

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Ястребов Олег Александрович

Должность: Ректор

Дата подписания: 02.05.2026 17:34:09

Уникальный программный ключ:

ca953a0120d891083f939673078ef1a989dae18a

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования

«Российский университет дружбы народов имени Патриса Лумумбы»

Институт мировой экономики и бизнеса

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

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ

(наименование дисциплины/модуля)

Рекомендована МССН для направления подготовки/специальности:

38.03.01 ЭКОНОМИКА

(код и наименование направления подготовки/специальности)

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

АНАЛИТИКА ДАННЫХ В ЭКОНОМИКЕ И БИЗНЕСЕ

(наименование (профиль/специализация) ОП ВО)

2026 г.

1. ЦЕЛЬ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина «Дизайн-мышление» входит в программу бакалавриата «Аналитика данных в экономике и бизнесе» по направлению 38.03.01 «Экономика» и изучается в 3 семестре 2 курса. Дисциплину реализует Институт мировой экономики и бизнеса. Дисциплина состоит из 7 разделов и 15 тем и направлена на изучение работы с ключевыми инструментами дизайн-мышления, такими как: UX-исследования (качественные и количественные), Cust Dev (в т.ч. интервью), Карта эмпатии, Карта пути клиента (CJM), Mind Maps, Дерево решений, Userflow, Business model canvas и др.

Целью освоения дисциплины является формирование навыков 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, Userflow, Business model canvas и др. Кроме того, курс дает практические основы работы в ПО Figma для быстрого прототипирования пользовательских интерфейсов, в частности для мобильных приложений.

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-1	Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.1 Осуществляет поиск информации для решения поставленной задачи по различным типам запросов; УК-1.2 Анализирует и контекстно обрабатывает информацию для решения поставленных задач с формированием собственных мнений и суждений; УК-1.3 Предлагает варианты решения задачи, анализирует возможные последствия их использования;
УК-12	Способен искать нужные источники информации и данные, воспринимать, анализировать, запоминать и передавать информацию с использованием цифровых средств, а также с помощью алгоритмов при работе с полученными из различных источников данными с целью эффективного использования полученной информации для решения задач; проводить оценку информации, ее достоверность, строить логические умозаключения на основании поступающих информации и данных	УК-12.1 Осуществляет поиск нужных источников информации и данных, воспринимает, анализирует, запоминает и передает информацию с использованием цифровых средств, а также с помощью алгоритмов при работе с полученными из различных источников данными с целью эффективного использования полученной информации для решения задач; УК-12.2 Проводит оценку информации, ее достоверность, строит логические умозаключения на основании поступающих информации и данных; УК-12.3 Использует качественные информационные ресурсы, соблюдая требования безопасности, этических и правовых норм, цифровую гигиену.;
ОПК-2	Способен осуществлять сбор, обработку и статистический анализ данных, необходимых для решения поставленных экономических задач	ОПК-2.1 Определяет методы сбора информации, способы и вид ее представления, применяя современное программное обеспечение; ОПК-2.2 Выбирает соответствующие содержанию профессиональных задач инструментарий обработки и анализа данных, современные информационные технологии и

Шифр	Компетенция	Индикаторы достижения компетенции (в рамках данной дисциплины)
		программное обеспечение; ОПК-2.3 Осуществляет визуализацию данных и презентацию решений в информационной среде;

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-12	Способен искать нужные источники информации и данные, воспринимать, анализировать, запоминать и передавать информацию с использованием цифровых средств, а также с помощью алгоритмов при работе с полученными из различных источников данными с целью эффективного использования полученной информации для решения задач; проводить оценку информации, ее достоверность, строить логические умозаключения на основании поступающих информации и данных	Математическая логика и теория алгоритмов; Цифровая грамотность; Безопасность в цифровой среде;	Преддипломная практика; Информационная безопасность**; Аналитика социальных медиа для рекламы и PR**; Influence-маркетинг**; Технологии презентации и переговоров**; Python для бизнес-аналитики; Основы программирования на C++**; Основы программирования на Java**; Основы Web-аналитики**; Основы цифрового дизайна**; Сторителлинг в цифровой среде**; Модели искусственного интеллекта в арсенале менеджера**; Электронная коммерция**;
УК-1	Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	Учебная практика; Экономическая география; Математическая логика и теория алгоритмов; Безопасность в цифровой среде; Линейная алгебра; Микроэкономика; Математический анализ; Макроэкономика;	Методы оптимизации и алгоритмы анализа данных; Поведенческая экономика**; Нейромаркетинг**; Аналитическая поддержка принятия инвестиционных решений**; Международные экономические отношения; Маркетинг; Дисциплины междисциплинарного блока**; Дискретная математика для экономистов;

Шифр	Наименование компетенции	Предшествующие дисциплины/модули, практики*	Последующие дисциплины/модули, практики*
			<i>Управление талантами**;</i> <i>Моделирование бизнес-процессов**;</i> <i>Маркетинг впечатлений**;</i> Преддипломная практика; Экономическая статистика;
ОПК-2	Способен осуществлять сбор, обработку и статистический анализ данных, необходимых для решения поставленных экономических задач	Учебная практика; Экономическая география; Линейная алгебра; Математический анализ;	Экономическая статистика; Методы машинного обучения; Управление продуктом; Предиктивная аналитика; Современные технологии маркетинга в цифровой среде; Анализ данных в R; Эконометрика; Искусственный интеллект в маркетинге; Введение в Python и SQL; Дискретная математика для экономистов; Преддипломная практика; Ознакомительная практика;

