

---

**ТЕМА НОМЕРА:  
«ИННОВАЦИИ В СФЕРЕ НАЦИОНАЛЬНОГО  
ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИЯ»**

---

---

**ДИЗАЙН**

DOI: [10.17805/ggz.2023.2.1](https://doi.org/10.17805/ggz.2023.2.1)

EDN: [JEYNPS](https://www.edn.ru/jeynps)



**МЕТОДЫ И ПРИЕМЫ ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЯ  
ПРИ ПРОЕКТИРОВАНИИ В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ**

*Л. К. Вартанова*

*Московский гуманитарный университет,  
Российская Федерация*

*Статья рассматривает применение различных методов и приемов генерации идей в творческом дизайн-мышлении, а также инструменты, способствующие развитию латерального мышления. Автор анализирует способы определения и разрешения проблем в процессе проектирования и реализации проекта в графическом дизайне.*

***Ключевые слова:** графический дизайн; дизайн-мышление; генерация идей; мозговой штурм; креативное мышление; латеральное мышление; этапы проектирования*

**METHODS AND TECHNIQUES OF DESIGN THINKING IN  
PROJECT DEVELOPMENT IN GRAPHIC DESIGN**

*Lyudmila K. Vartanova*

*Moscow University for the Humanities,  
Russian Federation*

---

*The article examines the application of various methods and techniques of idea generation in creative design thinking, as well as tools that contribute to the development of lateral thinking. The author analyzes the ways to identify and resolve issues in the process of developing and implementing a project in graphic design.*

***Keywords:** graphic design; design thinking; idea generation; brainstorming; creative thinking; lateral thinking; design stages*

## **ВВЕДЕНИЕ**

В разработке графического дизайна качество проектного цикла имеет жизненно важное значение для обеспечения эффективных результатов. Первоначальная идея обретает форму и развивается в процессе проектирования. Для решения задачи важно, чтобы в течение этого цикла правильно оценивались все задействованные элементы и игроки, а именно: клиент, продукт и передаваемые ценности, тип коммуникации и т. д.

Единого решения дизайнерской задачи не существует: начальные этапы проекта посвящены исследованиям, обширным размышлениям и генерации различных идей и концепций.

## **ОСОБЕННОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ ИНСТРУМЕНТОВ ЛАТЕРАЛЬНОГО МЫШЛЕНИЯ В ДИЗАЙНЕ**

Умение генерировать идеи, рассматривать различные варианты одновременно, отходя от законов, находить новые идеи за пределами привычных рамок определяет латеральное мышление. Иначе говоря, это способность искать новые решения и смысл там, где их раньше не было, умение создавать новые дорожки сквозь информационное поле, по которым будет ходить наше творческое мышление. Т. е. латеральное мышление нешаблонно, оно ищет возможности, обращая свой взгляд и внимание не в прошлое и настоящее, а далеко в будущее. Фраза, которой руководствуется латеральное мышление, — «может быть». Именно возможности рождают новые концепции. Для того, чтобы мыслить нестандартно или нешаблонно и создавать оригинальные дизайн-проекты, полезно знать, как, разрывая шаблоны, прийти к новой идее. Осознание процесса творческого дизайн-мышления даст возможность лучше разобраться в том, как достичь большей продуктивности в своем творческом процессе. Распространено ошибочное мнение, что творчество является иррациональным. Нестандартное творческое мышление часто предполагает наличие интуиции или приход внезапного вдохновения. Однако творческое мышление

не представляет собой хаос в сознании. Автор концепции латерального мышления Эдвард де Боно отмечал, что «главное отличие нешаблонного мышления от хаоса и мышления психических больных заключается в том, что процесс креативного мышления контролируется. И даже если нешаблонное мышление работает хаотически, этим хаосом можно управлять» (Хацько, Рыжкова, 2014: 28; см.: Боно, 2012: 53–64).

Сначала дизайнер выдумывает идею, мыслит латерально и фантазирует, а затем доказывает свою идею логически. Для такого рода творческого мышления можно использовать некоторые инструменты, которые позволяют видеть новые подходы в привычных делах. Останавливая привычный поток мыслей, следует концентрироваться на определенном предмете, на который никто обычно не обращает внимания. Если же этот предмет заинтересовал, то при концентрации на нем можно будет увидеть в нем скрытые возможности. Этот прием нужно ввести в привычку как упражнение, дабы научиться совершать творческое усилие.

Отличным инструментом, который позволит возбудить ваше латеральное мышление, является — «фокус». Точно так же, как и с предыдущим инструментом, он работает с новыми необычными идеями, на которые до этого вы не обращали внимания. Но инструмент «фокус» следует применять несколько иначе. Специально концентрируя внимание на какую-то деталь предмета исследования и рассматривая его во всех мелочах, нужно попытаться определить, что делать конкретно с этой мелочью в зависимости от поставленных задач. Основной смысл метода состоит в том, чтобы с помощью сознательного усилия выбрать новую фокусную точку или необычную фокусную зону (Тодд, 2015: 91–94).

