

# ГОУ ВПО РОССИЙСКО-АРМЯНСКИЙ (СЛАВЯНСКИЙ) УНИВЕРСИТЕТ

Составлен в соответствии с  
государственными требованиями к  
минимуму содержания и уровню  
подготовки выпускников по  
направлению “Менеджмент” и  
Положением «Об УМКД РАУ».



УТВЕРЖДАЮ:  
Директор института  
Савдоян Э.М.

“40” 20 августа 2021 г.

**Институт: Экономике и Бизнеса**

**Кафедра: Математических методов и информационных  
технологий в экономике и бизнесе**

**Автор(ы):** Оганесян Татевик Рубеновна, преподаватель

## ***УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС***

**Дисциплина: Б1.В.ДВ.02.01 Дизайн мышление**

Для магистерских программ:

**Магистерская программа: Бизнес-инжиниринг**

**Направление: Менеджмент (38.04.02)**

**Форма обучения: очная**

**ЕРЕВАН 2021**

## **1.Аннотация**

Курс основан на базе ключевых принципах и этапах дизайн-мышления для создания продуктов и услуг в тесной связке с клиентской базой. Предназначен как для индивидуального подхода, так и для работы с группами. Представляемые в ходе обучения базовые техники помогают понять потребности клиентов, создать прототипы продукта и протестировать идеи.

Содержание курса построено исходя из необходимости освоения студентами теоретических и практических основ создания новых продуктов.

Проведение занятий предполагается в следующем формате: демонстрация материала, подготовленного преподавателем в виде презентации в формате Power Point/видео контент, в которой будут представлены ключевые темы курса. Далее студентам после каждого занятия будут предоставляться индивидуальные/групповые задания на основе продемонстрированного материала с обязательной проверкой проделанной работы. По окончании курса студенты представляют проект- презентацию (индивидуально или группой), включающих в себя практические текущие задания.

Общая трудоемкость дисциплины – 144 академических часа (4 академический кредит). Курс рассчитан на 36 часов практических занятий, а также на 108 часов самостоятельной работы студентов, которая будет заключаться в выполнении домашних заданий и подготовке к промежуточным контролям.

### **Взаимосвязь с другими дисциплинами**

Курс «Дизайн Мышление» тесно взаимосвязан с такими дисциплинами как: «Техники креативности», «Маркетинг», «Управление инновациями», «Управление проектами», и другие.

### **Требования к исходным уровням знаний и умений студентов**

Базовые знания по основам теории и практики управления и маркетинга, навыки по анализу креативных процессов в организациях.

## **2.Учебная программа**

### **2.1 Цели и задачи дисциплины**

Программа дисциплины рассчитана на предоставление теоретико-методологических основ создания и выработки новых продуктов, используя технику дизайн мышления.

Цель преподавания курса – подготовка специалистов, владеющих теоретическими знаниями и практическими базовыми навыками разработки и запуска новых продуктов на основе клиентского опыта.

## **2.2 Требования к уровню освоения содержания дисциплины**

В результате изучения дисциплины студенты должны знать:

- Практическое понимание процесса дизайн-мышления в бизнесе
- Технологии разработки и вывода нового продукта на рынок
- Разработку концепции и плана действия по продвижению нового продукта
- Использовать методологию дизайн-мышления в работе с конкретным кейсом/проектом
- Прототипировать и быстро тестировать гипотезы с пользователями
- Определить сферы применения подхода в вашей работе и жизни

### **Обладать:**

- (ОК-1) - способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу
- (ОК-2) - готовностью действовать в нестандартных ситуациях, нести социальную и этическую ответственность за принятые решения
- (ОК-3) - готовностью к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала
- (ПК-8) - способностью обосновывать актуальность, теоретическую и практическую значимость избранной темы научного исследования
- (ПК-9) - способностью проводить самостоятельные исследования в соответствии с разработанной программой
- (ПК-10) - способностью разрабатывать учебные программы и методическое обеспечение управленческих дисциплин, а также применять современные методы и методики в процессе их преподавания

## **2.3 Трудоемкость дисциплины и виды учебной работы (в академических часах и зачетных единицах) (см. Таблица 1).**

**Таблица 1. Трудоемкость дисциплин и видов учебной работы**

Виды учебной работы	Всего часов	Количество часов по семестрам	
		I сем.	II сем.
<b>1</b>			
1. Общая трудоемкость изучения дисциплины по	<b>144</b>	<b>144</b>	

семестрам , в т. ч.:			
1.1. Аудиторные занятия, в т. ч.:	<b>36</b>	<b>36</b>	
1.1.1. Лекции	<b>0</b>	<b>0</b>	
1.1.2. Практические занятия	<b>36</b>	<b>36</b>	
1.2. Самостоятельная работа	<b>108</b>	<b>108</b>	
2. Форма итогового контроля: Экзамен/Зачет	<b>Экзамен</b>	<b>Экзамен</b>	

**2.4 Содержание дисциплины**, разделы дисциплины с указанием видов занятий (лекции, семинарские и практические занятия, лабораторные работы) и их трудоёмкость в академических часах (см. Таблица 2).

