

جرقه های غیر ارادی شناسایی نیاز در ذهن و تبدیل آن به فرصتی برای خلق ایده

پریسا اولیا^۱

مدرس دانشگاه، رشته ی طراحی صنعتی

چکیده

شناسایی نیاز از اصلی ترین اهداف یک طراح در رشته ی طراحی صنعتی است. هر آن چیزی که امروز در دنیا وجود دارد و جهان را به سمت تکنولوژی هدایت می کند، ساخته ی دست یک مهندس طراحی صنعتی است، مهندسی که توانست با دقت و مطالعه، نیازهای بشر را شناسایی کند و در جهت خلق ایده مدام به آزمون و خطا پردازد. قطعاً این روند مستلزم داشتن فرمول و مراحل خاصی است که فرد باید از آن آگاه باشد، چرا که جهان پر است از کانسپت های کنار گذاشته شده که گاهی ایده ی نابی دارد ولی نهایی نشده و یا طراحانی که سرشار از خلاقیت هستند ولی قادر به شناسایی نیاز نیستند. بنابراین این روند یک مسیر دو طرفه است که طراح باید با آگاهی کامل و به نوبت آن را طی کند. در این تحقیق به موضوع شناسایی نیاز که ابتدایی ترین و مهمترین اصل ایده یابی است پرداخته می شود. موضوعی که سال هاست دغدغه ی دانشجویان است که از کجا شروع کنند و به سمت چه ایده ای بروند و به طور کل نیاز های بشر را چگونه شناسایی کنند.

واژگان کلیدی: شناسایی، نیاز، ایده

^۱ نویسنده مسئول: parisaolia@gmail.com

تاریخ دریافت: ۱۴۰۱/۶/۷ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱/۷/۹

پروسه ی خلق ایده، پروسه ی طولانی ولی ساده ای است، شما فقط باید از مراحل کار آگاه باشید. وقتی ما می خواهیم به یک ایده ی ناب برسیم باید از کل به جز حرکت کنیم. اولین و ابتدایی ترین مرحله ی کار مفهوم نیاز است: شما باید بدانید که نیاز بشر چیست و چطور باید دیده شود و در نهایت ما به عنوان یک مهندس طراحی صنعتی چطور باید آن را پوشش دهیم. برای همه ی ما پیش آمده که زمانی که می خواهیم به یک ایده فکر کنیم دقیقا در همان لحظه هیچ ایده ای به ذهن ما نمی رسد، افراد خلاق افرادی هستند که مراحل رسیدن به ایده را می دانند، این مراحل در ابتدا سخت و کند پیش می رود ولی هرچه تبحر فرد بیشتر می شود، می تواند این مراحل را به سرعت بیشتری طی کند.

شناسایی نیاز

رسیدن به یک نیاز، به خودی خود ممکن است کار سختی باشد ولی اگر توجه کرده باشید در طی روز خود شما ممکن است به ده ها مورد به صورت غیر ارادی اشاره کنید و متوجه آن نباشید. شاید بگویید چطور؟! مگر ممکن است که اشاره کنم ولی در لحظه ایده ای نداشته باشم؟! بله دقیقا زمانی که میگویید ای کاش فلان دستگاه وجود داشت تا می توانستم راحت تر و سریع تر کارم را انجام دهم. ما در این تحقیق سعی داریم روش هایی را عنوان کنیم که جرقه های غیر ارادی شناسایی نیاز را در ذهن خود تبدیل به فرصت کنیم.

با چند روش می توان نیاز را شناسایی کرد:

۱- تجربه فردی :

ما روزانه فعالیت های مختلفی انجام می دهیم: ورزش می کنیم، آشپزی می کنیم، از وسایل نقلیه عمومی استفاده می کنیم، رانندگی میکنیم، خرید می کنیم، با دوستان و اشنایان خود معاشرت می کنیم. در تمامی این روزمرگی ها هزاران نیازهای خاموش وجود دارد، نیازهایی که خود را با واژه ی (ای کاش) به ما نشان می دهد:

۱- کاش رباتی بود که خانه را تمیز می کرد.

۲- کاش دستگاهی بود که آشپزی می کرد.

۳- کاش می توانستم غذای زیادی بخورم و چاق نشوم.

و ...

