

Електронний журнал «Ефективна економіка» включено до переліку наукових фахових видань України з питань економіки (Категорія «Б», Наказ Міністерства освіти і науки України № 975 від 11.07.2019). Спеціальності – 051, 071, 072, 073, 075, 076, 292.
Ефективна економіка. 2024. № 4.

DOI: <http://doi.org/10.32702/2307-2105.2024.4.3>

УДК 378

*Т. І. Лункіна,
д. е. н, доцент, професор кафедри менеджменту,
Чорноморський національний університет ім. Петра Могили
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-7252-3239>*

ДИЗАЙН МИСЛЕННЯ ЯК ІНСТРУМЕНТ РОЗВИТКУ КРЕАТИВНОСТІ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ

*T. Lunkina,
Doctor of Economic Sciences, Associate Professor, Professor of the Department of
Management, Black Sea National University named after Petro Mohyla*

DESIGN THINKING AS A TOOL FOR THE DEVELOPMENT OF CREATIVITY OF STUDENTS OF HIGHER EDUCATION

У статті досліджено сутність і значення дизайн-мислення та креативного мислення здобувачів вищої освіти. Наголошено, що сучасний світ дуже швидко змінюється й потребує фахівців, які постійно розвиваються та виконують нові функції, вміють адаптуватися, бути гнучкими, здатних мислити нестандартно, творчо, ініціативно, швидко реагувати на професійні виклики сьогодення. Проведено аналіз основних напрямів розвитку, які потребує сучасний світ. Доведено, що на сьогодні створення інноваційних продуктів і послуг не можливе без застосування дизайн-

мислення. Сучасний світ є дуже мінливим, вимагає все більшої гнучкості, тому дизайн-мислення набуває все більшої популярності. Наведено основні етапи формування дизайн-мислення та охарактеризовано їх напрями. Досліджено приклади успішних компаній застосування дизайн-мислення, серед яких: Apple, Google, IBM, Airbnb, Zoom та інші. Окреслено основні напрями розвитку креативності у здобувачів вищої освіти, при застосовуванні яких можна значно підвищити рівень нестандартного мислення. З'ясовано, що креативне мислення – важлива складова не тільки людей, які мають творчі спеціальності, воно необхідне у бізнес-середовищі, в галузі освіти, психології, журналістиці, IT-технологіях, медицині та інших видах діяльності. Доведено, що саме через освіту та застосування сучасних інструментів пізнання формується креативний світ і мислення здобувачів вищої освіти.

The article examines the essence and significance of design thinking and creative thinking of students of higher education. It was emphasized that the modern world is changing very quickly and needs specialists who are constantly developing and performing new functions, who know how to adapt, be flexible, who are able to think outside the box, creatively, proactively, and quickly respond to today's professional challenges.

The purpose of the article is to substantiate the importance and priorities of the educational environment through the prism of design thinking as a tool for the development of creativity of higher education students, which is determined by today's challenges.

The main directions of development that the modern world needs are analyzed. It has been proven that today the creation of innovative products and services is not possible without the use of design thinking. The modern world is very changeable, requires more and more flexibility, so design thinking is gaining more and more popularity. The main stages of the formation of design thinking are given and their directions are characterized. Examples of successful companies

applying design thinking were studied, including: Apple, Google, IBM, Airbnb, Zoom and others. It was found that modern education is one of the main moderators of changes in attitudes, actions, habits and responsibility. Using modern tools (including design thinking), we speed up the innovative and creative development of society by modernizing the educational space, create an environment that enables the scaling of educational creative processes.

The main directions of the development of creativity among students of higher education are outlined, with the application of which it is possible to significantly increase the level of non-standard thinking. It was found that creative thinking is an important component not only of people who have creative specialties, it is necessary in the business environment, in the field of education, psychology, journalism, IT technologies, medicine and other types of activities. It has been proven that it is through education and the application of modern cognitive tools that the creative world and thinking of higher education students is formed.