Иногда для совершения какого-либо прорыва нужно перестать делать и мыслить по-старому, и, напротив, размышляя совершенно иначе, не трудно будет найти кардинально новый подход. Восстание против сложившихся традиций, возрождает боевой творческий настрой, который дает возможность «приобрести» совершенно «чистый холст» для создания новых идей. В голове будут только бескрайнее поле для действий и представление о конечном результате.

Для развития дизайн-мышления иногда достаточно выбрать альтернативу. Процесс ее нахождения заключается в исследовании уже знакомых доступных вариантов и выборе лучших из них. Но так как этого бывает недостаточно, то творческий процесс может быть направлен на создание тех же альтернатив. Т. е. необходимо идентифицировать очевидные направления путем

расширения границ ситуации, включения дополнительных факторов, привлечения новых людей, изменения системы отсчета. Как правило, гораздо лучше быстро генерировать множество новых вариантов решений, из которых следует выбирать наиболее интересные, чем долго и скрупулезно рассматривать ограниченное число направлений (Рэнд, 2016: 36–37).

Зачастую, когда у дизайнеров в работе сразу несколько проектов, они сразу же теряются в деталях, упуская из виду правильный подход. В таких случаях всегда нужно сделать шаг назад и начать с основ. Основой, на которой строится дизайн является мышление, что в свою очередь определяет способ применения его в повседневной жизни. Дизайнерское мышление — это тип творческого процесса, позволяющий получить наиболее креативные и динамичные результаты в проектах. Спонтанные идеи здесь также приветствуются, поскольку именно они приводят к самым креативным решениям в разработке проекта.

## **ЭТАПЫ ЭФФЕКТИВНОЙ РАБОТЫ ДИЗАЙНЕРА**

Для более четкого представления способов применения вышеупомянутых рекомендованных приемов необходимо определить наиболее важные этапы этого процесса. В дизайн-мышлении первым делом определяется сама проблема. Это самый сложный этап, когда надо определить какую именно проблему надо решать. В данной ситуации дизайнеру требуется определенный положительный творческий настрой. Здесь, как ни странно, даже простая прогулка может дать важный стимул для творческого мышления.

Итак, для начала неплохо собрать информацию по конкретной тематике и обратиться к аналогам уже реализованных проектов. Последующие действия предполагают проведение анализа с выводом и выделением положительных и отрицательных сторон этих проектов. Далее с определенным багажом знаний легче вынашивать идеи и подойти к решению своей собственной проблемы, определяя последовательность этапов разработки материала.

Наряду с творческой идеей этапы работы, начиная от сбора информации и заканчивая анализом и планированием разработки проекта, должны строго выполняться. Определяются основные графические элементы проекта, впоследствии формируются этапы разработки самого проекта. Поэтому тщательное изучение разрабатываемого графического дизайна должно быть эффективным и успешным, вплоть до полного удовлетворения ожиданий клиента. Впо-

следствии, как только начальные этапы будут завершены, можно будет подумать и о начале фактического создания, его графического исполнения (Луптон, 2013: 24).

Для эффективной работы в графическом дизайне очень важно соблюдать следующие два пункта:

1. основные этапы графического проекта;
2. структурное оформление графической идеи.

Основные этапы для достижения всего процесса, как правило, следующие:

- сбор данных, информации, потребностей клиентов;
- основные требования к графическому дизайну у клиента;
- изучение рынка в конкретном секторе;
- изучение рынка конкретного товара / услуги;
- определение цели;
- определение типа сообщения;
- творческий мозговой штурм;
- определение идеи проекта;
- предложение концепции фундаментальных элементов;
- утверждение функционального дизайна (идеи проекта).

Подводя итог, отметим, что хорошая графическая работа должна иметь, с одной стороны, часть, посвященную определению основных элементов проекта, а с другой — производство графической разработки, содержащей то же самое.

Впоследствии цель будет заключаться в том, чтобы «придать форму» ранее выполненному исследованию и дизайну, тем самым вдохнув жизнь в графическую идею и развитие проекта, охватывающего следующие основные моменты:

- логическое определение элементов, которые должны появиться в графическом дизайне;
- функциональное графическое оформление всех элементов;
- определение основных областей применения графической идеи;
- определение размерности форм и эффективности чтения информации;
- графическое развитие проекта;

Наконец, происходит оперативная графическая реализация проекта:

- презентация заказчику графической концепции, содержащей все предыдущие элементы;
- утверждение графической концепции;

- реализация оперативных эскизов конечного графического продукта;
- утверждение эксплуатационных проектов;
- создание цифровых руководителей;
- сдача работы.

