

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Ястребов Олег Александрович
Должность: Ректор
Дата подписания: 24.05.2023 12:01:17
Уникальный программный ключ:
ca953a0120d891083f939673078ef1a989dae18a

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования

«Российский университет дружбы народов имени Патриса Лумумбы»

ЭКОНОМИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ И CUST DEV

**Рекомендована МССН для направления подготовки/специальности:
Менеджмент (38.03.02)**

Освоение дисциплины ведется в рамках реализации основной профессиональной образовательной программы высшего образования (ОП ВО):

Управление международными проектами

2023 г.

1. ЦЕЛЬ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Целью освоения дисциплины «Дизайн-мышление и Cust Dev» является обучение навыкам дизайн-мышления в работе над проектами. В течение курса студенты получают навыки работы с ключевыми инструментами дизайн-мышления, такими как: UX-исследования, Cust Dev (в т.ч. интервью), Карта эмпатии, Карта пути клиента (CJM), Mind Maps, Дерево решений и др. Кроме того, курс дает практические основы работы в ПО Figma для быстрого прототипирования пользовательских интерфейсов.

2. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Освоение дисциплины «Дизайн-мышление и Cust Dev» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций (части компетенций):

Таблица 2.1. Перечень компетенций, формируемых у обучающихся при освоении дисциплины (результаты освоения дисциплины)

Шифр	Компетенция	Индикаторы достижения компетенции (в рамках данной дисциплины)
УК-1	УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, выработать стратегию действий	УК-1.1. Анализирует задачу, выделяя ее базовые составляющие;
		УК-1.2. Определяет и ранжирует информацию, требуемую для решения поставленной задачи;
		УК-1.3. Осуществляет поиск информации для решения поставленной задачи по различным типам запросов;
		УК-1.4. Предлагает варианты решения задачи, анализирует возможные последствия их использования;
УК-3	УК-3. Способен организовывать и руководить работой команды, выработывая командную стратегию для достижения поставленной цели.	УК-3.1. Определяет свою роль в команде, исходя из стратегии сотрудничества для достижения поставленной цели;
		УК-3.2. Формулирует и учитывает в своей деятельности особенности поведения групп людей, выделенных в зависимости от поставленной цели;
		УК-3.3. Анализирует возможные последствия личных действий и планирует свои действия для достижения заданного результата;
		УК-3.4. Осуществляет обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды;
		УК-3.5. Аргументирует свою точку зрения относительно использования идей других членов команды для достижения поставленной цели;
		УК-3.6. Участвует в командной работе по выполнению поручений
ПК-3	ПК-3 Способен руководить проектной работой в организациях, ведущих	ПК-3.1. Применяет различные методологии управления проектами, принятые в России и за рубежом

Шифр	Компетенция	Индикаторы достижения компетенции (в рамках данной дисциплины)
	внешнеэкономическую деятельность, с использованием современных методов управления проектами.	ПК-3.2. Использует общепризнанные стандарты для эффективного взаимодействия в международной проектной команде

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП ВО

Дисциплина «Дизайн-мышление и Cust Dev» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений блока Б1.В.ДВ.06.01.

В рамках ОП ВО обучающиеся также осваивают другие дисциплины и/или практики, способствующие достижению запланированных результатов освоения дисциплины «Дизайн-мышление и Cust Dev».

Таблица 3.1. Перечень компонентов ОП ВО, способствующих достижению запланированных результатов освоения дисциплины

Шифр	Компетенция	Предшествующие дисциплины/модули, практики*	Последующие дисциплины/модули, практики*
УК-1	УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий	-	Современный стратегический анализ Индивидуальная проектная деятельность Междисциплинарный групповой проект
УК-3	УК-3. Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели.	-	Преддипломная практика
ПК-3	ПК-3 Способен руководить проектной работой в организациях, ведущих внешнеэкономическую деятельность, с использованием современных методов управления проектами.	-	Управление проектами Agile Project Management / Управление проектами Agile Компьютерные инструменты бизнес-аналитики Бизнес-симуляция Управление контрактами в международных проектах Управление интернет-проектами Преддипломная практика

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Общая трудоемкость дисциплины «Дизайн-мышление и Cust Dev» составляет 2 зачетных единиц.

