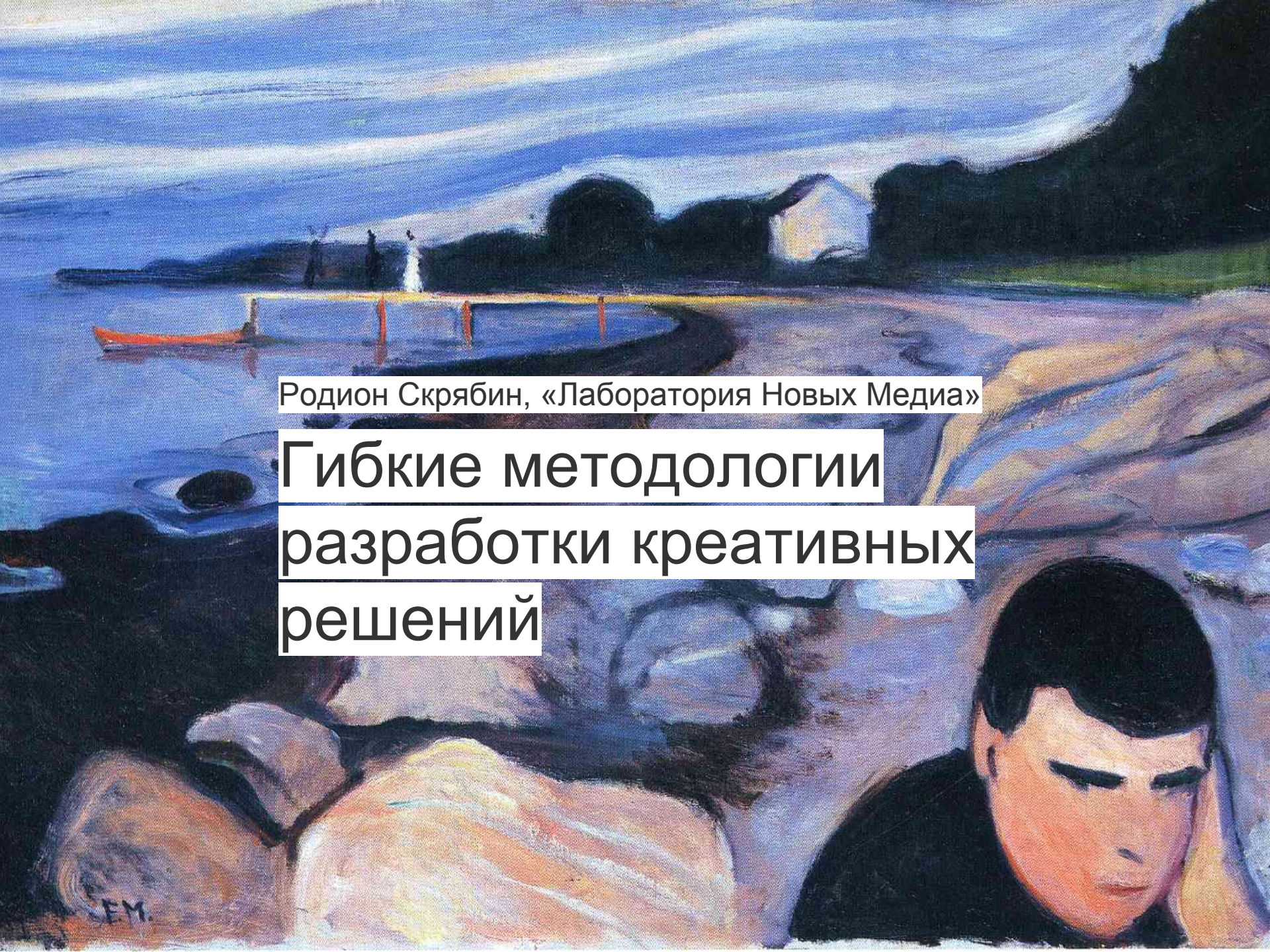
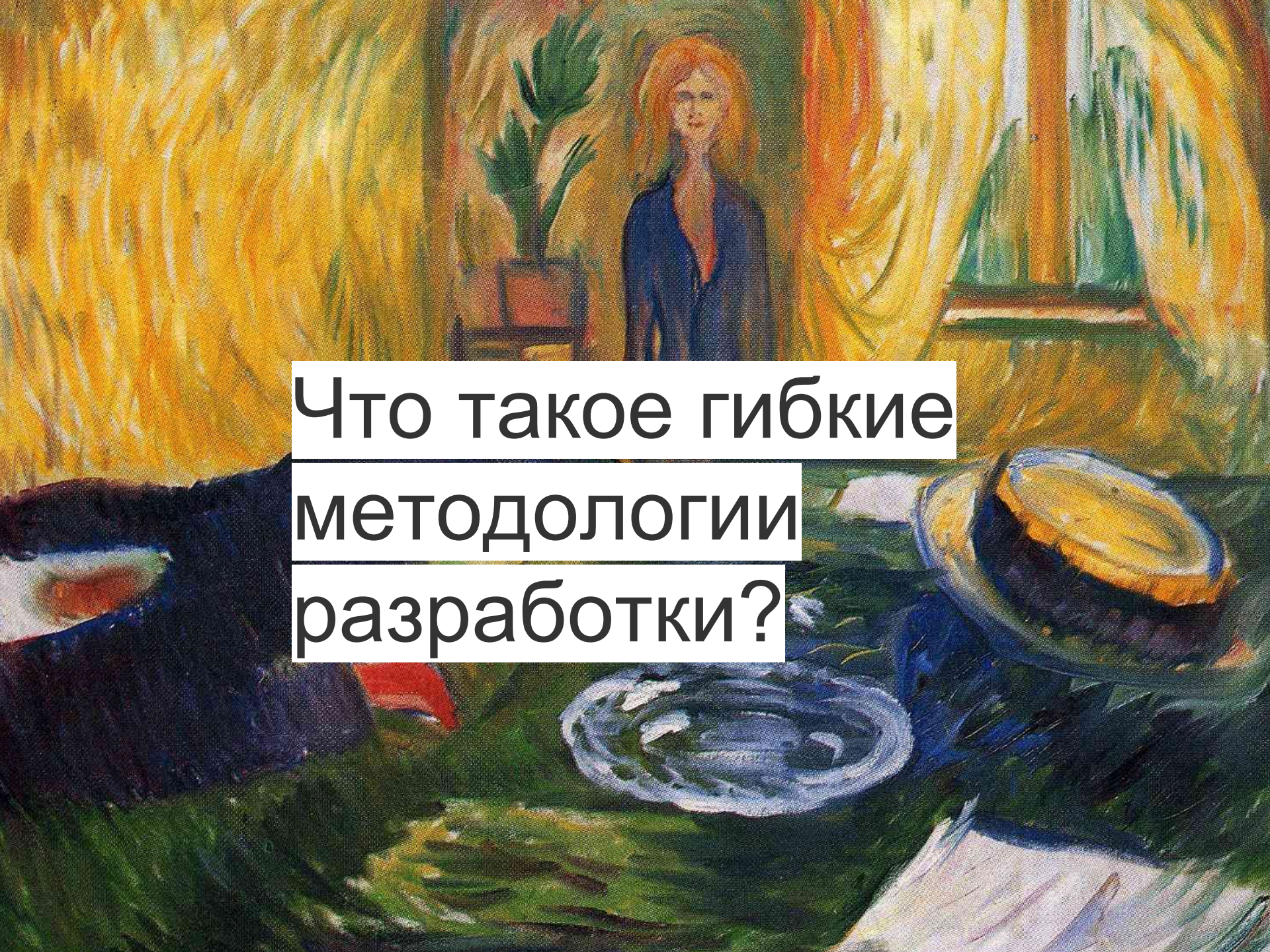
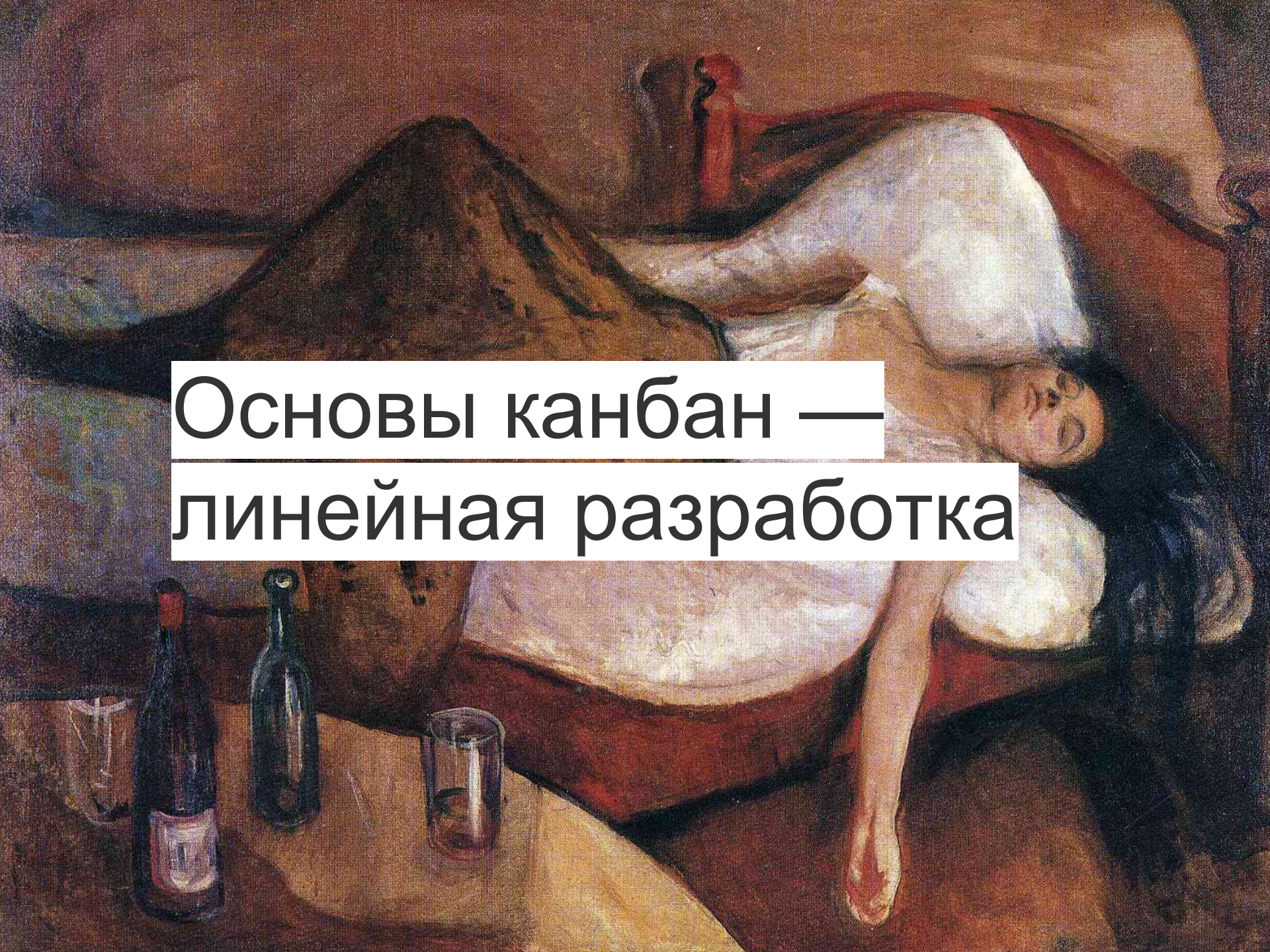


