

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова
Филиал МГУ в г. Грозном

УТВЕРЖДАЮ
Заместитель директора
Филиала – руководитель
образовательных программ
А.С. Воронцов

« ____ » _____ 20__ г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Наименование дисциплины:

Дизайн-мышление и креативность

Уровень высшего образования:

Бакалавриат

Направление подготовки:

38.03.02 «Менеджмент»

Направленность (профиль) ОПОП:

«Общий»

Форма обучения:

Очная

Москва 2023 г.

1. Наименование дисциплины:

Автор(ы) программы: Буянов Е.В., Чашкина Д.И.
Телефон, e-mail: (926) 900-99-83, evgeny@buyanoff.com
Уровень высшего образования: бакалавриат
Направление подготовки: Менеджмент
Язык преподавания дисциплины: русский

2. Статус и место дисциплины в структуре основной образовательной программы подготовки бакалавра (данные берутся из учебного плана)

Статус дисциплины: *обязательная*

Семестр: 5

Пререквизиты: Введение в менеджмент, Основы предпринимательства

3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Дисциплина обеспечивает формирование следующих компетенций и результатов обучения:

Формируемые компетенции	Результаты обучения по дисциплине
способность участвовать в управлении проектом, программой внедрения технологических и продуктовых инноваций или программой организационных изменений (ПК-6)	Знание алгоритмов дизайн-мышления. Умение проводить исследование потребителей (customer development).
способность участвовать в управлении проектом, программой внедрения технологических и продуктовых инноваций или программой организационных изменений (ПК-6)	Знание приёмов организации коллективного творческого процесса. Умение организовывать и проводить мозговые штурмы и синектические штурмы.
владение навыками анализа информации о функционировании системы внутреннего документооборота организации, ведения баз данных по различным показателям и формирования информационного обеспечения участников организационных проектов (ПК-11)	Знание и умение применять методы анализа поведения потребителей.
способность оценивать экономические и социальные условия осуществления предпринимательской	Умение применять творческие и изобретательские алгоритмы МФА, АРИЗ, морфологический анализ и другие.

деятельности, выявлять новые рыночные возможности и формировать новые бизнес-модели (ПК-17)	
---	--

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ ПО ВИДАМ РАБОТ

Объем дисциплины составляет 4 зачётные единицы, всего 144 академических часа, из которых, 48 часов составляет контактная работа студента с преподавателем (20 часов - занятия лекционного типа, 24 часа - занятия семинарского типа, 2 часа - консультации, 2 часа - промежуточная аттестация), 96 часа составляет самостоятельная работа студента.

Название темы	Трудоемкость (в академических часах) по видам работ							Самостоятельная работа студента, часы
	Всего часов	Контактная работа студента с преподавателем, часы						
		Всего часов контактной работы	в том числе				Промежуточная аттестация (экзамен)	
			Занятия лекционного типа	Занятия семинарского типа	Консультации			
кнч	перед промежуточной аттестацией							
Тема 1. Введение в дизайн-мышление. История дизайн-мышления. Алгоритмы дизайн мышления		6	2	4				8
Тема 2. Обнаружение и определение проблемы пользователей		4	2	2				8
Тема 3. Исследование проблем		4	2	2				8
Тема 4. Творчество: методы генерации и поиска новых идей - индивидуальные		4	2	2				8
Тема 5. Творчество: методы генерации и поиска новых идей - коллективные		4	2	2				8
Тема 6. Прототипирование		4	2	2				8
Тема 7. Выбор лучшего решения		4	2	2				8
Тема 8. Внедрение решения и преодоления сопротивления		4	2	2				8
Тема 9. Оценка результатов		4	2	2				8
Тема 10. Применение дизайн-мышления – защита проектов		6	2	4				8
Консультация перед промежуточной аттестацией		2				2		8

Промежуточная аттестация (экзамен)		2					2	8
Всего часов	144	48	20	24		2	2	96

5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ И ФОРМЫ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ

Тема 1. Введение в дизайн-мышление. История дизайн-мышления. Алгоритмы дизайн мышления

Тема 2. Обнаружение и определение проблемы пользователей

Цель: научиться искать проблемы людей в разных областях, чётко формулировать эти проблемы, понимать их типологию, и главное, видеть глубинную проблему, а не её поверхностную интерпретацию.

Тема 3. Исследование проблем

Цель: научиться правильно исследовать потребителей и их проблемы, чтобы видеть задачу дизайн-мышления комплексно, объективно, всесторонне.