Ключові слова: *дизайн-мислення, креативне мислення, здобувачі вищої освіти, нестандартні рішення, освітнє середовище.*

Key words: *design thinking, creative thinking, students of higher education, non-standard solutions, educational environment.*

Постановка проблеми у загальному вигляді та її зв'язок із важливими науковими чи практичними завданнями. Сучасний світ змінюється дуже швидко, світ де майбутнє не може бути чітко спрогнозованим та визначеним. До 2016 р. ми жили в VUCA-світ (з англ. VUCA – volatility (нестабільність), uncertainty (невизначеність), complexity (складність), ambiguity (неоднозначність)). Потім з 2016 р. до 2022 р. опановували світ BANI – не мінливий, а крихкий (Brittle), не просто невизначений, а тривожний (Anxious), його складність переросла в нелінійність (Nonlinear), амбівалентність зробила світ остаточно непередбачуваним (Incomprehensible).

Більшість науковців стверджують, що на сьогодні ми живемо у світі SHIVA: split – розщеплений, horrible – жахливий, inconceivable – неймовірний, vicious – жорстокий, arising – відродження. Тому на сьогодні українська освіта потребує сучасних інструментів для розвитку креативності здобувачів вищої освіти. Зазначений світ потребує фахівців, які постійно розвиваються та виконують нові функції, вміють адаптуватися, бути гнучкими, здатних мислити нестандартно, творчо, ініціативно, швидко реагувати на професійні виклики сьогодення (дизайн мислення, системне та креативне мислення, соціальна відповідальність, командна робота, аналіз та синтез, емоційний інтелект тощо).

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Вплив освітнього середовища на навчальний процес є дуже важливим, тому необхідно в закладах вищої освіти при формуванні освітніх компонент враховувати сучасні інструменти з урахуванням вимог сьогодення. Питання дизайн-мислення, розвиток креативності у здобувачів вищої висвітлено в роботах таких науковців як: І. С. Голяд, М. А. Тропіної [1], В. Кременчука [2], Л. Мельник [3], Н. Вовчатої, О. Байрамової, Г. Чорної [4] та ін. Попри значні напрацювання, дослідження вищезазначеної проблематики є актуальними на сьогодні, особливо питання формування дизайн-мислення як інструмент розвитку креативності здобувачів вищої освіти, що й потребує подальших досліджень та напрацювань.

Формулювання цілей статті (постановка завдання). Метою статті є обґрунтування значення та пріоритетів освітнього середовища через призму дизайн-мислення як інструменту розвитку креативності здобувачів вищої освіти, що зумовлено викликами сьогодення.

Виклад основного матеріалу дослідження. Швидкі зміни в суспільстві, вимагають швидкої та креативної трансформації системи підготовки фахівців здобувачів вищої освіти для надання якісних і затребуваних освітніх послуг.

Основні напрями розвитку:

- розвивати мислення (критичне, стратегічне, креативне);

- розвивати антикрихкість (не просто незламність, а здатність ставати сильнішими внаслідок кризи);
- приймати сміливі спонтанні рішення, помилятися частіше, випробовуючи нове, виробляючи й апробовуючи нові технології;
- розвивати адаптивний інтелект;
- лідерам - відходити вбік, аби люди вчилися брати відповідальність;
- бути принциповими, цілісними, триматися своїх цінностей, вчитися смакувати життя, аби отримувати натхнення до творчості, без якої трансформації не відбудуться.

Наразі це вже не конкурентна перевага, а вимога сьогодення, що стосується кожного здобувача вищої освіти. Такі фахівці розуміють, що процес та результати навчання нині найважливіші та які аспекти повинні бути враховані під час освітнього процесу в закладах вищої освіти.

Дизайн-мислення – це метод, який забезпечує засади підходу до розв’язання проблем, що враховують потреби користувачів, їхній досвід та навіть емоції. Цей підхід використовується в бізнесі, технологіях, медицині та інших галузях, де важливо покращення користувацького досвіду [2].

Про дизайн-мислення вперше було згадано Г.Саймоном у 1969 р. у книзі «The Sciences of the Artificial». Однією з перших розробників дизайн-мислення є компанія IDEO, на чолі якої стояли Д.Келлі, Б.Могґридж та М.Наттолл [5].

У другій половині XX ст. цю ідею розвинули вчені Стенфордського університету й створили Стенфордський інститут дизайну. Група науковців створила міждисциплінарний курс Design Thinking, спрямований на розв’язання проблем людства. В основу курсу було покладено ідеї американського психолога Абрагама Маслоу, який розробив теорію людських потреб та його підходи до самореалізації [2].