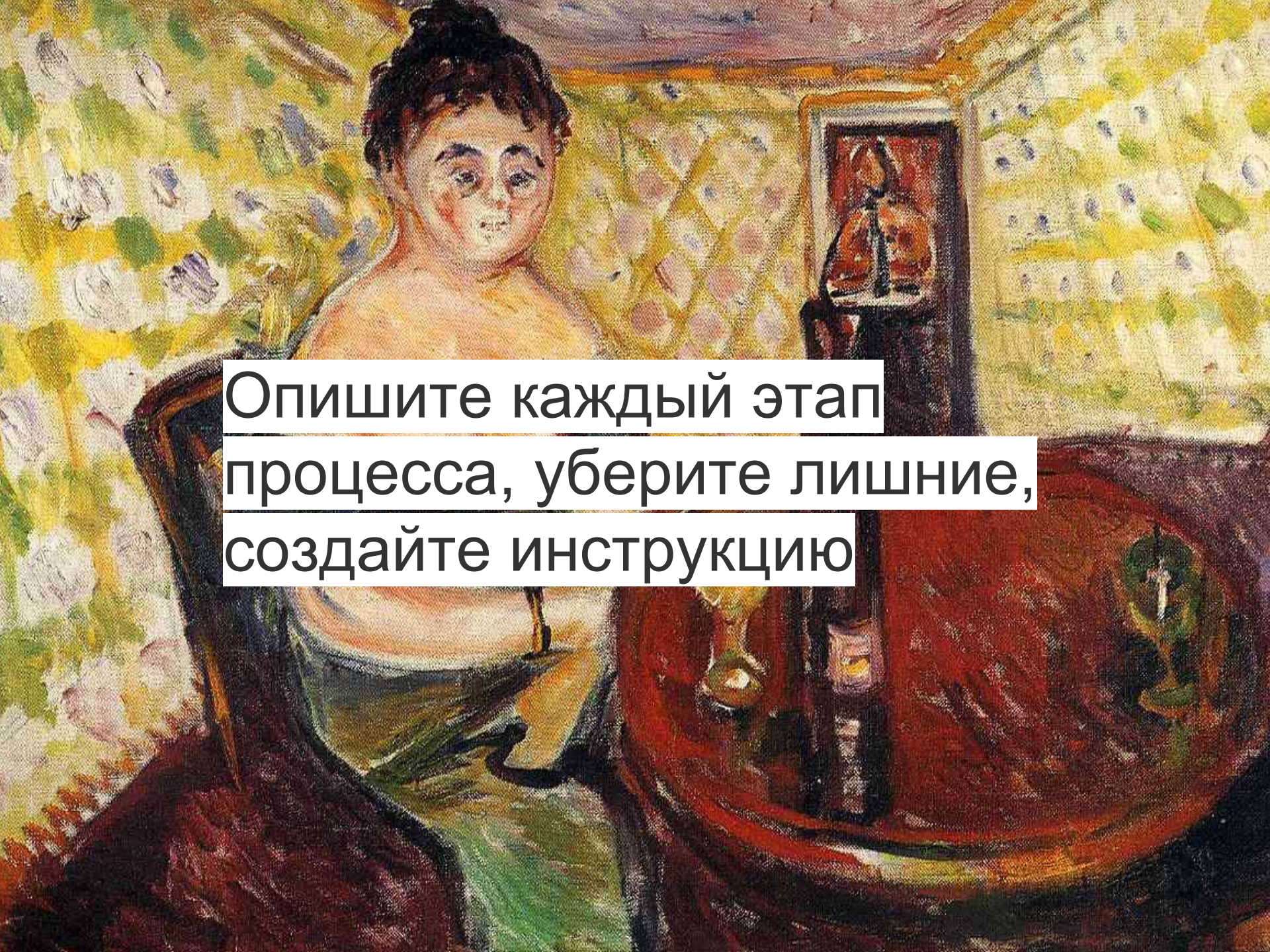
Родион Скрябин, «Лаборатория Новых Медиа»

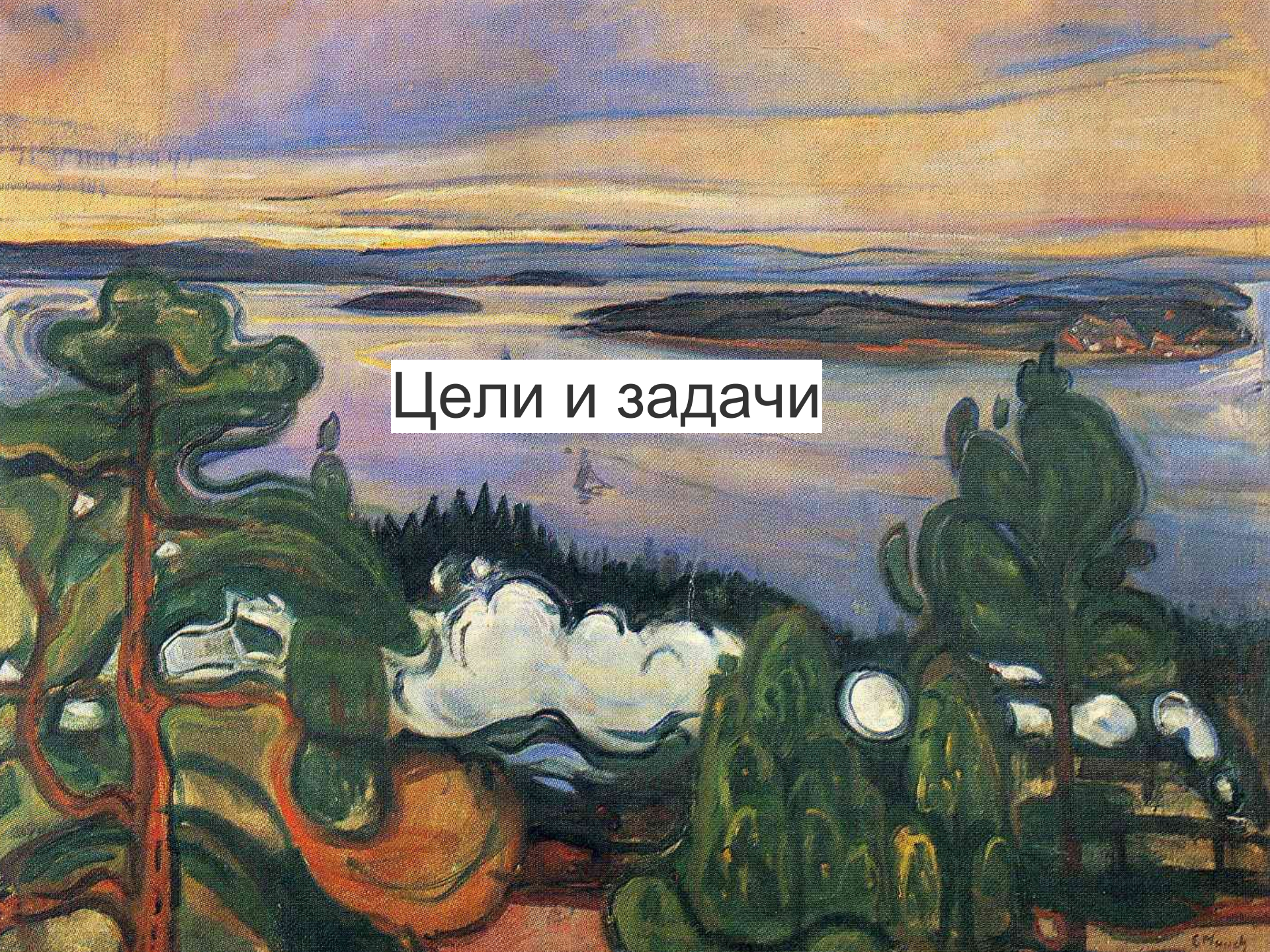
Гибкие методологии разработки креативных решений