Таблица 4.1. Виды учебной работы по периодам освоения ОП ВО

Вид учебной работы	ВСЕГО, ак.ч.	Семестр
		1
Контактная работа, ак.ч.	18	18
в том числе:		
Лекции (ЛК)		
Лабораторные работы (ЛР)		
Практические/семинарские занятия (СЗ)	18	18
Самостоятельная работа обучающихся, ак.ч.	36	36
Контроль (экзамен/зачет с оценкой), ак.ч.	18	18
Общая трудоемкость дисциплины	ак.ч.	72
	зач.ед.	2

5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Таблица 5.1. Содержание дисциплины (модуля) по видам учебной работы

Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела (темы)	Вид учебной работы*
Раздел 1. Основные этапы и особенности дизайн-мышления	Тема 1.1. Особенности дизайн-мышления. История и современное применение. Этапы дизайн-мышления. Модель двойного алмаза.	СЗ
Раздел 2. Исследование целевой аудитории, выявление болей и потребностей пользователей на первых этапах дизайн-мышления	Тема 2.1. Этапы «Эмпатия» и «Фокусировка»: артефакты и особенности	СЗ
	Тема 2.2. Исследования целевой аудитории. Карта стейкхолдеров проекта. Основы нейромаркетинга	СЗ
	Тема 2.3. Customer Development. Почему так важны эмоциональный интеллект и критическое мышление	СЗ
	Тема 2.4. Основные инструменты: Анкета персоны, Карта эмпатии, Карта пути клиента	СЗ
Раздел 3. Генерация и фильтрация идей. Навыки эффективного мозгового штурма	Тема 3.1. Этап «Генерация идей». Эффективный мозговой штурм. Mind Map	СЗ
	Тема 3.2. Фильтрация идей, работа с гипотезами и инсайтами. «Дерево проблем» и «Дерево решений»	СЗ
	Тема 3.3. Проработка идеи по Business Model Canvas и Trend Canvas	СЗ
Раздел 4. Быстрое прототипирование и тестирование MVP. Основы работы в Figma для создания интерфейсов	Тема 4.1. Этап «Прототипирование». UX/UI для интерфейсов.	СЗ
	Тема 4.2. Основы работы в Figma	СЗ
	Тема 4.3. Этап «Тестирование» и совершенствование MVP	СЗ

6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Таблица 6.1. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Тип аудитории	Оснащение аудитории	Специализированное учебное/лабораторное оборудование, ПО и материалы для освоения дисциплины
Компьютерный класс	Компьютерный класс для проведения занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, оснащенная персональными компьютерами (в количестве 20 шт.), доской (экраном) и техническими средствами мультимедиа презентаций.	Windows, Microsoft Office, доступ в Интернет
Для самостоятельной работы обучающихся	Аудитория для самостоятельной работы обучающихся (может использоваться для проведения семинарских занятий и консультаций), оснащенная комплектом специализированной мебели и компьютерами с доступом в ЭИОС.	Windows, Microsoft Office, доступ в Интернет

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основная литература:

1. Леврик Михаэль, Линк Патрик, Лейфер Ларри - Дизайн-мышление: канвасы и упражнения. Полный набор инструментов. — СПб.: Питер, 2022. — 304 с.: ил. — (Серия «IT для бизнеса»). ISBN 978-5-4461-1843-4
2. Мартин Томич, Кара Ригли, Мадлен Бортвик, Насим Ахмадпур, Джессика Фроули, А. Баки Кокабалли, Клаудия Нуньес-Пачеко, Карла Стракер, Лиан Лок – Придумай. Сделай. Сломай. Повтори. Настольная книга приемов и инструментов дизайн-мышления. Манн, Иванов и Фербер, 2019. – 208 с. (Миф.Креатив). ISBN 978-5-00117-893-4
3. Оливер Кемпкенс – Дизайн мышление. Все инструменты в одной книге. – Москва: Эксмо, 2019. – 224 с. (Top Business Awards). ISBN 978-5-04-099261-4
4. Ярослав Шуваев - UX/UI дизайн для создания идеального продукта. Полный и исчерпывающий гид. – БОМБОРА, 2018. – 240 с. (Библиотека цифровой трансформации). ISBN 978-5-04-169734-1