В основі дизайн-мислення є Human-centered design, це творчий процес в якому різні спеціалісти (дизайнери, розробники та інші спеціалісти)

працюють разом, щоб створити новий унікальний продукт (послугу) для потреб суспільства.

Таблиця 1. Основні етапи формування дизайн-мислення

Емпатія	Етап, на якому необхідно виявити потреби користувачів, занурюючись у їхній світ і досліджуючи їхні проблеми, побажання та бажання. Важливо зрозуміти потреби та перспективи споживачів із їхньої точки зору, щоб створити продукти та послуги, які по-справжньому задовольнять їх.
Фокусування	<i>Формулювання питання:</i> на цьому потрібно сформулювати конкретне питання або завдання, на яке потрібно знайти відповідь. Питання повинне бути конкретним, а не загальним, і відповідати потребам користувачів. <i>Дослідження:</i> після того, як питання сформульовано, необхідно провести дослідження, щоб зрозуміти, які проблеми пов'язані з цим питанням. Воно може включати аналіз даних, інтерв'ю з користувачами, спостереження за ними та аналіз конкурентів. <i>Збір відповідей:</i> на цьому етапі необхідно зібрати відповіді на питання та проблеми, виявлені під час дослідження. Основні інструменти для збору відповідей, такі як опитування, інтерв'ю та фокус-групи. <i>Аналіз:</i> проводиться аналіз, для розуміння, які проблеми можуть бути вирішені, і яким чином. Основні методи для аналізу, такі як SWOT-аналіз, діаграми Венна та інші. <i>Визначення пріоритетів:</i> на останньому етапі цього етапу необхідно визначити пріоритети для розв'язання проблеми.
Генерація ідей	Використовується техніка «брейнштормінгу», щоб залучити всіх учасників команди й зібрати їхні ідеї. На цьому етапі важливо зібрати якнайбільше ідей, навіть якщо деякі з них здаються нереалістичними або непотрібними.
Прототипування	Формується прототип концепту, який було визначено на попередньому етапі. Прототип може бути фізичним продуктом або набором цифрових файлів, що демонструють, як буде виглядати та функціонувати готовий продукт. Цей етап важливий, оскільки він дозволяє команді перевірити, наскільки успішним буде їхня ідея та як можна покращити її перед запуском на ринок.
Тестування	Після створення прототипу, необхідно перевірити його на користувачах, щоб дізнатися, наскільки ефективним є дизайн. Цей етап може включати проведення користувацьких тестів, опитувань та збору зворотного зв'язку.
Дизайн-мислення та UI/UX-дизайн	Застосування підходу дизайн-мислення для розробки нових функцій для вирішення унікальних викликів, спричинених викликами сьогодення.

Джерело: сформовано автором на основі матеріалів [3]

У 2005 р. інноваційна дизайн-агенція IDEO представила свій підхід до розв'язання проблем, який мав назву «Human-centered design», вони

запропонували сфокусуватися на користувачах, їхніх потребах, проблемах та вимогах.

У науковій літературі дизайн-мислення може бути описано дуже багатьма різними дефініціями, наприклад, дизайн-спринт, дизайн-мислення, людиноцентричний дизайн.

Agile (англ. Agile software development, agile-методи) — клас методологій розробки програмного забезпечення, що базується на ітеративній розробці, в якій вимоги та розв'язки еволюціонують через співпрацю між багатофункціональними командами, здатними до самоорганізації. Змісти й сенси без критичного осмислення не можливі. Постіндустрійна епоха перетворила науку в безпосередню виробничу силу, і формула «освіта – наука – виробництво» складає основу економічного розвитку як в масштабах держави, так і між державами відбувається жорстока конкуренція [2].

На сьогодні вважається, що створення інноваційних продуктів і послуг не можливе без застосування дизайн-мислення. Сучасний світ є дуже мінливим, вимагає все більшої гнучкості, тому дизайн-мислення набуває все більшої популярності.

Серед відомих компаній, які застосовують дизайн-мислення варто відзначити Apple, Google, IBM, Airbnb, Zoom та інші (табл. 2).

