МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ,
МИНИСТЕРСТВО НАУКИ, ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ И ИННОВАЦИЙ
КЫРГЫЗСКОЙ РЕСПУБЛИКИ

МОО ВО Кыргызско-Российский Славянский университет
имени первого Президента Российской Федерации Б.Н. Ельцина



Креативное дизайн-мышление

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за **Международная бизнес-школа**

Учебный план b380302_26_1 мен.plx
Направление 38.03.02 - РФ, 580200 - КР Менеджмент
(для всех образовательных программ)

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **3 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 108
в том числе:
аудиторные занятия 48
самостоятельная работа 59,9

Виды контроля в семестрах:
зачет с оценкой 4

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**4 (2.2)**		Итого	
Недель	18			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	16	16	16	16
Практические	32	32	32	32
Контактная работа в период экзаменационной сессии	0,1	0,1	0,1	0,1
Итого ауд.	48	48	48	48
Контактная работа	48,1	48,1	48,1	48,1
Сам. работа	59,9	59,9	59,9	59,9
Итого	108	108	108	108

Программу составил(и):
к.э.н., доцент , Рахманалиева А.А.;к.э.н., доцент, Сулеева Д.А. _____

Согласовано РОП:
доцент, к.э.н., Островская Елена Сергеевна _____
доцент, к.э.н., Рахманалиева Айжан Алмазовна _____
доцент, к.э.н., Сулеева Диляра Аюевна _____

Рабочая программа дисциплины

Креативное дизайн-мышление

разработана в соответствии с ФГОС 3++:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 38.03.02 Менеджмент (приказ Минобрнауки России от 12.08.2020 г. № 970)

составлена на основании учебного плана:

Направление 38.03.02 - РФ, 580200 - КР Менеджмент
для всех образовательных программ

утвержденного учёным советом вуза от 26.06.2026 протокол № 11.

Рабочая программа одобрена на заседании Международной бизнес-школы
Социо-гуманитарного института Кыргызско-Российского славянского университета имени первого Президента Российской Федерации Б.Н. Ельцина

Протокол от 03.09.2026 г. № _1
Срок действия программы: 2026-2030 уч. г.
Руководитель подразделения: д.э.н., профессор Кочербаева Айнура Анатольевна

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	
1.1	Целью курса «Креативное дизайн мышление» 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

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП	
Цикл (раздел) ООП:	Б1.О.2
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Основы критического мышления
2.1.2	Инновационное предпринимательство
2.2	**Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Бизнес-планирование
2.2.2	Инновационный менеджмент
2.2.3	Современные технологии маркетинга и менеджмента

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
ОПК-4: Способен выявлять и оценивать новые рыночные возможности, разрабатывать бизнес-планы создания и развития новых направлений деятельности и организаций;	
Знать:	
Уровень 1	- основные способы определения новых рыночных возможностей, основные виды, функции и разделы бизнес-плана; - сущность и назначение предпринимательской деятельности; - основные виды стратегий организации; - основы проведения и внедрения инноваций; - основные концепции и принципы управления организационными изменениями
Уметь:	
Уровень 1	- анализировать и интерпретировать рыночную информацию и использовать ее при разработке бизнес-планов, проводить расчеты всех необходи-мых параметров бизнес-плана; - обосновывать предпринимательские решения с позиции их экономического эффекта и социальной значимости; - оценивать эффективность создания новых направлений деятельности и организаций
Владеть:	
Уровень 1	- методами и инструментами разработки, обоснования и контроля реализации бизнес-планов; - методами обоснования и принятия ключевых предпринимательских решений; - навыками оценки, разработки и управления инновациями; навыками разработки программы организационных изменений; - методами разработки и реализации конкурентоспособной стратегии организации

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	**Знать:**
3.1.1	• этапы и логику дизайн-мышления (эмпатия, фокусировка проблемы, генерация идей, прототипирование, тестирование);
3.1.2	• методы исследования потребностей пользователей и целевых аудиторий;
3.1.3	• основы анализа рынка и выявления пользовательских и рыночных инсайтов;
3.1.4	• структуру бизнес-плана и требования к его разработке.
3.2	**Уметь:**
3.2.1	• проводить пользовательские исследования с применением инструментов дизайн-мышления;
3.2.2	• формулировать проблему (problem statement) и ценностное предложение (value proposition);
3.2.3	• генерировать и отбирать идеи новых продуктов и направлений деятельности;
3.2.4	• разрабатывать бизнес-план на основе результатов пользовательского и рыночного анализа.
3.3	**Владеть:**
3.3.1	инструментарием дизайн-мышления при разработке бизнес-решений;
3.3.2	методами генерации, отбора и тестирования бизнес-идей;
3.3.3	навыками командной проектной работы;

