

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Ястребов Олег Александрович
Должность: Ректор
Дата подписания: 20.05.2025 15:57:28
Уникальный программный ключ:
sa953a0120d891083f939673078ef1a989dae18a

**Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«Российский университет дружбы народов имени Патриса Лумумбы»**

Экономический факультет

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

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

ДИЗАЙН МЫШЛЕНИЕ И CUSTDEV

(наименование дисциплины/модуля)

Рекомендована МССН для направления подготовки/специальности:

38.04.02 МЕНЕДЖМЕНТ

(код и наименование направления подготовки/специальности)

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

УПРАВЛЕНИЕ МЕЖДУНАРОДНЫМИ ПРОЕКТАМИ

(наименование (профиль/специализация) ОП ВО)

2025 г.

1. ЦЕЛЬ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина «Дизайн мышление и CustDev» входит в программу магистратуры «Управление международными проектами» по направлению 38.04.02 «Менеджмент» и изучается в 1 семестре 1 курса. Дисциплину реализует Кафедра экономико-математического моделирования. Дисциплина состоит из 4 разделов и 11 тем и направлена на изучение Дисциплина «Дизайн мышление и CustDev» входит в программу магистратуры «Управление международными проектами» по направлению 38.04.02 «Менеджмент» и изучается в 1 семестре 1 курса. Дисциплину реализует Кафедра экономико-математического моделирования. Дисциплина состоит из 4 разделов и 11 тем и направлена на изучение 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 и др.

Целью освоения дисциплины является Целью освоения дисциплины 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 CustDev» 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 проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать 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-1.5 Анализирует пути решения проблем мировоззренческого, нравственного и личностного характера на основе использования основных философских идей и категорий в их историческом развитии и социально-культурном контексте;
УК-3	Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая 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;

Шифр	Компетенция	Индикаторы достижения компетенции (в рамках данной дисциплины)
		УК-3.6 Участвует в командной работе по выполнению поручений.;
ПК-3	Способен руководить проектной работой в организациях, ведущих внешнеэкономическую деятельность, с использованием современных методов управления проектами	ПК-3.1 Применяет различные методологии управления проектами, принятые в России и за рубежом; ПК-3.2 Использует общепризнанные стандарты для эффективного взаимодействия в международной проектной команде;

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП ВО

Дисциплина «Дизайн мышление и CustDev» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений 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 и CustDev».

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 организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели.		Преддипломная практика;
УК-1	Способен осуществлять поиск, критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий		Научно-исследовательская работа; Преддипломная практика; Финансы организаций; Глобальный стратегический менеджмент; Индивидуальная проектная деятельность; Междисциплинарный групповой проект;
ПК-3	Способен руководить проектной работой в организациях, ведущих внешнеэкономическую деятельность, с использованием современных методов управления проектами		Преддипломная практика; Agile Project Management; Управление контрактами в международных проектах; Управление проектами; Управление инновационными проектами**; Управление интернет-проектами**; Бизнес-симуляция; Деловые коммуникации в международном менеджменте**; Управление проектами слияния и поглощения**;

Шифр	Наименование компетенции	Предшествующие дисциплины/модули, практики*	Последующие дисциплины/модули, практики*

* - 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 и CustDev» составляет «2» 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)
			1
Контактная работа, ак.ч.	18		18
Лекции (ЛК)	0		0
Лабораторные работы (ЛР)	0		0
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	72
	зач.ед.	2	2

5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Номер раздела	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела (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.	СЗ
Раздел 2	Исследование целевой аудитории, выявление болей и потребностей пользователей на первых этапах дизайн-мышления	2.1	Этапы «Эмпатия» и «Фокусировка»: артефакты и особенности	СЗ
		2.2	Исследования целевой аудитории. Карта стейкхолдеров проекта. Основы нейромаркетинга	СЗ
		2.3	Customer Development. Почему так важны эмоциональный интеллект и критическое мышление	СЗ
		2.4	Основные инструменты: Анкета персоны, Карта эмпатии, Карта пути клиента	СЗ
Раздел 3	Генерация и фильтрация идей. Навыки эффективного мозгового штурма	3.1	Этап «Генерация идей». Эффективный мозговой штурм. Mind Map	СЗ
		3.2	Фильтрация идей, работа с гипотезами и инсайтами. «Дерево проблем» и «Дерево решений»	СЗ
		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	4.1	Этап «Прототипирование». UX/UI для интерфейсов	СЗ
		4.2	Основы работы в Figma	СЗ
		4.3	Этап «Тестирование» и совершенствование MVP	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)
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.	Ауд. 21. Моноблок Lenovo V30a-24IML/16 GB/512 GB/audio, монитор 24". Мультимедиа проектор Cactus CSC4.SG. Экран моторизованный Digis Electra 200*150 Dsem-4303. MS Windows 10 64bit, Microsoft Office 2016, Microsoft Project 2016,

Тип аудитории	Оснащение аудитории	Специализированное учебное/лабораторное оборудование, ПО и материалы для освоения дисциплины (при необходимости)
		Expert Systems, Корпорация, Галактика, SAP, Смета – стройофис, Система БЭСТ-ОФИ, SPSS for Windows, 7-Zip, FastStone Image Viewer, FreeCommander, Adobe Reader, -Lite Codec Pack
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

* - 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 дизайн-мышления. 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 978-5-04-099261-4

- 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. 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 978-5-6040184-8-42. 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 и CustDev».

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

РАЗРАБОТЧИК:

<i>Должность, БУП</i>	<i>Подпись</i>	<i>Фамилия И.О.</i>

Пугачева Ирина
Алексеевна

РУКОВОДИТЕЛЬ БУП:

<i>Должность, БУП</i>	<i>Подпись</i>	<i>Фамилия И.О.</i>

Заведующий кафедрой

Балашова Светлана
Алексеевна [М]
Заведующий кафедр

РУКОВОДИТЕЛЬ ОП ВО:

<i>Должность, БУП</i>	<i>Подпись</i>	<i>Фамилия И.О.</i>

Доцент

Ревина Светлана
Юрьевна