**Таблица 2. Тематический план и трудоемкость аудиторных занятий (модули, разделы дисциплины и виды занятий) по учебному плану**

<b>Разделы и темы дисциплины</b>	<b>Всего часов</b>	<b>Лекции, часов</b>	<b>Практ. занятия, часов</b>
Введение	2	0	2
Процесс дизайн мышления	10	0	10
Основные этапы дизайн мышления	12	0	12
Проект-практикум на основе методов дизайн мышления	12	0	12
<b>ИТОГО</b>	<b>36</b>	<b>0</b>	<b>36</b>

## **Содержание разделов и тем дисциплины**

### **Введение**

Понятие дизайн мышление, основные области применения.

### **Тема 1. Процесс дизайн-мышления**

Обзор основных сфер применения дизайн мышления:

- История возникновения дизайн-мышления
- Схема и основные этапы вывода новой продукции на рынок
- Вводная по методам исследования клиентского опыта

### **Тема 2. Основные этапы дизайн мышления**

Представление основных стадий методики дизайн мышления с представлением практических кейсов и закреплением их самостоятельной работой. В Тему входят следующие этапы дизайн мышления:

1. Эмпатия (Empathize)
2. Определение (Define)
3. Генерации идей (Ideate)
4. Прототипирование (Prototype)
5. Тестирование (Test)
6. Закрепление результат/Готовый продукт

### **Тема 3. Бизнес Кейс на основе методов**

Отработка в мини-группах ключевого сценария нового продукта:

- Генерация идей для нового продукта
- Оценка и отбор идей, пригодных для реализации
- Определение требований к новому продукту
- Основные методы дизайн-исследования потребительского опыта
- Создание портрета ключевой персоны — потребителя нового продукта
- Определение ключевой проблемы, которую решает новый продукт
- Создание прототипа нового продукта
- Тестирование прототипа нового продукта
- Формирование сценария продолжения работы над проектом разработки нового продукта

### **2.5 Модульная структура дисциплины с распределением весов по формам контролей (см. таблица 3).**

**Таблица 3. Распределение весов по видам контролей**

**Ак. кредиты**

Веса и формы контролей	Веса форм текущих контролей в результирующей оценке текущего контроля			Веса форм промежуточных контролей и результирующей оценки текущего контроля в итоговой оценке промежуточного контроля			Веса итоговых оценок промежуточных контролей в результирующей оценке промежуточного контроля	Веса результирующей оценки промежуточных контролей и оценки итогового контроля в результирующей оценке итогового контроля
	M1	M2	M3	M1	M2	M3		
<b>Вид учебной работы/контроля</b>								
Контрольная работа	1			0,5				
Устный опрос								0,4
Веса результирующих оценок текущих контролей в итоговых оценках соответствующих промежуточных контролей				0,5				
Вес итоговой оценки 1-го промежуточного контроля в результирующей оценке промежуточных контролей							1	
Вес итоговой оценки 2-го промежуточного контроля в результирующей оценке промежуточных контролей								
Вес итоговой оценки 3-го промежуточного контроля в результирующей оценке промежуточных контролей т.д.								
Вес результирующей оценки промежуточных контролей в результирующей оценке итогового контроля								0,4
<b>Экзамен/зачет (оценка итогового контроля)</b>								<b>Экзамен, 0.6</b>
	$\Sigma=1$	$\Sigma=1$	$\Sigma=1$	$\Sigma=1$	$\Sigma=1$	$\Sigma=1$	$\Sigma=1$	$\Sigma=1$

### **3 и 4. Теоретический и практический блоки**

#### **Учебно-методическое обеспечение дисциплины**

#### **Рекомендуемая литература:**

- Michael Lewrick, Patrick Link, and Larry Leifer's Design Thinking Playbook: Mindful Digital Transformation of Teams, Products, Services, Businesses and Ecosystems

- Design Thinking for Strategic Innovation: What They Can't Teach You at Business or Design School
- 101 Design Methods: A Structured Approach for Driving Innovation in Your Organization  
Vijay Kumar – October 9, 2012

Студентам предоставляется возможность освоить практическую часть дисциплины в рамках индивидуальных или групповых проектов. В обязанности студентов входит:

- Создание продукта: от генерации идеи, прототипирования и теста до представления конечного результата
- Представление конечного результата проделанной работы в виде презентации своего продукта

## **5. Блок ОДС и КИМ**

### **Формы проведения промежуточных и итоговых контролей**

#### **Методика проведения экзамена**

Экзамен по дисциплине проходит в форме устного ответа, состоящего из презентации выбранного студентам или группой студентов проекта, над которым студент работает в течение всего курса. Итоговая оценка выводится по результатам итоговой презентации и учитывает также выполнение студентом задач, поставленных на семинарских занятиях

## **6. Методический блок**

### **Методика проведения экзамена**

Каждому студенту предоставляется возможность работать индивидуально либо в группе, осуществлять проект по теме, предложенной преподавателем или же предложить свою собственную. Во время интерактивных лекций студенты изучают те методы и приемы, которые должны быть использованы в проекте обязательно. Оценивается как уровень конечного представленного проекта и его соответствие требованиям, оцениваются также проделанные этапы работы в ходе практических занятий.