В традиционных подходах к решению проблемы всегда подчеркивается необходимость ее выявления, определения плана и инструментов для ее решения, а также следования плану, определенному ранее.

Помимо неопределенности, применение этого метода решения проблем приводит к недооценке ряда ключевых факторов, которые вместо этого представляют собой истинную ценность для компаний и, прежде всего, не позволяют подойти к проблеме оригинально. Согласно более творческому подходу, такому как дизайн-мышление, поиск новых решений направлен на то, чтобы поставить людей в центр процесса. Ключ к выявлению новых решений довольно прост и делится на три совета:

1. слушайте людей;
2. попытайтесь понять потребности людей;
3. привлекайте к проекту всех заинтересованных в его успехе людей.

## **МОЗГОВОЙ ШТУРМ КАК СПОСОБ ПОВЫШЕНИЯ ЭФФЕКТИВНОСТИ РАБОТЫ ДИЗАЙНЕРОВ**

Возвращаясь к дизайнерскому мышлению и генерации творческих идей и концепций, заметим, что очень часто более эффективной оказывается командная работа. Лучшие идеи и предложения от 3–4 человек можно взять в качестве рабочих вариантов. Здесь каждый человек — дизайнер, а дизайнерское мышление — это способ применения методологии дизайна в разработке проекта. Для улучшения творческого процесса здесь также уместны игры и методы мозгового штурма.

Если вы хотите, чтобы люди проявляли творческий подход, обладали воображением и занимались решением проблем или генерированием идей, вам необходимо создать поддерживающую их среду. И в этом действительно могут помочь сеансы мозгового штурма.

Мозговой штурм — один из основных «строительных блоков» творчества, и большинство людей наверняка использовали его в той или иной форме, пытаясь придумать новые идеи. Тем не менее, это настолько мощный инструмент, что стоит потратить время на улучшение нашего подхода к нему.

Наиболее распространенной техникой, используемой для создания новых идей, является классический мозговой штурм. Его цель — сгенерировать

как можно больше идей, а затем тщательно выбрать те из них, которые улучшат проект или организацию. Самое главное — создать среду, которая поддерживает мозговой штурм и побуждает всех участников максимально полно использовать свои творческие способности. Для этого необходимо очистить поле от любого элемента суждения, чтобы каждый мог выражать свои мнения и идеи самым свободным и легким способом.

Мозговой штурм действительно считается формой творчества, которая делает упор на свободу, но несмотря на это, у него есть и свои ограничения, в основном связанные с отсутствием правил. С одной стороны, это его сильная сторона, так как свобода и легкость гарантируют лучший поток идей, с другой стороны, бывают ситуации, когда требуется больше структурированности. Например, в некоторых случаях в традиционных групповых мозговых штурмах доминируют один или два человека, а все остальные остаются на заднем плане. Или в других контекстах существует тенденция отклоняться от конкретной проблемы и предлагать творческие решения, которые не соответствуют теме, создают путаницу и недопонимание. Чтобы обойти эти и многие другие проблемы, можно внедрить процесс мозгового письма по кругу.

Творческой команде поручается разработка идей и к ним добавляется модератор, который следит, чтобы процесс был максимально комфортным. При этом на каждый этап процесса отводится определенное количество минут, которое может быть увеличено для более сложных задач. Чтобы сеанс мозгового штурма давал результаты, важно учитывать вклад всех участников. Проблемы начинаются, когда в разговоре доминируют только один или два человека. Круговой мозговой штурм может помочь решить эту проблему, убедившись, что каждый имеет право голоса.

По сути, в этом процессе участвуют все члены коллектива: основная идея заключается в том, что каждый должен сформулировать свою идею на листе бумаги и передать ее другому участнику по истечении заранее установленного времени. Он, в свою очередь, должен будет добавить еще одну идею и снова пройти по листу. Этот процесс продолжается в течение заданного количества раундов. Важно отметить, что идеи записываются, поэтому каждый участник может добавлять предложения также на основе того, что уже написали другие.

Этот метод мозгового штурма обеспечивает более структурированный формат творческой сессии. Круговой мозговой штурм гарантирует, что каждый голос будет услышан. Он особенно полезен в группах, состоящих из представителей разных культур. Список идей других участников может вдохно-

вить вас на поиск еще более эффективных решений путем улучшения предложений ваших партнеров. По этим причинам круговой мозговой штурм может значительно превзойти стандартный мозговой штурм.

Классический мозговой штурм, как правило, ведет группу одновременно во многих направлениях, что иногда приводит к напрасной трате времени, поскольку легко отклониться от решения первоначальной проблемы. В таких сценариях можно выбрать другой метод мозгового штурма, а именно обратный мозговой штурм.