Сучасна освіта є одним із головних модераторів щодо змін у поглядах, діях, звичках і відповідальності. Застосовуючи сучасні інструменти (серед яких є дизайн-мислення), ми пришвидшуємо інновативний і креативний розвиток суспільства шляхом модернізації освітнього простору, створюємо середовище, яке дає змогу масштабувати освітні креативні процеси.

Креативність є однією з найбільш цінних навичок навчання у XXI столітті [7]. Вона сприймається як навичка мислення вищого порядку, заснована на складному й постформальному мисленні, пов'язаному з створенням нових і цінних ідей у ході креативної діяльності [8].

Таблиця 2. Приклади успішних компаній застосування дизайн-мислення

Компанія	Напрями застосування
Zoom	Під час ковід-пандемії вона стала дуже популярною серед користувачів, які були змушені працювати з дому. Щоб забезпечити максимальний комфорт користувачів під час відеозв'язку, Zoom активно використовував дизайн-мислення для оптимізації своєї платформи.
UberEATS	Коли ресторани були змушені закрити свої двері через карантинні обмеження, UberEATS використав дизайн-мислення, щоб розширити свою мережу партнерів і забезпечити безпечну доставку їжі без необхідності виходити з дому.
Instacart, Netflix Headspace та Peloton	Використовують цей метод, щоб пристосуватися до змін у поведінці користувачів та забезпечити безпечний та ефективний доступ до своїх продуктів та послуг.
Дія, Монобанк, та ДТЕК	Найкращими прикладами використання дизайн-мислення в Україні під час повномасштабного вторгнення стали зазначені додатки. Завдяки ним кожен громадянин мав нагоду зручно та швидко оформити документи, перевести або отримати гроші, та перевірити графік електроживлення.

Джерело: сформовано автором на основі матеріалів [3]

Розвиток креативного мислення у здобувачів вищої освіти має важливе значення для досягнення ефективного та високого рівня навчання. Креативні люди є творчими в основному не через конкретну вроджену рису, а швидше через ставлення до життя: вони зазвичай реагують на проблеми нестандартними та новими способами, а не бездумно й автоматично приймають рішення [8, 9].

Основні перешкоди розвитку креативного мислення в освіті:

1. Постійне повторення думки про те, що існує лише один правильний спосіб виконання завдання й лише одна правильна відповідь на запитання;
2. Культивування в системі ставлень ідеї про необхідність підпорядкування й страху перед авторитетом;
3. Дотримання за будь-яку ціну плану проведення занять;
4. Просування переконань про те, що оригінальність є рідкісною якістю;
5. Пропагування ідей щодо розмежованості знань;
6. Стимування цікавості й допитливості;
7. Заперечення того, що навчання й розв'язання проблем мають бути цікавими тощо [10].

Таблиця 3. Основні напрями розвитку креативності у здобувачів вищої освіти

Напрями	Характеристика
Евристичний метод	Формуються актуальні теми для обговорення, ставляться завдання, створюються дискусійні ситуації, вибудовуються етапи бесіди, а студенти самостійно шукають напрями розв’язання проблем, що виникають на кожному етапі бесіди. Студентам важливо бачити перспективу майбутнього, певний стандарт культури мислення, до якого вони можуть і повинні прагнути
Проблемно-дослідницький метод	Процес вивчення нової теми полягає у поданні матеріалу як проблеми, а не як презентації. Кожен студент повинен намагатися розв’язати проблему індивідуально та висловити власні ідеї. Такий метод активізує пізнавальну діяльність студентів, учить самостійності, креативності, підвищує інтерес до навчання та сприяє розвитку особистості
Проектний метод	Спрямований на пошук напрямів розвитку активного самостійного мислення студента та вміння застосовувати знання на практиці. Пропонуються нестандартні ситуації, такі як пошук відповідних еквівалентів, розв’язок кейсів, розв’язування задач та інші нестандартні завдання
Логічні методи	Використання індуктивних чи дедуктивних методів навчання, що сприяє переходу від конкретної логіки до загальної при розкритті змісту навчальної дисципліни
Метод мозкового штурму	Здійснюється шляхом використання ефекту групової діяльності, групового мислення, спонтанних гіпотез. Сприяє збільшенню кількості генерованих ідей, що дозволяє кожному студенту виробити власну точку зору, розвиваючи таким чином творчу активність.
Гейміфікація	Процес додавання ігрових елементів або механіки гри до навчального процесу. Головна ідея гейміфікації полягає в тому, що студенти найкраще навчаються, коли їм ще й весело. А ще краще, коли у них є цілі й можливість отримати визнання та винагороди за досягнення цих цілей.
Метод «Дельфі»	Полягає в тому, що оголошується проблема й надається можливість формулювання альтернатив. Перший етап формулювання альтернатив проходить без аргументації, тобто кожним із учасників пропонується рішення. Експерти оцінюють і пропонують студентам розглянути даний набір альтернатив. На другому етапі студенти повинні аргументувати свої пропозиції, варіанти розв’язання. Таким чином, анкетування повторюється кілька разів, поки не буде вибрано найбільш оптимальне рішення.
Метод «Кінгісе»	Японська кільцева система прийняття рішення, суть якої полягає в тому, що на розгляд готується проєкт новації. Він передається для обговорення особам за списком, що складається модератором. Кожен повинен розглянути пропонований проєкт і дати свої зауваження у письмовій формі. Після цього проводиться обговорення, чия думка не зовсім зрозуміла або виходить за рамки звичайного рішення.