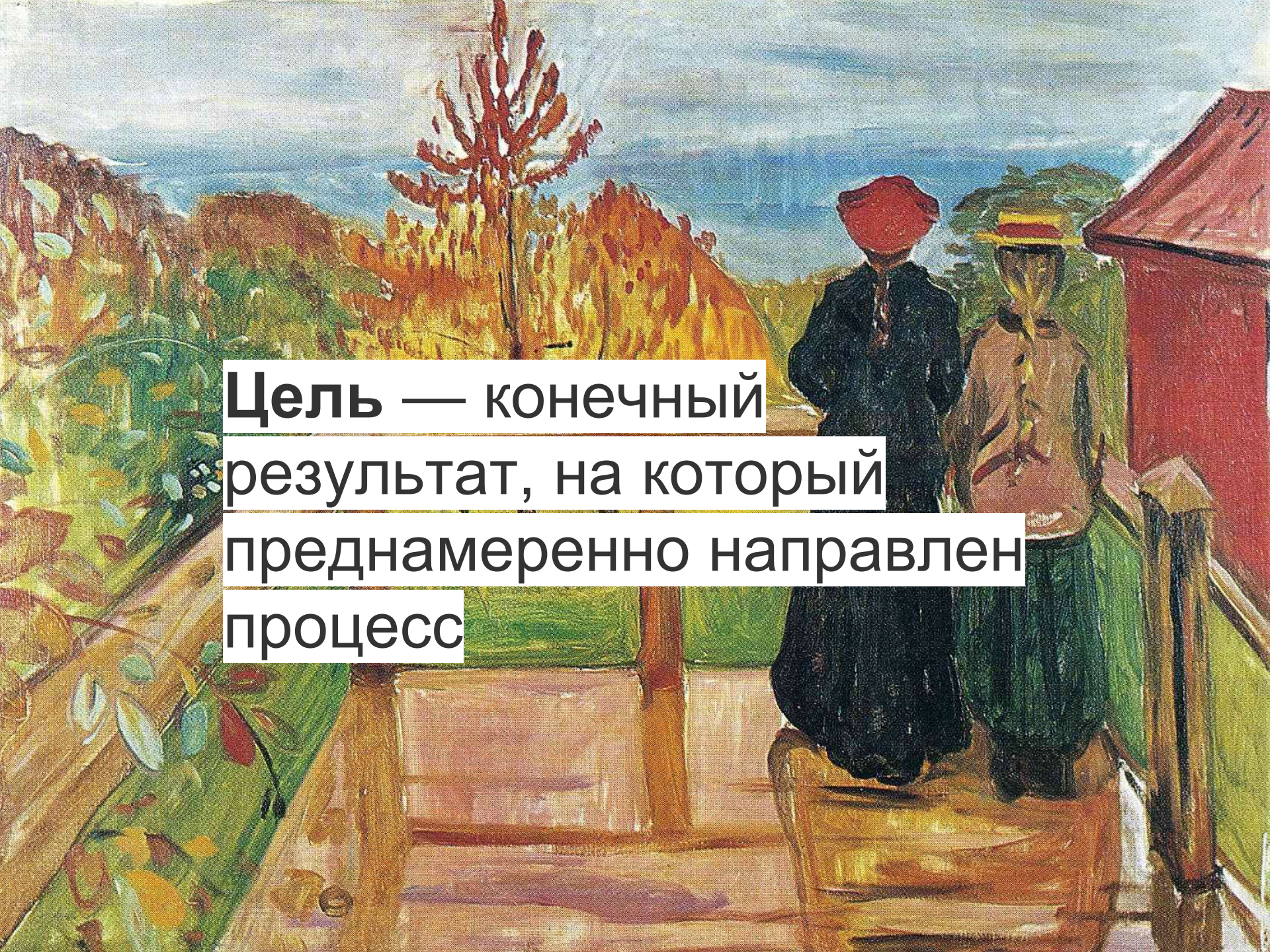

Что такое гибкие
методологии
разработки?