Этот тип мозгового штурма буквально переворачивает проблему, которую необходимо решить: это означает, что группе придется обсудить, как найти решение проблемы, противоположной исходной. Обратный мозговой штурм требует, чтобы исходная проблема была определена еще более подробно, чем при других подходах, а участники могли перевернуть проблему и взглянуть на нее с совершенно другой точки зрения, таким образом выявляя скрытые элементы.

Обратный мозговой штурм, как и другие подходы, начинается с четкого определения проблемы и ее записи на листе бумаги. «Обратный» аспект исходит из следующего шага, который состоит в постановке проблемы в обратном порядке, в поисках различных решений. Цель состоит в том, чтобы придумать как можно больше идей, даже если они окажут совершенно пагубное влияние на процесс решения исходной проблемы.

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Заключительный этап состоит в том, чтобы инвертировать эти идеи и применить их к исходной проблеме. Эта процедура может показаться запутанной и немного странной, но реальность такова, что переворачивание привычного образа мышления часто приводит к действительно новым и эффективным идеям: это связано с тем, что переворачивание проблемы и наблюдение за ней с противоположной точки зрения приводит к лучшему пониманию исходной проблемы и, следовательно, к лучшему решению.

Главный результат применения различных приемов генерации идей в творческом дизайн-мышлении выражается в успешном разрешении проблем в проектировании и реализации проекта в графическом дизайне.



## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Боно, Э. де (2012) Латеральное мышление / пер. с англ.: П. А. Самсонов. Минск : Попурри. 384 с.

Луптон, Э. (2013) Графический дизайн: от идеи до воплощения / пер. с англ.: В. Иванов. СПб. : Питер. 184 с.

Рэнд, П. (2016) Мысли о дизайне / пер. с англ.: О. Вершкова. М. : Питер. 96 с.

Тодд, Г. (2015) Креативь! Поставь идеи на поток / пер. с англ.: О. Тимановская. М. ; СПб. : Питер. 240 с.

Хацько, Ю., Рыжкова, А. (2014) Д. Рамс энд бейз // Университетская жизнь. № 4–5 (100–101). С. 28–33.

*Дата поступления: 21.12.2022 г.*

*Дата принятия: 25.01.2023 г.*

## REFERENCES

Bono, E. de (2012) *Lateral'noe myshlenie [Lateral thinking]* / transl. from English by P. A. Samsonov. Minsk : Popurri. 384 p. (In Russ.).

Lupton, E. (2013) *Graficheskii dizain: ot idei do voploshcheniia [Graphic design thinking: Beyond brainstorming]* / transl. from English by V. Ivanov. St. Petersburg : Piter. 184 p. (In Russ.).

Rand, P. (2016) *Mysli o dizaine [Thoughts on design]* / transl. from English by O. Vershkova. Moscow : Piter. 96 p. (In Russ.).

Todd, P. (2015) *Kreativ'! Postav' idei na potok [The accidental creative]* / transl. from English by O. Timanovskaia. Moscow ; St. Petersburg : Piter. 240 p. (In Russ.).

Khatsko, Yu. and Ryzhkova, A. (2014) D. Rams end beiz [D. Rams and base]. *Universitetskaia zhizn'*, no. 4–5 (100–101), pp. 28–33. (In Russ.).

*Submission date: 21.12.2022.*

*Acceptance date: 25.01.2023.*

## СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

*Вартанова Людмила Карловна* — доцент кафедры дизайна Московского гуманитарного университета, член Союза художников России, член Союза дизайнеров Москвы. Адрес: 111395, Россия, г. Москва, ул. Юности, 5. Эл. адрес: [luda\\_vartanova@mail.ru](mailto:luda_vartanova@mail.ru)

## ABOUT THE AUTHOR

*VARTANOVA Lyudmila Karlovna*, Associate Professor, Department of Design, Moscow University for the Humanities; member of the Union of Artists of Russia, member of the Union of Designers of Moscow. Postal address: 5 Yunosti St., 111395 Moscow, Russian Federation. E-mail: [luda\\_vartanova@mail.ru](mailto:luda_vartanova@mail.ru)

SPIN-код РИНЦ: [2197-5552](#)

## ДЛЯ ЦИТИРОВАНИЯ

*Вартанова Л. К.* Методы и приемы дизайн-мышления при проектировании в графическом дизайне [Электронный ресурс] // Горизонты гуманитарного знания. 2023. № 2. С. 3–12. URL: <https://journals.mosgu.ru/ggz/article/view/1824> (дата обращения: дд.мм.гггг). EDN: [JEYNPS](#). DOI: [10.17805/ggz.2023.2.1](https://doi.org/10.17805/ggz.2023.2.1)