Напрями	Характеристика
Метод «Шість капелюхів мислення» (Six Thinking Hats)	Даний метод дозволяє структурувати і зробити набагато ефективнішою будь-яку розумову роботу, як особисту, так і колективну.
Метод «П'ять чому?»	Застосовується в різних сферах людської діяльності в процесі аналізу проблем і пошуку першопричин їх виникнення. Забезпечити пошук справжніх причин розглянутої проблеми з метою ефективного їх розв'язання.

Джерело: сформовано та доповнено автором на основі матеріалів [4]

Нестандартний підхід або креативне мислення – важлива складова не тільки людей, які мають творчі спеціальності, воно необхідне у бізнес-середовищі, в галузі освіти, психології, журналістиці, ІТ-технологіях, медицині та інших видах діяльності. Тому, розвиток креативного мислення в освітньому процесі у здобувачів вищої освіти може здійснюватися на заняттях з дисциплін будь-яких спеціальностей.

Висновки та перспективи подальших розвідок у даному напрямі. Отже, одним із ефективних напрямів розвитку креативності у здобувачів вищої освіти є застосування інноваційного методу дизайн-мислення, який дає можливість розкрити їх творчий потенціал, формує нестандартне мислення з урахуванням гнучкості, змін і вимог сьогодення. Саме дизайн-мислення спонукає людство бути більш відповідальними за свої дії, підтримує та дає можливість негайно реагувати на зміни з метою вдосконалення та модернізації розвитку суспільства. Відповідно до потреб А. Маслоу, правильно виявлена потреба – запорука успішного майбутнього. Дизайн-мислення це дієвий інструмент розвитку креативності здобувачів вищої освіти на основі критичного ставлення та мислення до потреб індивідуальних, групових, колективних та світових. Саме через освіту та застосування сучасних інструментів пізнання формується креативний світ і мислення здобувачів вищої освіти.