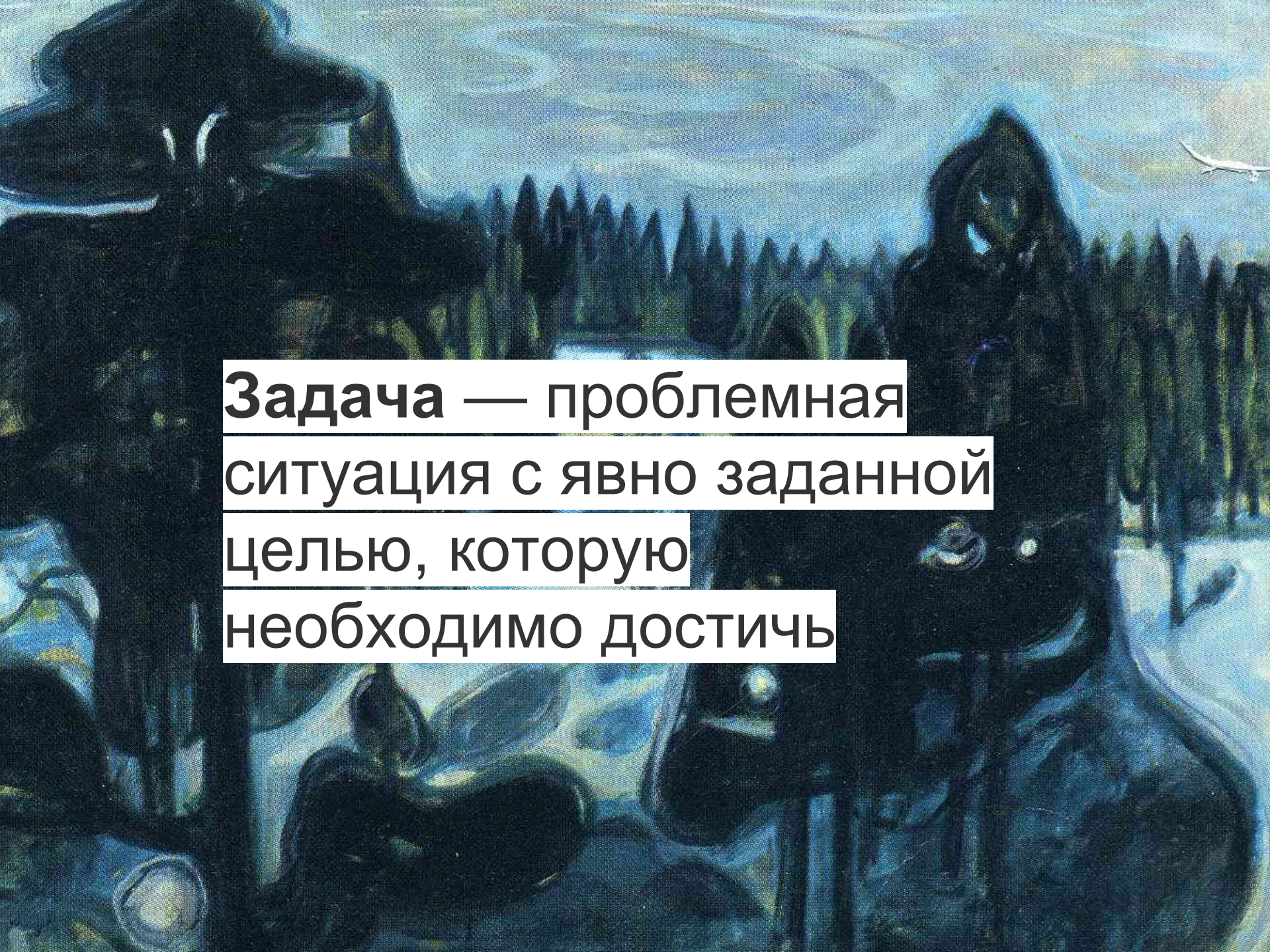
Основы канбан — линейная разработка


Опишите каждый этап
процесса, уберите лишние,
создайте инструкцию

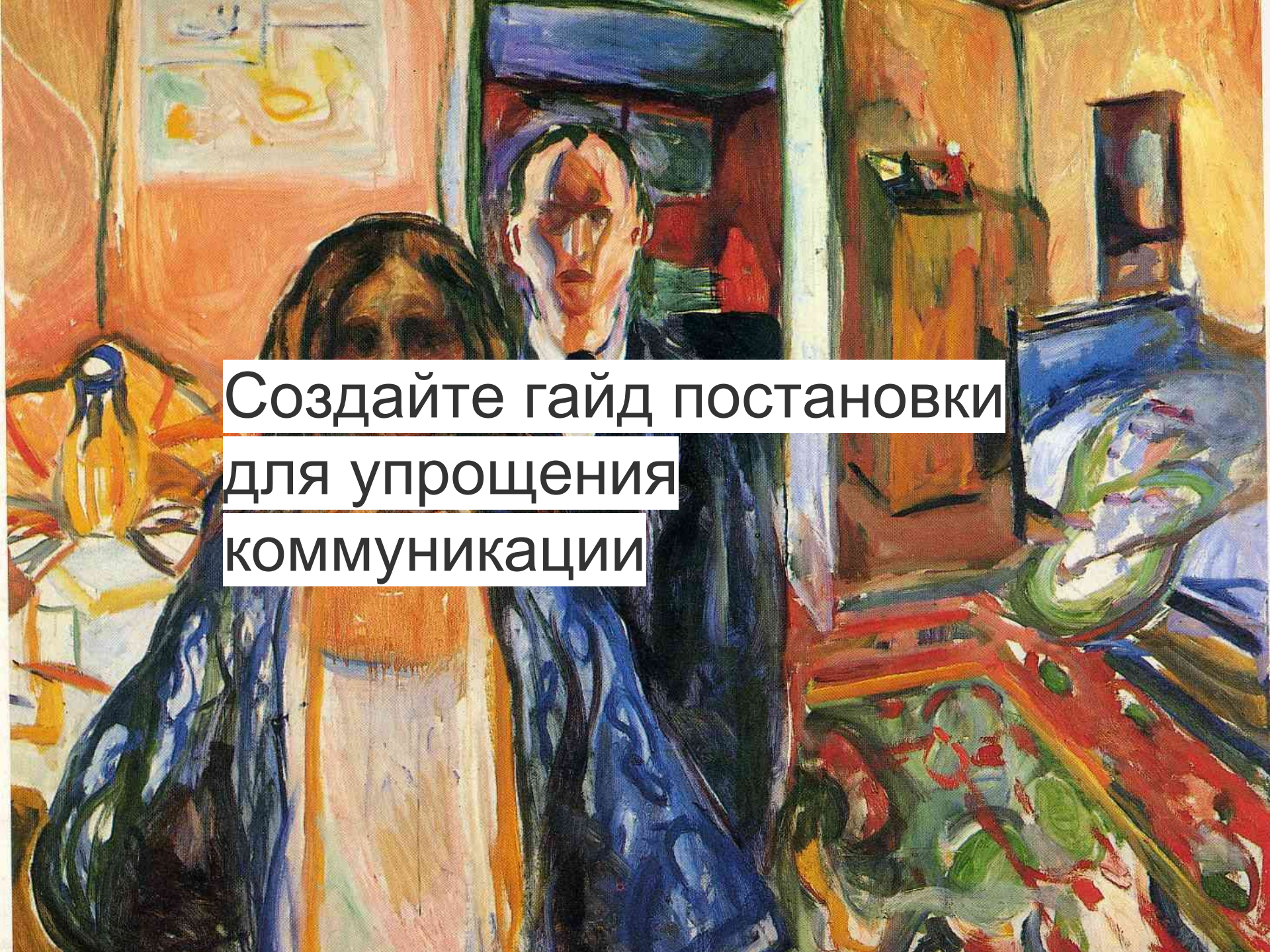

Цели и задачи



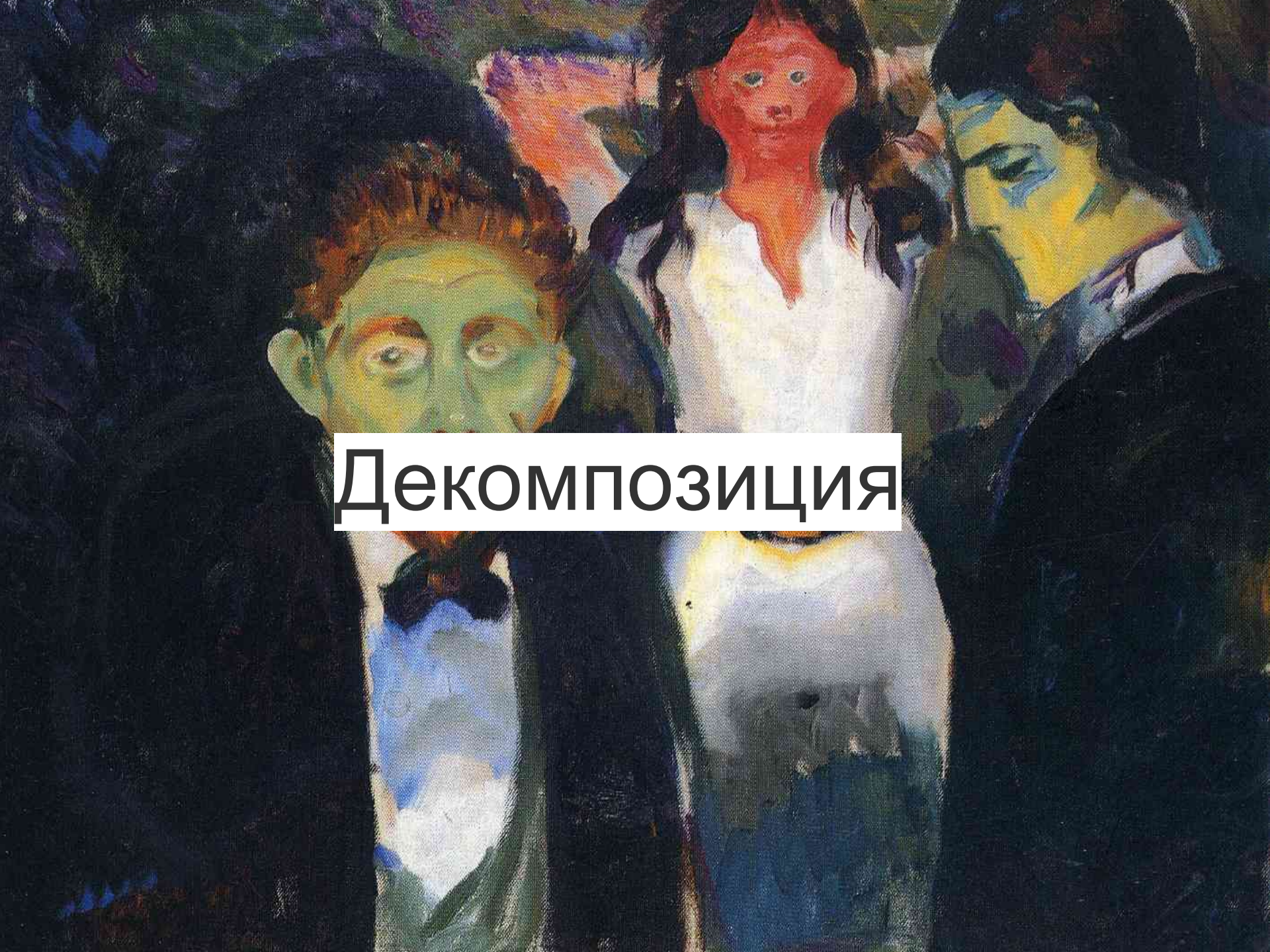
Цель — конечный результат, на который преднамеренно направлен процесс