* - 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 «3» 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)
			3
<i>Контактная работа, ак.ч.</i>	34		34
Лекции (ЛК)	17		17
Лабораторные работы (ЛР)	0		0
Практические/семинарские занятия (СЗ)	17		17
<i>Самостоятельная работа обучающихся, ак.ч.</i>	65		65
<i>Контроль (экзамен/зачет с оценкой), ак.ч.</i>	9		9
Общая трудоемкость дисциплины	ак.ч.	108	108
	зач.ед.	3	3

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	Основные этапы и особенности дизайн-мышления	1.1	Особенности дизайн-мышления. История и современное применение. Этапы дизайн-мышления. Модель двойного алмаза	Особенности дизайн-мышления. История и современное применение. Этапы дизайн-мышления. Модель двойного алмаза	ЛК
Раздел 2	Этап «Эмпатия»: артефакты и особенности	2.1	Этап "Эмпатия". Почему так важны эмоциональный интеллект и критическое мышление.	Инструменты исследования целевой аудитории, выявление болей и потребностей пользователей на первых этапах дизайн-мышления	ЛК
		2.2	Customer Development. Количественные и качественные исследования	Особенности и инструменты проведения количественных и качественных исследований. Сбор данных по исследованиям выбранной целевой аудитории для проекта	ЛК, СЗ
		2.3	Основные инструменты: Метод персон, Карта эмпатии	Изучение инструментов по сбору инсайтов от целевой аудитории: карта эмпатии и метод персон	ЛК, СЗ
Раздел 3	Этапы «Фокусировка»: артефакты и особенности	3.1	Этап "Фокусировка". Анализ инсайтов качественных и количественных исследований	Особенности второго этапа дизайн-мышления и анализ собранных результатов по количественным и качественным исследованиям целевой аудитории проекта	ЛК, СЗ
		3.2	Основные инструменты: Карта пути клиента/пользователя (CJM), Point of view (POV)	Изучение инструментов и проработка CJM и POV	ЛК, СЗ
Раздел 4	Генерация, фильтрация и выбор идей. Навыки эффективного мозгового штурма и работа с гипотезами	4.1	Этап «Генерация идей». Эффективный мозговой штурм. Mind Map	Проведение мозгового штурма по собранным идеям и гипотезам. Составление структуры идей в формате Mind Map	ЛК, СЗ
		4.2	Фильтрация идей, работа с гипотезами и инсайтами. Дерево проблем, Дерево решений, Дерево гипотез	Работа с идеями и гипотезами проекта. Проработка идей через инструмент дерева для структуры	ЛК, СЗ
		4.3	Выбор идеи продукта по диаграмме Венна. УТП продукта. Проработка идеи через инструменты: 4P, 4C, Business Model Canvas и Trend Canvas.	Выбор финальной идеи через оценку по диаграмме Венна. Формулирование УТП продукта и его продвижение через маркетинговые фреймворки: 4P, 4C, Business Model Canvas и Trend Canvas.	ЛК, СЗ
Раздел 5	Быстрое прототипирование и тестирование MVP. Основы работы в Figma для создания интерфейсов	5.1	Этапы «Прототипирование» и "Тестирование". UX/UI для интерфейсов.	Изучение особенностей и инструментов для прохождения этапов "Прототипирование" и "Тестирование". Разница между UX и UI	ЛК
		5.2	Основы работы в Figma. Составление мудборда и Userflow	Изучение основного инструментария в Figma для проектирования продукта и дизайна интерфейсов. Составление мудборда для последующего оформления продукта (UI).	ЛК, СЗ

Номер раздела	Наименование раздела дисциплины	Наименование темы		Содержание темы	Вид учебной работы*
				Пользовательский путь и прохождение ключевого сценария	
		5.3	Прототипирование мобильных приложений в Figma	Создание прототипа мобильного приложения в Figma.	ЛК, СЗ
Раздел 6	Инструменты продвижения продуктов и MVP	6.1	Сторителлинг в маркетинге и продвижении продуктов	Инструменты сторителлинга, которые можно использовать для продвижения продуктов. Влияние сторителлинга на общее восприятие продукта. Основы нейромаркетинга, маркетинговые формулы и пользовательские паттерны	ЛК, СЗ
		6.2	PR через презентации. Инвестиционный питчинг проектов	Виды презентаций, инструменты визуализации и управления вниманием аудитории.	ЛК, СЗ
Раздел 7	Работа над творческим проектом	7.1	Работа над творческим проектом в командах	Студенты оформляют презентацию по своему творческому проекту по структуре: идея, анализ, прототип, продвижение и выступают с презентацией проекта очно	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.	Windows, Microsoft Office, доступ в Интернет (в т.ч. ТУИС и Figma)
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.	Windows, Microsoft Office, доступ в Интернет (в т.ч. ТУИС и Figma)
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.	Windows, Microsoft Office, доступ в Интернет (в т.ч. ТУИС и Figma)

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

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 дизайнмышления. Манн, Иванов и Фербер, 2019. – 208 с. (Миф.Креатив). ISBN 978-5-00117-893-4

- Оливер Кемпкенс – Дизайн мышление. Все инструменты в одной книге. – Москва: Эксмо, 2019. – 224 с. (Top Business Awards). ISBN 978-5-04-099261-

- 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. Бернارد 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

- 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

- 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

- 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

- 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
<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

- 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/>

- Научометрическая 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:

Ассистент

Должность, БУП

Подпись

Пугачева Ирина

Алексеевна

Фамилия И.О.

РУКОВОДИТЕЛЬ БУП:

Должность БУП

Подпись

Фамилия И.О.

РУКОВОДИТЕЛЬ ОП ВО:

Доцент

Должность, БУП

Подпись

Балашова Светлана

Алексеевна

Фамилия И.О.