این ها اشاره های کوچکی است به جملاتی که ممکن است همه ی ما ان را شنیده باشیم

یا ای کاش هایی که زمانی وجود داشته و حالا تا حدودی حل به آن رسیدگی شده مثل:

ماشین ظرفشویی: شاید زمانی بود که گفتیم کاش دستگاهی بود که ظرف های کثیف را می شست و خشک می کرد و می بینیم که همین هم شد، قطعاً میدانید که مخترع آن یه خانم بود به اسم ژوزفین کوچران (Josephine Cochrane) خانمی بسیار ثروتمند، که علاقه خیلی زیادی به مهمانی و جشن های باشکوه داشت به همین خاطر مهمانی های بسیار بزرگی در منزل خود می گرفت که اشراف و ثروتمندان را در مهمانی های خود دعوت می کرد، خانم ژوزفین کوچران علاقه زیادی به استفاده کردن از ظروف گران قیمت و مجلل در مهمانی هایش داشت به همین منظور حساسیت زیادی که بر روی ظروف خود داشت، خانم کوچران باوجود داشتن خدمت کاران زیاد ولی بازهم در هنگام شستشوی ظروف توسط خدمه ها پیش می آمد که ظروف لب پر و یا شکسته می شد که این امر باعث ناراحتی خانم ژوزفین کوچران می شد به همین دلیل به فکر ساخت ماشینی برای شستشوی ظروف بدون دخالت انسان افتاد. او به صدای (ای کاش) درون خود بی توجه نبود و درصدد حل آن برآمد

• جاروهای رباتیک: کاش جارویی بود بدون دخالت انسان، البته جاروبرقی ایتمی است که هر روزه در حال ریدیزاین است زیرا با مشکلات زیادی همراه است: دسته ی غیر ارگونومیک، صدای بلند، دخالت زیاد انسان و...
طراحان مختلف هرکدام در صدد برطرف کردن یک مشکل ان بودند از جمله: جارو های شارژی با دسته های بلند که آسیب کمتری به کمر و گردن وارد می کرد ولی باز مشکل از بین رفتن شارژ جارو بعد از یک مدت باقی بود و دیگر جاروها تا به امروز و جاروهای رباتیک کوچک که دیگر هیچ دخالتی از انسان در ان وجود ندارد، صدایی ندارد و با اپلیکیشنی در گوشی و بارگذاری لوکیشن منزل خود آن را هدایت می کنید، از پله نمی افتد و تا امروز جز مخزن کوچکی که دارد مشکل دیگری وجود ندارد

• کاش کارخانه ای ماشینی تولید کند که خود حرکت کند: تسلا
• کاش می توانستیم بدون اینکه ساعت های زیادی از وقت خود را در مراکز خرید باشیم خرید کنیم: خرید مجازی
• کاش می توانستیم ترافیک را دور بزنم و مسیر های خلوت را پیدا کنم: اپلیکشن Waze
پس ما روزانه با ده ها نوع نیاز رو به رو می شویم ولی بی اعتنا به آن از کنارش عبور می کنیم، جرقه ی پاسخ به این نیاز را یک مهندس طراحی صنعتی باید بزند و ایده را به قول معروف بیاورد، در این صورت است که جهان ایده را می بیند و می گوید: بله این دقیقا همان است که من می خواستم و اینگونه ان ایده ناب است چرا که وقتی یک نیاز در ذهن شما شناسایی شود بدانید که به قطع در ذهن همه است و همه به آن نیاز دارند.

۲- قرارگیری در اجتماع:

عامل بعدی وسیع تر تا حدودی با مورد یک مرتبط است، به شکلی که ما باید در محیطی وسیع تر به دنبال نیاز باشیم، این محیط جامعه ی ما است، شهر ما، کشور ما و جهانی که در آن زندگی می کنیم، ما نسبت به همه ی آن مسئولیم.
در شهر ما روزانه ممکن است مشکلات زیادی وجود داشته باشد، این مشکلات ممکن است مربوط به قشری خاص باشد به فرض: سالمندان، جوانان، کودکان و...

• ما می توانیم به قشرهای مختلف پردازیم به فرض کودکان: وقتی صحبت از یک قشر خاص و یک مجموعه ی خاص می شود باید راجع به آن تحقیقات فراوانی انجام شود و باید با دقت بیشتری به این قشر نگاه کنیم، در محیط هایی که این قشر حضور دارند قرار بگیریم، پرسشنامه تهیه کنیم و در نهایت خواهیم دید که ده ها نیاز به ذهن ما خواهد رسید.