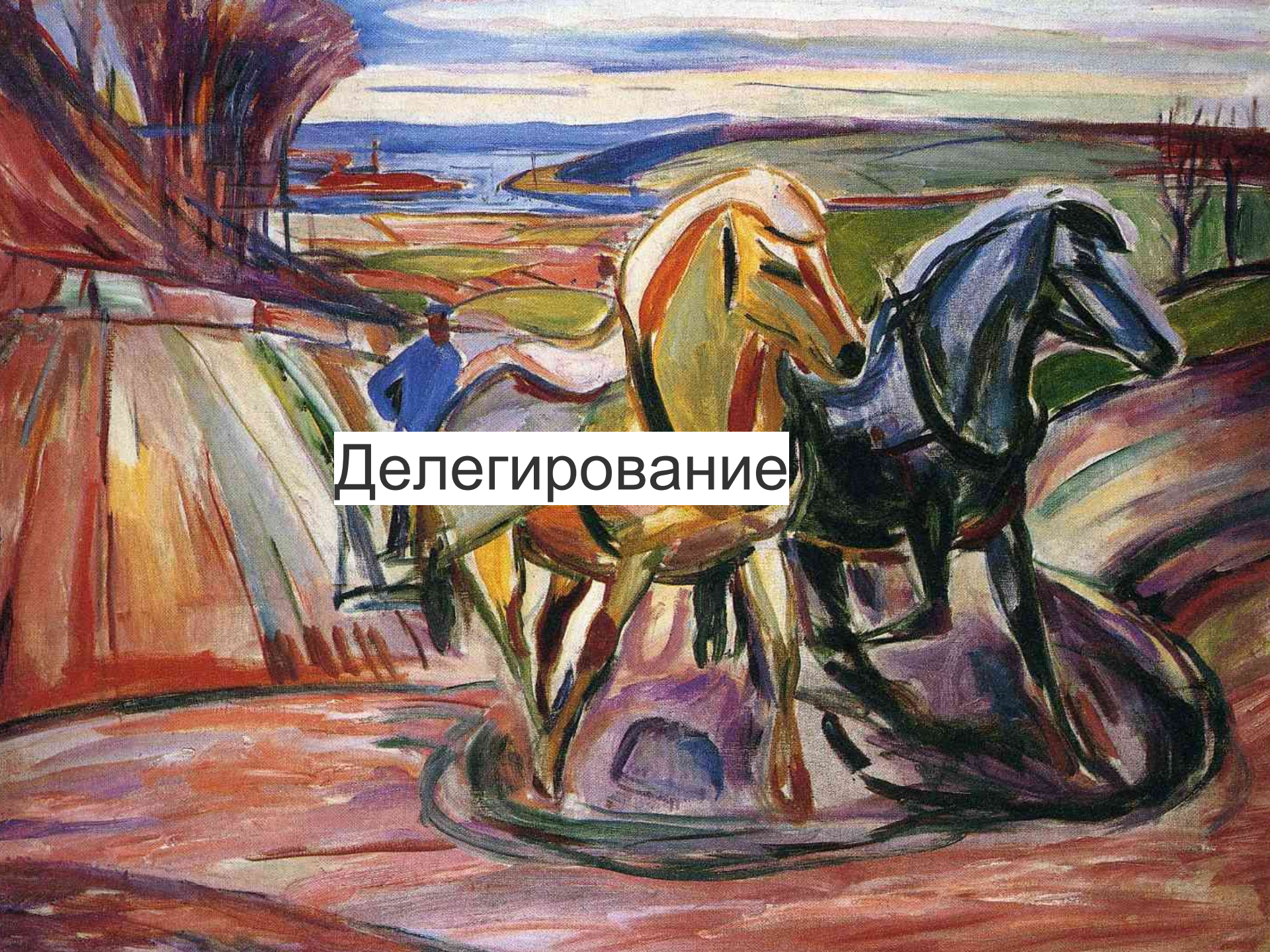


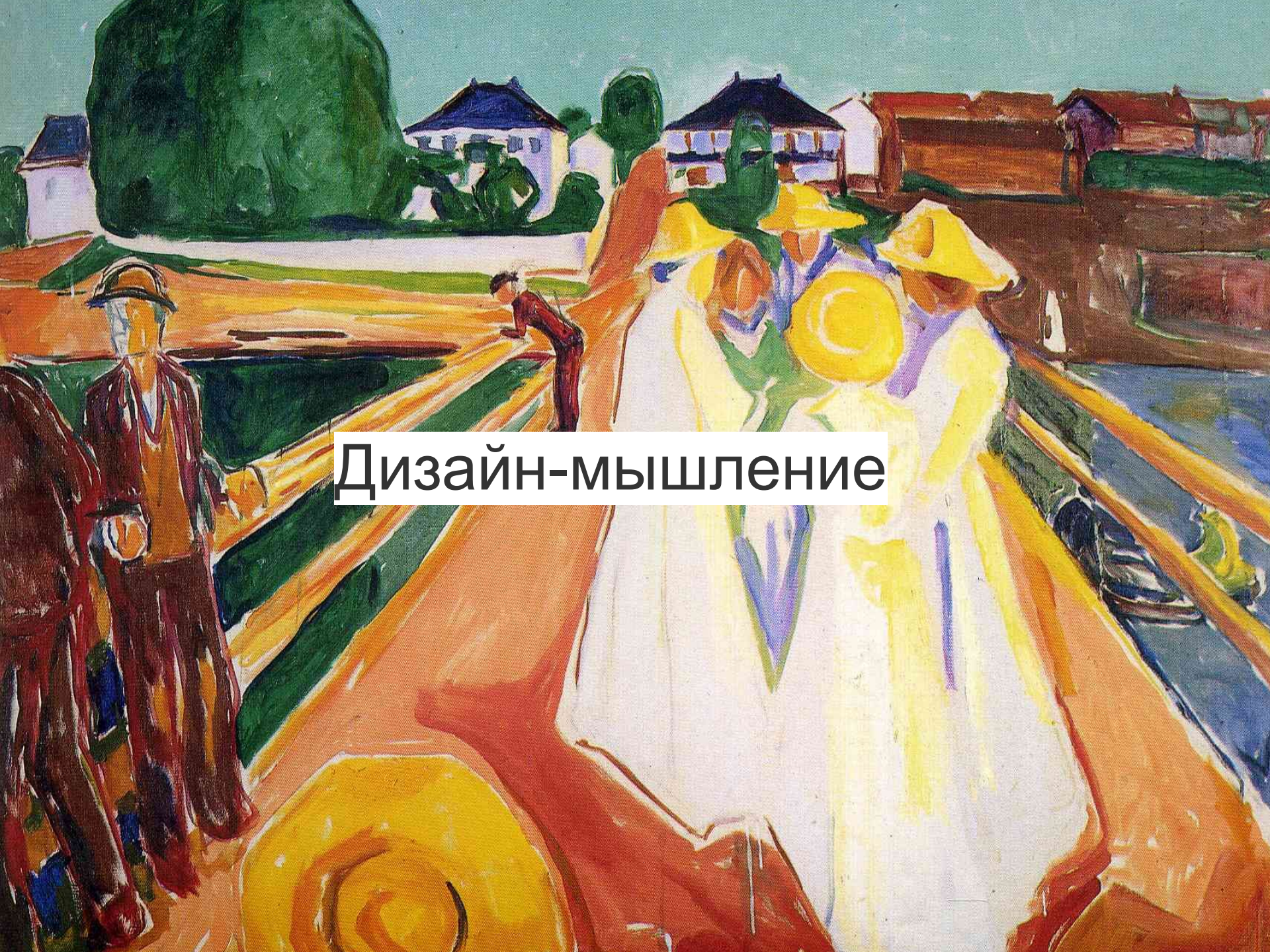
Задача — проблемная ситуация с явно заданной целью, которую необходимо достичь



