

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Ястребов Олег Александрович

Должность: Ректор

Дата подписания: 27.05.2026 12:33:08

Уникальный программный ключ:

ca953a01204891083f939673078ef1a989dae18a

**Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования**

**«Российский университет дружбы народов имени Патриса Лумумбы»**

**Факультет физико-математических и естественных наук**

(наименование основного учебного подразделения (ОУП)-разработчика ОП ВО)

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

---

### ДИЗАЙН МЫШЛЕНИЕ

(наименование дисциплины/модуля)

**Рекомендована МССН для направления подготовки/специальности:**

---

### 38.03.05 БИЗНЕС-ИНФОРМАТИКА

(код и наименование направления подготовки/специальности)

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

---

### КИБЕРБЕЗОПАСНОСТЬ В ЭКОНОМИКЕ

(наименование (профиль/специализация) ОП ВО)

2026 г.

## 1. ЦЕЛЬ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина «Дизайн мышление» входит в программу бакалавриата «Кибербезопасность в экономике» по направлению 38.03.05 «Бизнес-информатика» и изучается в 7 семестре 4 курса. Дисциплину реализует Кафедра менеджмента. Дисциплина состоит из 4 разделов и 8 тем и направлена на изучение теории и практики дизайн-мышления как методики творческого мышления, нацеленного на создание продуктов, ориентированных на человека.

Целью освоения дисциплины является овладение обучающимися теоретическими знаниями и практическими навыками креативного мышления с целью применения их при разработке новых продуктов, новых бизнес – моделей и в других направлениях развития бизнес-структур, органов власти и некоммерческих организаций. Основными задачами изучения дисциплины являются: - изучить теоретические основы дизайн мышления как метода развития креативного мышления, его связь с психологией, социологией и другими дисциплинами; - освоить методы работы над проектом в условиях неполной информации о цели и задачах проектирования; - овладеть навыками разработки продуктов, ориентированных на человека, на создание положительного эмоционального опыта пользователя; - приобрести навыки командной работы над проектом.

## 2. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Освоение дисциплины «Дизайн мышление» 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-3	Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	УК-3.1 Знает типологию и факторы формирования команд, способы социального взаимодействия; УК-3.2 Умеет действовать в духе сотрудничества; принимать решения с соблюдением этических принципов их реализации; проявлять уважение к мнению и культуре других; определять цели и работать в направлении личностного, образовательного и профессионального роста; УК-3.3 Владеет навыками распределения ролей в условиях командного взаимодействия; методами оценки своих действий, планирования и управления временем;
ОПК-4	Способен понимать принципы работы информационных технологий; использовать информацию, методы и программные средства ее сбора, обработки и анализа для информационно-аналитической поддержки принятия управленческих решений	ОПК-4.1 Знает методы сбора, анализа, систематизации, хранения и поддержания в актуальном состоянии информации для проведения бизнес-анализа; ОПК-4.2 Умеет применять информационные технологии в объеме, необходимом для бизнес-анализа; ОПК-4.3 Умеет оформлять результаты бизнес-анализа в соответствии с выбранными подходами;
ОПК-6	Способен выполнять отдельные задачи в рамках коллективной научно-исследовательской, проектной и учебно-профессиональной деятельности для поиска, выработки и применения новых решений в области информационно-	ОПК-6.1 Способен выполнять отдельные задачи в рамках коллективной научно-исследовательской, проектной и учебно-профессиональной деятельности для поиска, выработки и применения новых решений в области информационно-коммуникационных технологий;

Шифр	Компетенция	Индикаторы достижения компетенции (в рамках данной дисциплины)
	коммуникационных технологий	

### 3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП ВО

Дисциплина «Дизайн мышление» относится к обязательной части блока 1 «Дисциплины (модули)» образовательной программы высшего образования.

В рамках образовательной программы высшего образования обучающиеся также осваивают другие дисциплины и/или практики, способствующие достижению запланированных результатов освоения дисциплины «Дизайн мышление».

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

Шифр	Наименование компетенции	Предшествующие дисциплины/модули, практики*	Последующие дисциплины/модули, практики*
УК-3	Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	Научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы); Физическая культура; Деловые коммуникации в информационно-коммуникационных технологиях; <i>Прикладная физическая культура**</i> ; Этика использования искусственного интеллекта в информационно-коммуникационных технологиях и бизнесе; <i>Психология и педагогика**</i> ;	Проектная практика (получение навыков организационно-управленческой и исследовательской деятельности); Преддипломная практика;
ОПК-6	Способен выполнять отдельные задачи в рамках коллективной научно-исследовательской, проектной и учебно-профессиональной деятельности для поиска, выработки и применения новых решений в области информационно-коммуникационных технологий	Научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы); Менеджмент проектов;	Проектная практика (получение навыков организационно-управленческой и исследовательской деятельности);
ОПК-4	Способен понимать принципы работы информационных технологий; использовать информацию, методы и программные средства ее сбора, обработки и анализа для информационно-аналитической поддержки принятия управленческих решений	Научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы); Моделирование и анализ бизнес-процессов; Основы анализа данных в машинном обучении; Архитектура предприятия и анализ уязвимостей;	Проектная практика (получение навыков организационно-управленческой и исследовательской деятельности);

\* - заполняется в соответствии с матрицей компетенций и СУП ОП ВО

\*\* - элективные дисциплины /практики

#### 4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Общая трудоемкость дисциплины «Дизайн мышление» составляет «4» зачетные единицы.