Тема 4. Творчество: методы генерации и поиска новых идей - индивидуальные

Цель: научиться алгоритмам построения творческого процесса, чтобы генерировать творческие идеи в рамках дизайна.

Тема 5. Творчество: методы генерации и поиска новых идей - коллективные

Тема 6. Прототипирование

Цель: освоить модели и ключевые принципы быстрого и эффективного прототипирования чего угодно в дизайн-мышлении.

Тема 7. Выбор лучшего решения

Цель: научиться методам, объективным критериям и процедурам отбора наиболее перспективных дизайн-решений.

Тема 8. Внедрение решения и преодоления сопротивления

Цель: узнать про эффективные шаги внедрения дизайн-решений и понять, каким образом преодолеть сопротивление пользователей на этом этапе.

Тема 9. Оценка результатов

Цель: понять каким образом можно объективно оценить результаты внедрения любого дизайн-решения.

Тема 10. Применение дизайн-мышления – защита проектов

6. ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основная литература:

«Мысли об искусственном». Герберт Саймон.

«Думай как дизайнер. Дизайн-мышление для менеджеров». Тим Огилви, Жанна Лидтка.

Дополнительная литература:

- «Осознанный дизайн». Хелфанд Д.
«Дизайн-мышление в бизнесе. От разработки новых продуктов до проектирования бизнес-моделей». Тим Браун.
«Инфографика. Самые интересные данные в графическом представлении». Дэвид Маккэндлесс.
«Построение бизнес-моделей. Настольная книга стратега и новатора». Александр Остервальдер.
«Дизайн-мышление». Уильям Ханнон.
«Дизайн бизнеса». Роджер Мартин.
«Дизайн привычных вещей. Основополагающие принципы дизайна». Дон Норман.
«Придумай. Сделай. Сломай. Повтори. Дизайн-мышление в проектно менеджменте». Мартин Томич.
«Привычка достигать. Как применять инструменты дизайн-мышления для достижения целей». Бернанд Рос.
«Запускаем инновации. Иллюстрированный путеводитель по методике FORTH». Гийс Ван Вульфен.

Базы данных и Интернет-ресурсы:

- <https://www.artlebedev.ru/kovodstvo/sections/>
<http://tilda.education/courses/web-design/designthinking/>
<https://lab-w.com/tools>

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (материалы для проведения контактной и самостоятельной работы)

- выполнение проекта по решению бизнес-задачи с помощью алгоритмов дизайн-мышления;
- интерактивные лекции в форме диалога со студентами;
- мастер-классы экспертов и специалистов;
- встречи с представителями российских и зарубежных компаний, государственных и общественных организаций;
- разбор конкретных ситуаций (проектных заданий от компаний-партнеров).
-

8. ФОНДЫ ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ

Результаты обучения по дисциплине	Оценочные средства
Клиентоориентированность (глубокое понимание потребности клиентов и желание работать над их удовлетворением). Знание алгоритмов дизайн-мышления. Умение проводить исследование потребителей (customer development).	Кейсы, выполнение группового проекта.
Проектная деятельность. Знание приёмов организации коллективного творческого процесса. Умение	Кейсы, выполнение группового проекта.

организовывать и проводить мозговые штурмы и синектические штурмы.	
Управление информацией (анализ и обработка данных). Знание и умение применять методы анализа поведения потребителей	Кейсы, выполнение группового проекта.

9. БАЛЛЬНАЯ СИСТЕМА ОЦЕНКИ

Максимальные значения баллов, которые студент может получить за выполнение формы проверки знаний (текущая и промежуточная аттестация):

Формы текущей и промежуточной аттестации (оценочные средства)	Баллы
Кейс по темам 1-3	40
Кейс по темам 4-5	40
Кейс по темам 6-10	40
Защита группового проекта	80

Оценка по курсу выставляется, исходя из следующих критериев:

Оценка	Минимальное количество баллов	Максимальное количество баллов
<i>Отлично</i>	≥ 170	200
<i>Хорошо</i>	≥ 130	< 170
<i>Удовлетворительно</i>	≥ 80	< 130
<i>Неудовлетворительно</i>		< 80

10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Для организации занятий по дисциплине необходимы следующие технические средства обучения:

- компьютерный класс
- доска с маркерами

Автор(ы) программы: _____

(подпись, расшифровка подписи)