

**МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ М.В. ЛОМОНОСОВА**

Филиал МГУ имени М.В.Ломоносова в г.Ташкенте

«УТВЕРЖДАЮ»

Руководитель филиала МГУ в г. Ташкенте



_____ / А.А. Часовских /

(подпись)

«25» октября 2022 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
«ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ И КРЕАТИВНОСТЬ»**

Москва - 2022

1. Наименование дисциплины:

Автор(ы) программы: Буянов Е.В., Чашкина Д.И.

Телефон, e-mail: 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: дисциплина по выбору

Семестр: 6

Пререквизиты: Введение в менеджмент, Основы предпринимательства, Управление проектами

3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Дисциплина обеспечивает формирование следующих компетенций и результатов обучения:

Код и наименование формируемых компетенций	Код и наименование индикатора достижения компетенции
ПК-6. Способен участвовать в управлении проектом, программой внедрения технологических и продуктовых инноваций или программой организационных изменений	ПК-6.И-1. Способен участвовать в управлении проектом. ПК-6.И-2. Способен участвовать в управлении программой внедрения технологических и продуктовых инноваций. ПК-6.И-3. Способен участвовать в управлении программой организационных изменений
ПК-11. Владеет навыками анализа информации о функционировании системы внутреннего документооборота организации, ведения баз данных по различным показателям и формирования информационного обеспечения участников организационных проектов.	ОПК-11.И-1. Владеет навыками анализа информации о функционировании системы внутреннего документооборота организации. ОПК-11.И-2. Владеет навыками ведения баз данных по различным показателям и формирования информационного обеспечения участников организационных проектов.
ПК-17. Способен оценивать экономические и социальные условия осуществления предпринимательской деятельности, выявлять новые рыночные возможности и формировать новые бизнес-модели	ПК-17.И-1. Способен оценивать экономические условия осуществления предпринимательской деятельности. ПК-17.И-2. Способен оценивать социальные условия осуществления предпринимательской деятельности. ПК-17.И-3. Способен выявлять новые рыночные возможности и формировать новые бизнес-модели.

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							
	Всего часов	Контактная работа студента с преподавателем, часы						Самостоя- тельная работа студента, часы
		Всего часов контактной работы	в том числе				Промежуточн ая аттестация (экзамен)	
			Занятия лекционного типа	Занятия семинарского типа	Консультации			
кнч	перед промежуточно й 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. Основопологающие принципы дизайна». Дон Норман.
 «Придумай. Сделай. Сломай. Повтори. Дизайн-мышление в проектном менеджменте». Мартин Томич.
 «Привычка достигать. Как применять инструменты дизайн-мышления для достижения целей». Бернард 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 организовывать и проводить мозговые штурмы и синектические штурмы.	Кейсы, выполнение группового проекта.
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
- программное обеспечение не требуется