Создайте гайд постановки для упрощения коммуникации

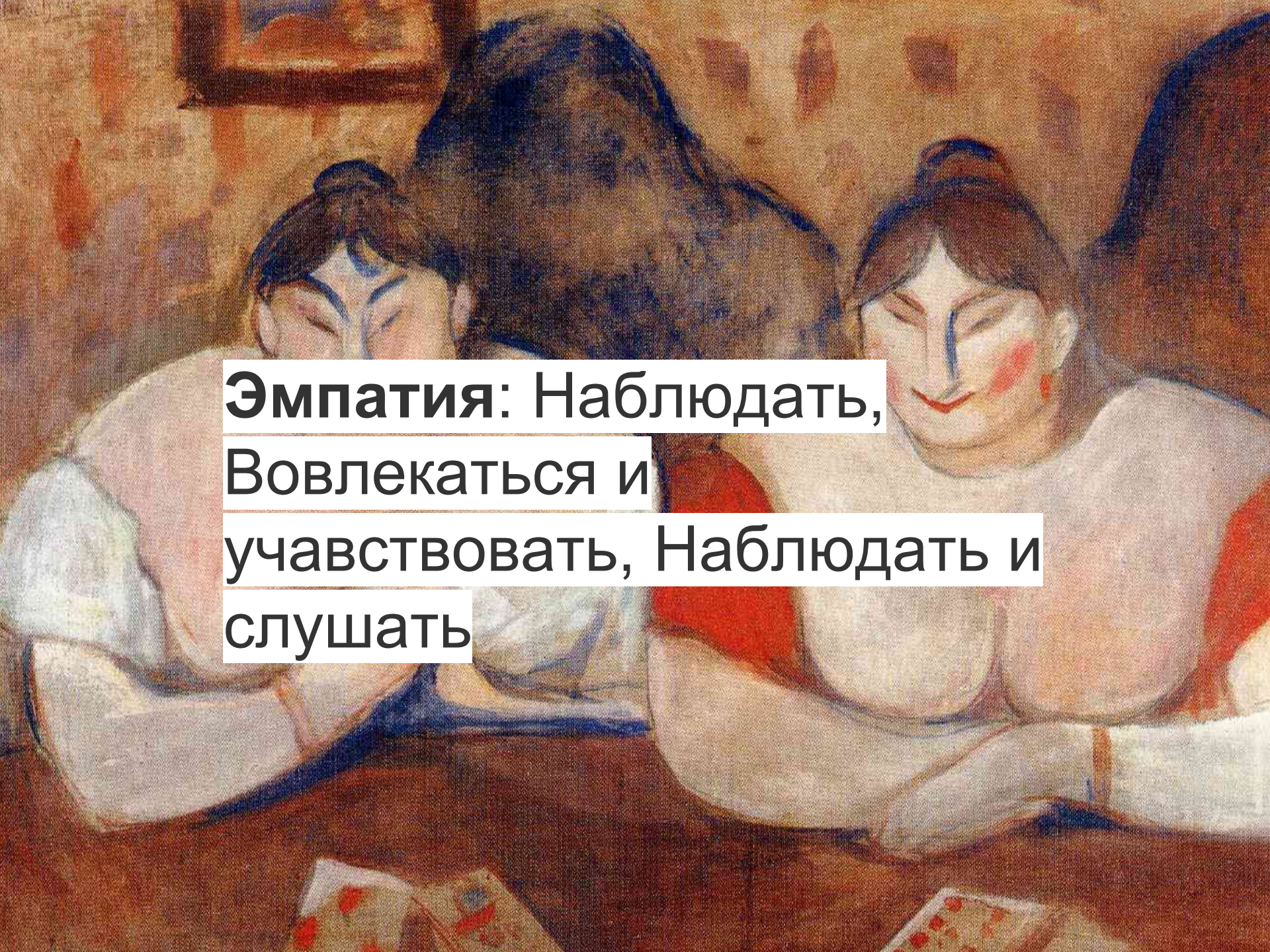

Декомпозиция


Делегирование



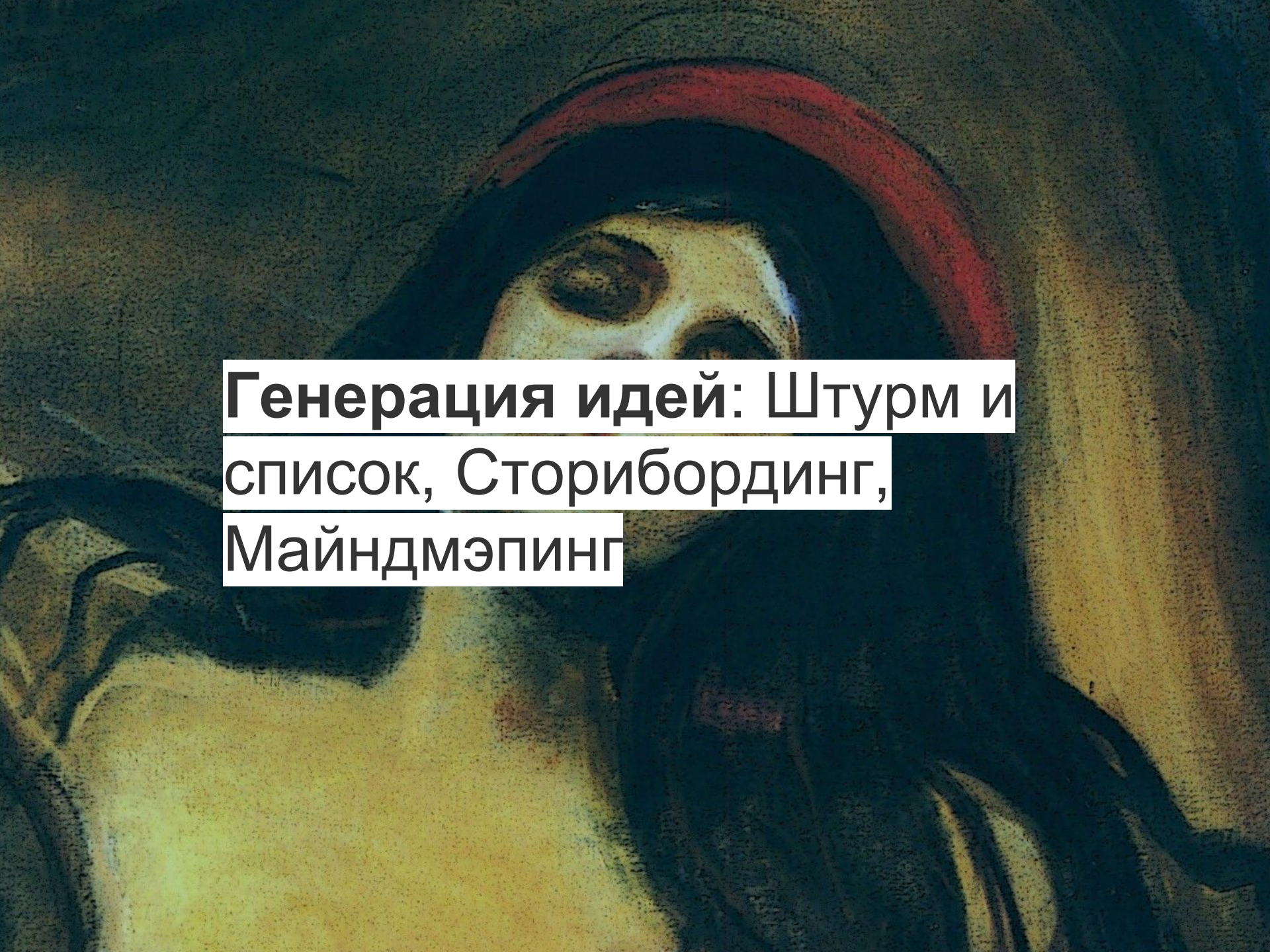
Дизайн-мышление

Дизайн-мышление в создании контента и креатива — это постоянный, циклический процесс. С одной стороны это обусловлено тем, что создать креатив не равно создать продукт. С другой — креатив нужно создавать системно, по правилам.

