Slovic P., Tversky A. Decision-making under uncertainty: Rules and Prejudices. Kharkov: Institute of Applied Psychology Humanitarian Center, 2005 (in Russ.).
4. Nielsen J., Budiu R. Mobile Usability. How to create perfectly convenient applications for mobile devices. Moscow: Eksmo, 2013 (in Russ.).
5. Ries E., The Lean Startup: How Today's Entrepreneurs Use Continuous Innovation to Create Radically Successful Businesses. New York: Crown Business, 2011.



**Ил. 1.** Матрица тестирования



**Ил. 2.** Студенты в процессе работы, снимок В.А. Ворожейкиной



**Ил. 3.** Прототип № 1, снимок В.А. Ворожейкиной



**Ил. 4.** Прототип № 3, снимок В.А. Ворожейкиной



**Ил. 5.** Итоговая визуализация прототипа № 3, авторы — коллектив студентов гр. 221 под руководством В.А. Ворожейкиной