Література

1. Голяд І. С., Тропіна М. А. Досвід застосування дизайн-мислення для вдосконалення професійного розвитку майбутніх учителів технологій та трудового навчання. *Наукові записки малої академії наук України*. 2021. № 2–3 (21–22). С. 140-150.
2. Дизайн мислення як інструмент розвитку креативності педагогів у практиці курсу «Медіаосвіта» в системі післядипломної педагогічної освіти. URL : <https://medialiteracy.org.ua/dyzajn-myslennya-yak-instrument-rozvytku-kreatyvnosti-pedagogiv-u-praktytsi-kursu-mediaosvita-v-systemi-pislyadyplomnoyi-pedagogichnoyi-osvity>
3. Дизайн-мислення : як застосовувати метод на практиці у 2023 році. URL : <https://beetroot.academy/blog/dizayn-mislennya-yak-zastosovuvati-metod-na-praktici-u-2023-roci>
4. Вовчаста Н., Байрамова О., Чорна Г. Розвиток навичок креативного мислення у здобувачів вищої освіти. URL : https://www.researchgate.net/publication/359603869_Rozvitok_navicok_kreativno_go_mislenna_u_zdobuvaciv_visoi_osviti
5. Барнет Б., Еванз Д. Дизайн-мислення. Спроектуй своє життя ; пер. з англ. В. Глінки. 2-ге вид. Київ : Наш формат, 2019. 224 с.
6. Програма розвитку з дизайн-мислення. URL : <https://eba.com.ua/event/programa-rozvytku-z-dyzajn-myslennya-2019-07-11-11-08/>
7. Craft, A., Laborda J., Sanz, I. (2021). Creativity profiles in first-year students of teacher training. An exploratory study. ICONO 14, Revista de comunicación y tecnologías emergentes, vol. 19, núm. 2, pp. 167-187, 2021.
8. Larraz, N. (2021). Development of Creative Thinking Skills in the Teaching- Learning Process, Teacher Education – New Perspectives, Ulas Kayapinar, IntechOpen. <https://doi.org/10.5772/intechopen.97780>.
9. Lerner, R. M., Steinberg, L. (2009). The scientific study of adolescent development : Historical and contemporary perspectives. Handbook of adolescent

psychology : Individual bases of adolescent development. John Wiley & Sons Inc. 3–14. <https://doi.org/10.1002/9780470479193.adlpsy001002>

10. Креативне мислення : чи можливо оцінити та як його перевірити?
URL : <http://surl.li/sdomd>

References

1. Goliyad, I. S. and Tropina, M. A. (2021), "Experience in the application of design thinking to improve the professional development of future teachers of technology and labor training", *Naukovi zapysky maloyi akademiyi nauk Ukrayiny*. Vol. 2–3 (21–22), pp. 140-150.

2. Mel'nyk, L (2020), "Design thinking as a tool for developing teachers' creativity in the practice of the "Media Education" course in the system of postgraduate pedagogical education", available at : <https://medialiteracy.org.ua/dyzajn-myslennya-yak-instrument-rozvytku-kreatyvnosti-pedagogiv-u-praktytsi-kursu-mediaosvita-v-systemi-pislyadyplomnoyi-pedagogichnoyi-osvity> (Accessed 05 March 2024).

3. Kremenichuk, V. (2024), "Design thinking : how to apply the method in practice in 2023", available at : <https://beetroot.academy/blog/dizayn-mislennya-yak-zastosovuvati-metod-na-praktici-u-2023-roci>

4. Vovchasta, N., Bayramova, O. and Chorna, G. "Development of creative thinking skills in students of higher education", available at : https://www.researchgate.net/publication/359603869_Rozvitok_navicok_kreativno_go_mislenna_u_zdobuvaciv_visoi_osviti (Accessed 05 March 2024).

5. Barnett, B. and Evans, D. (2019), *Dyzajn myslennya. Proektuyte svoje zhyttya [Design thinking. Design your life]; per. z anh. V. Hlinky*. 2nd ed. Nash format. Kyiv, Ukraine.

6. EBA (2019), "Design thinking development program", available at : <https://eba.com.ua/event/programa-rozvytku-z-dyzajn-myslennya-2019-07-11-11-08/> (Accessed 09 March 2024).

7. Craft, A., Laborda J., and Sanz, I. (2021), "Creativity profiles in first-year students of teacher training. *An exploratory study*", ICONO 14, *Revista de comunicación y tecnologías emergentes*, vol. 19, no. 2, pp. 167-187.

8. Larraz, N. (2021). "Development of Creative Thinking Skills in the Teaching- Learning Process", *Teacher Education – New Perspectives*. Ulas Kayapinar, IntechOpen. <https://doi.org/10.5772/intechopen.97780>.

9. Lerner, R. M., Steinberg, L. (2009). "The scientific study of adolescent development : Historical and contemporary perspectives", *Handbook of adolescent psychology : Individual bases of adolescent development*. John Wiley & Sons Inc. pp. 3–14. <https://doi.org/10.1002/9780470479193.adlpsy001002>

10 Yurchenko, O. (2022), "Creative thinking : is it possible to evaluate and how to check it?", available at : <http://surl.li/sdomd> (Accessed 09 March 2024).

Стаття надійшла до редакції 01.04.2024 р.