Таблица 4.1. Виды учебной работы по периодам освоения образовательной программы высшего образования для очной формы обучения.

Вид учебной работы	ВСЕГО, ак.ч.		Семестр(-ы)
			7
<i>Контактная работа, ак.ч.</i>	36		36
Лекции (ЛК)	18		18
Лабораторные работы (ЛР)	0		0
Практические/семинарские занятия (СЗ)	18		18
<i>Самостоятельная работа обучающихся, ак.ч.</i>	108		108
<i>Контроль (экзамен/зачет с оценкой), ак.ч.</i>	0		0
<b>Общая трудоемкость дисциплины</b>	<b>ак.ч.</b>	<b>144</b>	<b>144</b>
	<b>зач.ед.</b>	<b>4</b>	<b>4</b>

## 5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Номер раздела	Наименование раздела дисциплины	Наименование темы		Содержание темы	Вид учебной работы*
Раздел 1	Методика дизайн мышления и формулирование цели нового проекта	1.1	Введение в дизайн-мышление. Формулирование проблемы и определение цели проекта	Основные характеристики Дизайн мышления (ДМ). Принципиальные отличия подхода от традиционных методов поиска новых решений в бизнесе и разработке продуктов. Цели и задачи обучения, ключевые навыки. Основные этапы работы над проектом ДМ. Предварительная формулировка проблемы. Целевая аудитория и внешняя среда проекта. Анализ проблемы. Требования к формулировке проблемы. Построение дерева проблем. Постановка цели – общей и цели проекта. Карта стейкхолдеров проекта.	ЛК, СЗ
		1.2	Создание состава и виртуального рабочего пространства команды	Организация рабочего пространства. Методы визуализации в ходе работы над проектом и их роль. Подходы и инструменты для работы с проектами.	ЛК, СЗ
Раздел 2	Изучение целевой аудитории и уточнение задачи для разработки решения проблемы	2.1	Эмпатия - изучение целевой аудитории и анализ пользовательского опыта	Целевая аудитория проекта – уточняем видение и формулировки. Почему не подходят методы маркетинга. О чем и как спрашивать, о чем нельзя спрашивать (про решения). Эмпатия и этнография, опыт пользователя. Наблюдение в реальной обстановке – полевые исследования. Видео – примеры. Подготовка к интервью. Пробное интервью, тестирование его в аудитории, корректировка вопросов. Беседы с целевой аудиторией и другими стейкхолдерами. Исследование вторичных источников.	ЛК, СЗ
		2.2	Методы обработки собранных первичных и вторичных данных и формулирование задачи на разработку решения	Наполнение рабочего пространства. Обмен историями, проблемами и поиск в них инсайтов. Методы обработки и анализа собранной информации и визуальной группировки. Создание портрета персоны – целевого пользователя. Формулировка задачи на разработку.	ЛК, СЗ
Раздел 3	Разработка прототипа решения	3.1	Генерация новых идей для создания решения	Подготовка к мозговому штурму. Разминка и методы «разогрева» команды. Выборы фасилитатора для коллективной работы. Основные правила проведения мозгового штурма. Проведение мозгового штурма для генерации решений. Оценка и отбор решений для создания прототипа.	ЛК, СЗ
		3.2	Разработка прототипа решения	Цели и методы прототипирования. Процесс разработки прототипа - «думание руками». Выбор гипотез для	ЛК, СЗ

Номер раздела	Наименование раздела дисциплины	Наименование темы		Содержание темы	Вид учебной работы*
				прототипирования. Виды прототипов: здания и пространства, изделия, услуги, компьютерной программы. Методы прототипирования услуг. Методы вовлечения пользователей в процесс создания прототипа.	
Раздел 4	Тестирование и доработка прототипа	4.1	Тестирование прототипов и анализ результатов тестирования.	Цель тестирования и виды тестирования. Организация процесса тестирования, распределение ролей в команде, подготовка к проведению тестирования. Проведение тестирования с участием реальных пользователей продукта. Оценка результатов тестирования. Оценка состояния проекта и определение направления дальнейшей работы над проектом	ЛК, СЗ
		4.2	Подготовка итоговой презентации решения и хода работы над проектом	Подготовка мультимедийной презентации результатов проекта, а также хода работы над проектом. Презентация проекта перед преподавателями и приглашенными экспертами, пользователями.	ЛК, СЗ

\* - заполняется только по **ОЧНОЙ** форме обучения: ЛК – лекции; ЛР – лабораторные работы; СЗ – практические/семинарские занятия.