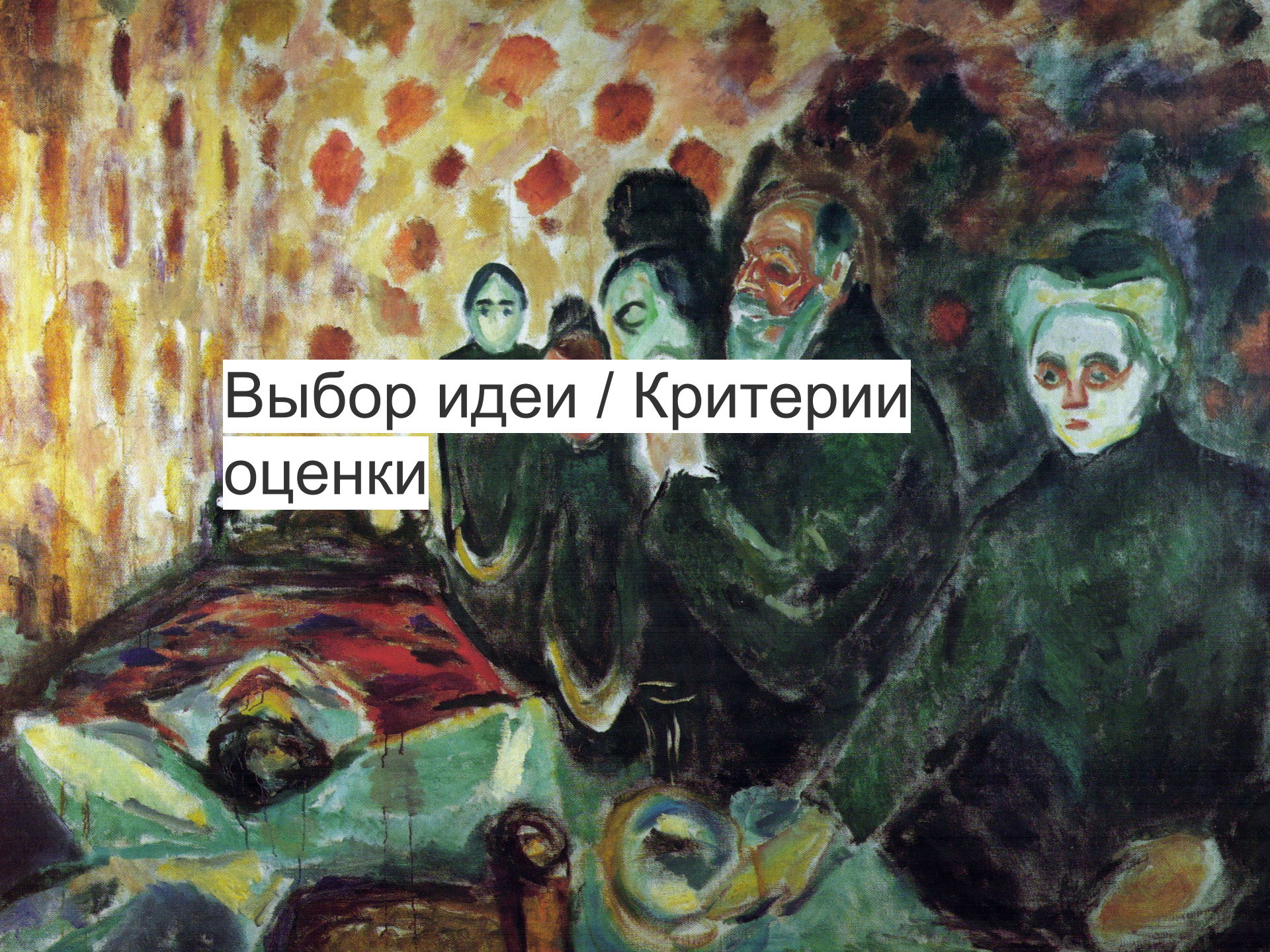

Эмпатия: Наблюдать,
Вовлекаться и
учавствовать, Наблюдать и
слушать

Фокусировка: Персона-модель, Анализ данных, Необходимо выразить проблему в контексте, Формулировка point of view

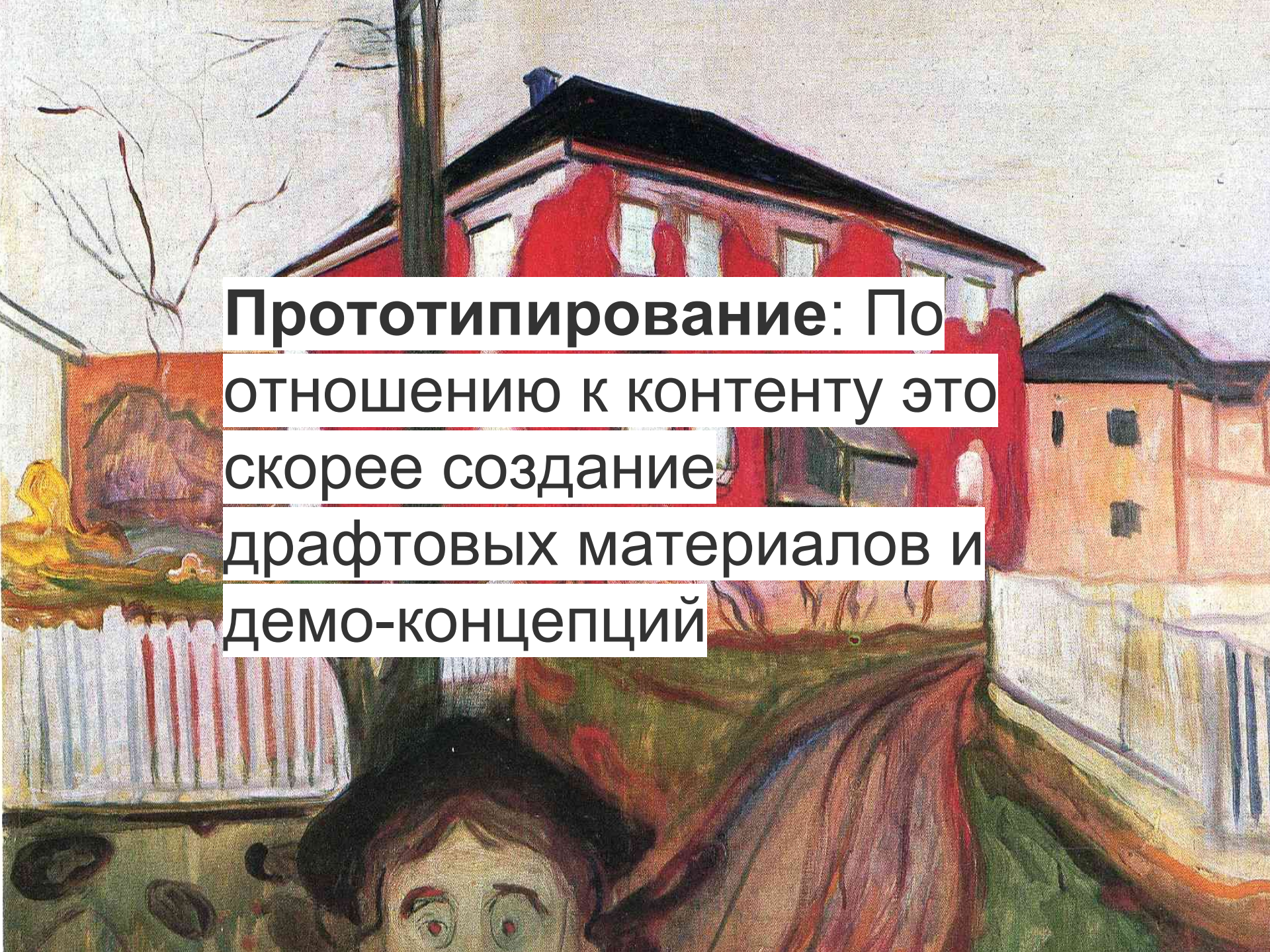
Формулировка point of view: Как мы можем помочь ? (кому-то, адресат) сделать / делать ? (что-то, потребность) потому что / каким образом ? (инсайт)



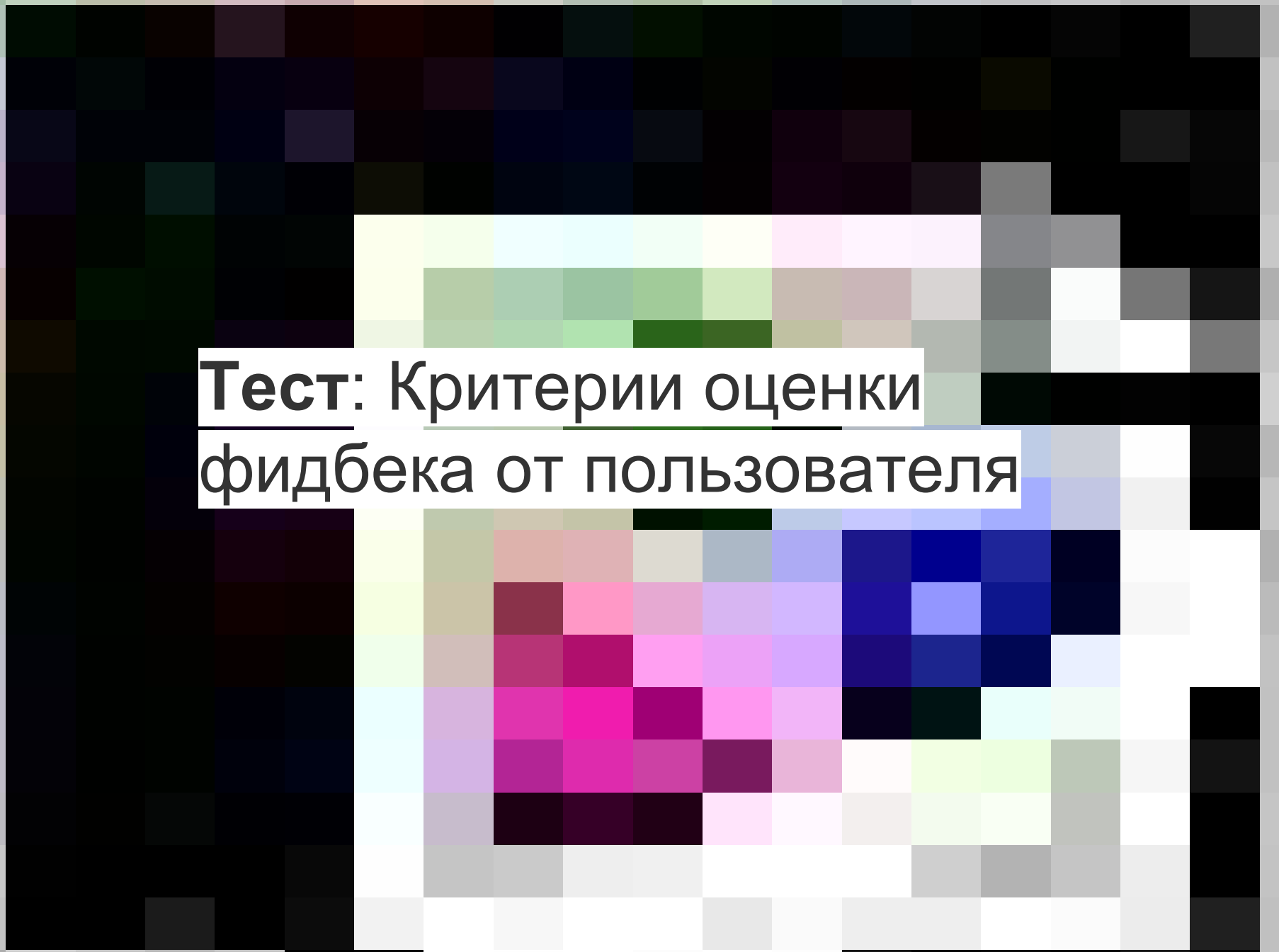
Генерация идей: Штурм и список, Сторибординг, Майндмэпинг