Дополнительная литература:

1. Бернард Рос - Привычка достигать. Как применять дизайн-мышление для достижения целей, которые казались вам невозможными. – Манн, Иванов и Фербер, 2017. – 256 с. (Миф.Личное развитие). ISBN 978-5-00100-079-2
2. Джин Лидтка, Рэнди Зальцман - Дизайн-мышление. Способ изменить мир. Инновации в социальных проектах – Изд. Такие дела, 2020. – 438 с. ISBN 978-5-6040184-8-4
3. Леврик Михаэль, Линк Патрик - Дизайн-мышление. От инсайта к новым продуктам и рынкам - СПб.: Питер, 2020. — 320 с.: ил. — (Серия «IT для бизнеса»). ISBN 978-5-4461-1000-1
4. Натан Ферр, Джефф Даер, Клейтон М. Кристенсен – Создавая инновации. Креативные методы от Netflix, Amazon и Google. – Эксмо, 2017. – 304 с. (Top Business Awards). ISBN 978-5-699-79329-7
5. Тимоти Браун – Дизайн-мышление в бизнесе. От разработки новых продуктов до проектирования бизнес-моделей. Манн, Иванов и Фербер, 2012. – 256 с. ISBN 978-5-00100-829-3

6. Фил Барден – Взлом маркетинга. Наука о том, почему мы покупаем. – Манн, Иванов и Фербер, 2022. – 304 с. (Миф.Креатив). ISBN 978-5-00169-548-6

Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»:

1. ЭБС РУДН и сторонние ЭБС, к которым студенты университета имеют доступ на основании заключенных договоров:

- Электронно-библиотечная система РУДН – ЭБС РУДН <http://lib.rudn.ru/MegaPro/Web>
- ЭБС «Университетская библиотека онлайн» <http://www.biblioclub.ru>
- ЭБС Юрайт <http://www.biblio-online.ru>
- ЭБС «Консультант студента» www.studentlibrary.ru
- ЭБС «Лань» <http://e.lanbook.com/>
- ЭБС «Троицкий мост»

2. Базы данных и поисковые системы:

- электронный фонд правовой и нормативно-технической документации <http://docs.cntd.ru/>
- поисковая система Яндекс <https://www.yandex.ru/>
- поисковая система Google <https://www.google.ru/>

Учебно-методические материалы для самостоятельной работы обучающихся при освоении дисциплины/модуля:*

1. Лабораторный практикум по дисциплине «Дизайн-мышление и Cust Dev».
2. Курс лекций по дисциплине «Дизайн-мышление и Cust Dev».

* - все учебно-методические материалы для самостоятельной работы обучающихся размещаются в соответствии с действующим порядком на странице дисциплины **в ТУИС** <https://esystem.rudn.ru/course/view.php?id=20956>

8. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ И БАЛЛЬНО-РЕЙТИНГОВАЯ СИСТЕМА ОЦЕНИВАНИЯ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Оценочные материалы и балльно-рейтинговая система* оценивания уровня сформированности компетенций (части компетенций) по итогам освоения дисциплины «Дизайн-мышление и Cust Dev» представлены в Приложении к настоящей Рабочей программе дисциплины.

* - ОМ и БРС формируются на основании требований соответствующего локального нормативного акта РУДН.

РАЗРАБОТЧИКИ:

Ассистент кафедры
Экономико-
математического
моделирования

Должность, БУП



Подпись

Пугачева И.А.

Фамилия И.О.

Доцент каф. ЭММ

Должность, БУП



Подпись

Ревина С.Ю.

Фамилия И.О.

РУКОВОДИТЕЛЬ БУП:

Зав. каф. ЭММ

Наименование БУП



Подпись

Балашова С.А.

Фамилия И.О.

РУКОВОДИТЕЛЬ ОП ВО:

Доцент, ЭММ

Должность, БУП



Подпись

Ревина С.Ю.

Фамилия И.О.