## 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 (при необходимости)
Лекционная	Аудитория для проведения занятий лекционного типа, оснащенная комплектом специализированной мебели; доской (экраном) и техническими средствами мультимедиа презентаций.	ул. Миклухо-Маклая, д.6, Ауд. 103. Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, : Моноблок Lenovo AIO-510-22ISH Intel I5 2200 MHz/8 GB/1000 GB/DVD/audio, монитор 21", Мультимедиа проектор Casio XJ-S400UN, Экран моторизованный Digis Electra MW DSEM - 1105
Компьютерный класс	Компьютерный класс для проведения занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, оснащенная персональными компьютерами (в количестве ____ шт.), доской (экраном) и техническими средствами мультимедиа презентаций.	ул. Миклухо-Маклая, д.6, ауд. 27. Компьютерный класс для проведения занятий семинарского типа, для текущего контроля и промежуточных аттестаций: 21 рабочее место - Моноблок Моноблок Digma Pro Unity i7 1255U MHz/16 GB/512 GB/DVD/audio, монитор 27", Мультимедиа проектор Cactus CSC4.SG, Экран моторизованный Digis Electra 200*150 Dsem-4303.
Семинарская	Аудитория для проведения занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, оснащенная комплектом специализированной мебели и техническими средствами мультимедиа презентаций.	ул. Миклухо-Маклая, д.6, ауд. 27. Компьютерный класс для проведения занятий семинарского типа, для текущего контроля и промежуточных аттестаций: 21 рабочее место - Моноблок Моноблок Digma Pro Unity i7 1255U MHz/16

		GB/512 GB/DVD/audio, монитор 27", Мультимедиа проектор Cactus CSC4.SG, Экран моторизованный Digis Electra 200*150 Dsem-4303.
Для самостоятельной работы	Аудитория для самостоятельной работы обучающихся (может использоваться для проведения семинарских занятий и консультаций), оснащенная комплектом специализированной мебели и компьютерами с доступом в ЭИОС.	ул. Миклухо-Маклая, д.6, Ауд. 432. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа, для текущего контроля и промежуточных аттестаций, для самостоятельной работы: 21 рабочее место - Моноблок Lenovo V30a-24IML/16 GB/512 GB/audio, монитор 24", Мультимедиа проектор Cactus CSC4.SG, Экран моторизованный Targa 220*220.

\* - аудитория для самостоятельной работы обучающихся указывается **ОБЯЗАТЕЛЬНО!**

## 7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### Основная литература:

1. Кучина, Т. И. Психология и технологии дизайн-мышления : учебное пособие / Т. И. Кучина. - Москва : Прометей, 2023. - 212 с. - ISBN 978-5-00172-509-1. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2124884>

2. Креативный менеджмент : учебник / А. А. Степанов, М. В. Савина, В. И. Салыгин [и др.] ; под ред. д. э. н., проф. А. А. Степанова и д. э. н., доц. М. В. Савиной. - б-е изд., перераб. и доп. - Москва : Издательско-торговая корпорация «Дашков и К<sup>о</sup>», 2023. - 318 с. - ISBN 978-5-394-05417-4. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/2082992>

### Дополнительная литература:

1. Леврик М., Линк П., Лейфер Л. 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

2. Кемпкенс О., Дизайн-мышление. Все инструменты в одной книге / Оливер Кемпкенс. — Москва : Эксмо, 2019. — 224 с. ISBN 978-5-04-099261-4

### 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

<https://mega.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](http://www.studentlibrary.ru)

- ЭБС «Знаниум» <https://znanium.ru/>
- 2. Базы данных и поисковые системы
  - Sage <https://journals.sagepub.com/>
  - Springer Nature Link <https://link.springer.com/>
  - Wiley Journal Database <https://onlinelibrary.wiley.com/>
  - Наукометрическая база данных Lens.org <https://www.lens.org>

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

1. Курс лекций по дисциплине «Дизайн мышление».

\* - все учебно-методические материалы для самостоятельной работы обучающихся размещаются в соответствии с действующим порядком на странице дисциплины **в ТУИС!**

**РАЗРАБОТЧИК:**

Доцент кафедры менеджмента

*Должность, БУП*

*Подпись*

Гусаков Александр

Александрович

*Фамилия И.О.*

**РУКОВОДИТЕЛЬ БУП:**

Заведующий кафедрой  
менеджмента

*Должность БУП*

*Подпись*

Вавилина Алла

Владимировна

*Фамилия И.О.*

**РУКОВОДИТЕЛЬ ОП ВО:**

Заведующий кафедрой теории  
вероятностей и  
кибербезопасности

*Должность, БУП*

*Подпись*

Самуйлов Константин

Евгеньевич

*Фамилия И.О.*