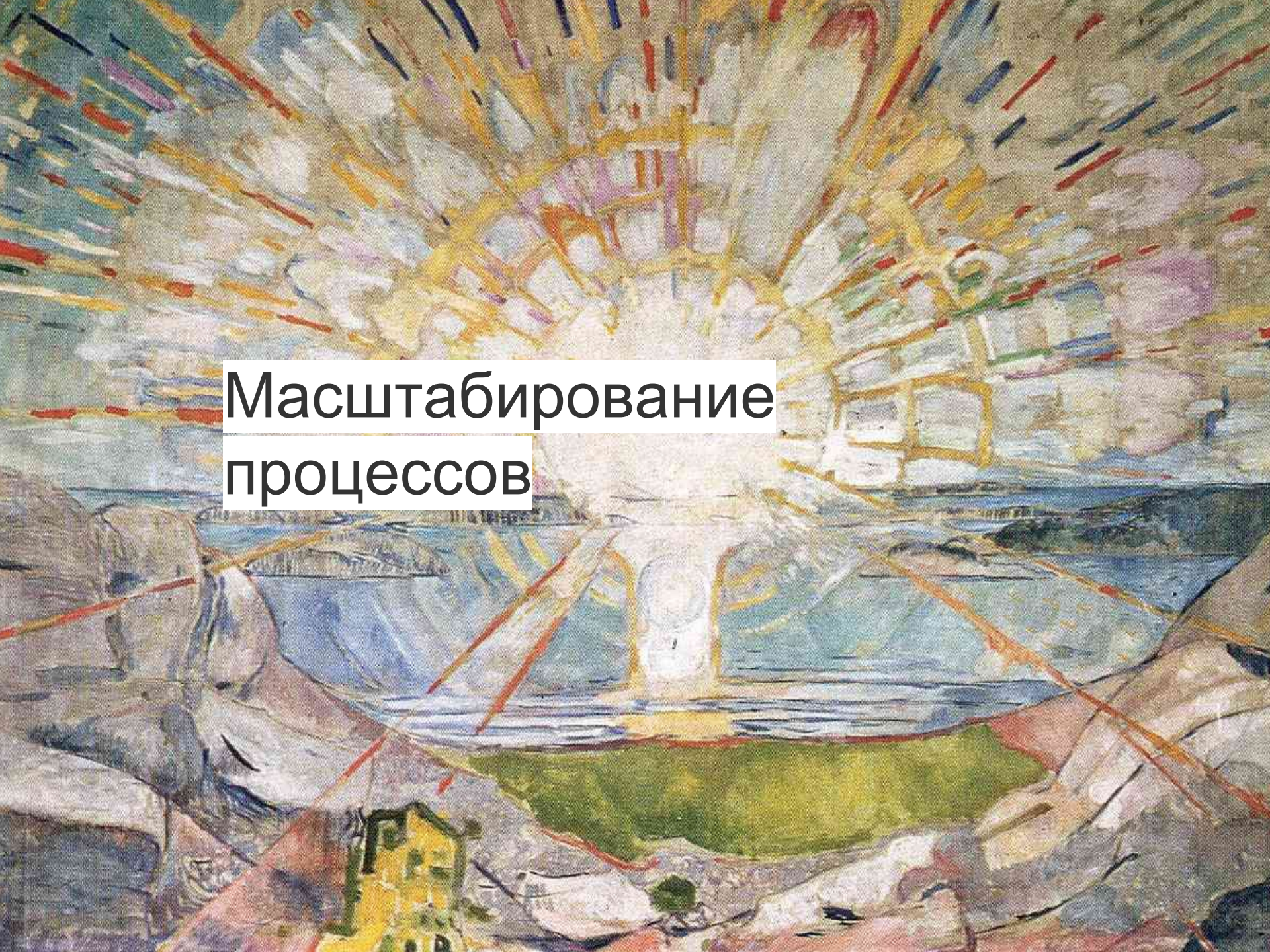


Выбор идеи / Критерии оценки

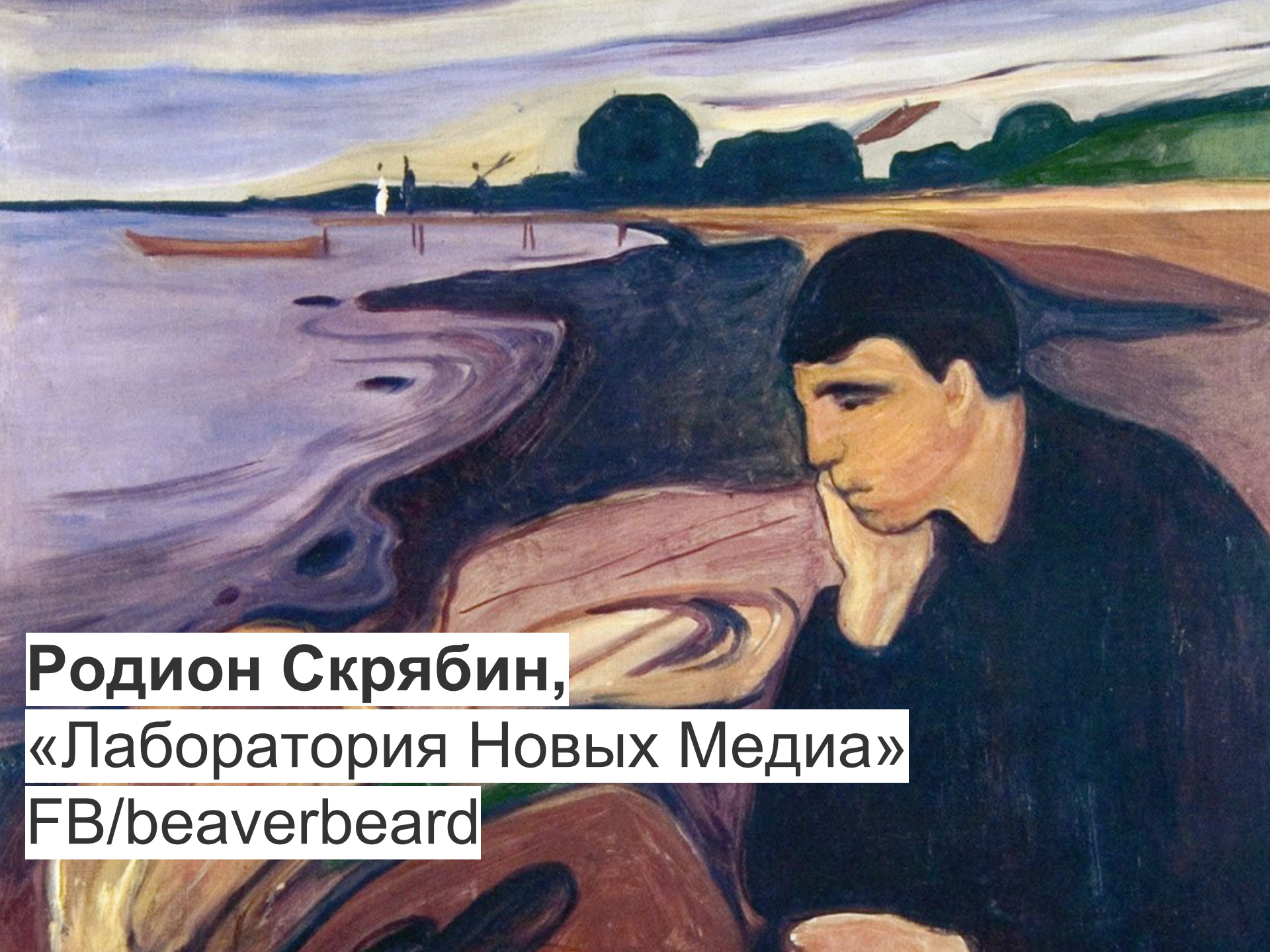


Прототипирование: По отношению к контенту это скорее создание драфтовых материалов и демо-концепций


Тест: Критерии оценки
фидбека от пользователя



Масштабирование процессов



Родион Скрябин,
«Лаборатория Новых Медиа»
FB/beaverbeard