• شهر یا مکانی که در آن زندگی می کنیم چه نیازهایی دارد؟ چه مشکلاتی دارد؟ پارک ها، مبلمان شهری، معابر و بزرگراه ها و به کل تمامیه مواردی که به ساختار شهر مربوط است.

• کشور و به طور کل جهانی که در آن زندگی می کنید: گاهی نیاز هایی وجود دارد که به همه ی مردم جهان مربوط است مثل افزایش بیش از حد پلاستیک ها و یا همین ویروس کرونا که همانطور که ملاحظه کردید به محض شیوع این ویروس کانسپت ها و پروداکت هایی در جزییات مختلف برای راحت تر پشت سر گذاشتن این ویروس طراحی شد.

نکته ای که وجود دارد این است که لزوما قرار نیست یک طراح همیشه تمام مشکلات را حل کند، او ایده می دهد و این ایده گاهی تماما حل کننده است و گاهی مشکل را ساده تر می کند.

۳- سرچ در اینترنت و جستجو در سایت های مختلف:

زمانی شما از یک ایده به یک ایده دیگر می رسید که مطالعه کنید، تصاویر مختلف ببینید، مقاله های مختلف را مطالعه کنید،

این ۳ روش کمک می کند که در سریع ترین زمان ممکن به شناسایی نیاز برسید. اما می خواهیم با یک روش دیگر آشنا شویم که اشاره ی نسبتا کوچکی در آیتم ۲ به آن شد:

✓ اِشَارِ جامعه

همانطور که گفته شد اِشَارِ مختلفی در جامعه وجود دارند: سالمندان، کودکان، جوانان، پزشکان، معلولین و... و یا موضوعاتی مثل آلودگی، ارتباطات، ترافیک، جمعیت. یکی از آیتم هایی که به شما کمک می کند همین است شما حالا کل را دارید و باید تحقیقاتتان را شروع کنید. وقتی در مورد یک آیتم کلی صحبت می شود به فرض ارتباطات باید تمامی جزئیات آن مورد بررسی قرار بگیرد و سپس این دایره را کوچک و کوچک تر کنیم و یک موضوع را بررسی کنیم. حالا باید تحقیقات خود را بیشتر کنید، گروه هدف خود را مشخص کنید، پرسش نامه تهیه کنید و نیازهای مختلف را شناسایی کنید. حالا شما با انبوهی از نیازهای مختلف رو به رو می شوید، چون از کل به جز رسیدید و در واقع این آیتم تمامیه آن ۳ مورد را در کنار هم دارد و در نهایت شما را به ایده ای ناب خواهد رساند. تفاوتی که در این آیتم وجود دارد این است که پروسه ی تحقیقاتی بسیار زیاد و پیچیده ای دارد ولی در نهایت نتیجه ی بسیار مطلوب تر از روش های قبل را در اختیار شما قرار می دهد و شما را به یک ایده ی ناب می رساند.

نتیجه گیری

برای خلق ایده راه حل های زیادی وجود دارد ولی مسیر رسیدن به این راه حل ها به شدت مهم است. در هر پروسه ای تحقیق و بررسی زیاد، مطالعه و مشاهده می تواند شما را سریع تر به هدف برساند بنابراین برای رسیدن به یک فرصت باید دقت خود را بالا ببریم و مرحله به مرحله دایره ی اطلاعات خود را کوچکتر کنیم تا به نقطه ی عطفی برسیم که همان ایده ی بکری است که بشر به دنبال آن است، در آن لحظه است که رشد و توسعه ی ایده ی خود را خواهیم دید.

منابع

- اولریش، کارل و اپینگر، استیون (۱۳۹۱) طراحی و توسعه ی محصول
بوردرک، برناردای (۱۹۹۴) دیزاین
پوئلمن، ویم (۲۰۰۸) فرایند های طراحی
صادقی نائینی، حسن (۱۳۹۸) روش تحقیق در محیط، محصول و خدمات
نورمن، دونالد (۲۰۰۳) طراحی حسی
هنینگتون، بروس و مارتین، بلا (۱۳۹۷) روش های فراگیر طراحی
<https://www.yjc.news/fa/news/7306472>