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)								
Код занятия	**Наименование разделов и тем /вид занятия/**	**Семестр / Курс**	**Часов**	**Компетен-ции**	**Литература**	**Инте ракт.**	**Пр. подг.**	**Примечание**
	Раздел 1. Креативное дизайн-мышление и его этапы							
1.1	Введение в Креативное дизайн-мышление /Лек/	4/2	2		Л1.1 Л1.4 Э1 Э4			
1.2	Примеры успешного применения дизайн-мышления /Пр/	4/2	4		Л1.1 Л1.4Л2.5 Э5			
1.3	Тест /Пр/	4/2	2		Л1.2 Л1.4Л2.3 Л2.5 Э1			
1.4	Подготовка постера на тему: "Пример успешного применения дизайн-мышления в компании"/Ср/	4/2	8,9		Л1.3 Л1.4Л2 5Л3.1			
	Раздел 2. Роль эмпатии в креативном дизайн-мышлении	4/2						
2.1	Этапы Креативного дизайн-мышления /Лек/	4/2	4		Л1.2 Л1.4Л2.2 Л2.5 Э2 Э7			
2.2	Роль Эмпатии в креативном дизайн-мышлении /Лек/	4/2	2		Л1.1 Л1.4Л2.5 Э5			
2.3	Этапы Креативного дизайн-мышления /Пр/	4/2	4		Л1.1 Л1.4Л2.5 Э2			
2.4	Выбрать целевую аудиторию и провести у нее интервью по определению ее «боли» /Пр/	4/2	4		Л1.2 Л1.4Л2.2 Л2.5			
2.5	Примеры успешного применения дизайн-мышления по этапам в виде постера /Пр/	4/2	4		Л1.1 Л1.3 Л1.4Л3.1 Э5			
2.6	Разработка портрета и истории потребителя (кейс-метод) /Ср/	4/2	15		Л1.1 Л1.3 Л1.4 Э7			
2.7	Защита презентации по карте Эмпатии /Ср/	4/2	12		Л1.1 Л1.2 Л1.4Л2.4 Э5			
	Раздел 3. Управление творческим процессом на предприятии	4/2						
3.1	Генерация Успешных Бизнес-Идей /Лек/	4/2	2		Л1.1 Л1.4Л2.3 Э4			
3.2	Прототипирование: Ключевой Этап Разработки продуктов /Лек/	4/2	2		Л1.3 Л1.4Л2.5			
3.3	ТРИЗ и Дизайн-мышление: методологии решения проблем /Лек/	4/2	2		Л1.1 Л1.4Л2.3 Э4			
3.4	Введение в методологию адаптивной проектной деятельности /Лек/	4/2	2		Л1.3 Л1.4Л2.5			
3.5	Генерация бизнес-идей /Пр/	4/2	6		Л1.3 Л1.4Л2.3 Э3			
3.6	Табличная проработка ТРИЗ методики /Пр/	4/2	4		Л1.3 Л1.4Л2.3 Э3			

3.7	Методы адаптивной проектной деятельности /Пр/	4/2	4		Л1.3 Л1.4Л2.3 Э3			
3.8	Защита презентации по генерации бизнес-идеи по методу 6 шляп /Ср/	4/2	10		Л1.1 Л1.4Л2.3 Л2.4 Л2.5Л3.1 Э2 Э3			
3.9	Подготовка и защита 3-Д презентации (проекта) на тему: "История моего бизнеса"/Ср/	4/2	14		Л1.2 Л1.4Л2.3 Л2.5Л3.1			
3.10	/КрТО/	4/2	0,1		Л1.4			

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

5.1. Контрольные вопросы и задания

Вопросы для проверки уровня обученности «ЗНАТЬ»

1. Понятие и сущность креативного дизайн-мышления.
2. Основные этапы дизайн-мышления и их содержание.
3. Роль дизайн-мышления в системе современного менеджмента.
4. Отличия дизайн-мышления от традиционных управленческих подходов.
5. Принцип эмпатии и его значение в процессе принятия управленческих решений.
6. Основные методы анализа потребностей пользователей и заинтересованных сторон.
7. Значение генерации идей в креативном управлении.
8. Роль прототипирования в разработке управленческих и проектных решений.
9. Значение тестирования и обратной связи в дизайн-мышлении.
10. Место дизайн-мышления в системе стратегического управления организацией.
11. Понятие и назначение ТРИЗ в креативном и управленческом контексте.
12. Основные законы развития систем в теории ТРИЗ.
13. Понятие противоречия и его роль в процессе решения задач.
14. Виды противоречий в ТРИЗ (технические, физические, организационные).
15. Принципы разрешения противоречий в ТРИЗ.
16. Понятие идеального конечного результата (ИКР).
17. Роль ТРИЗ в формировании инновационных управленческих решений.
18. Возможности интеграции ТРИЗ и дизайн-мышления.
19. Применение ТРИЗ при решении организационно-управленческих задач.
20. Ограничения и риски использования ТРИЗ в управлении.
21. Понятие адаптивного управления проектами и его ключевые принципы.
22. Отличия адаптивного управления проектами от традиционного проектного управления.
23. Роль неопределённости и изменений в адаптивных проектных подходах.
24. Основные гибкие методологии управления проектами (Agile, Scrum, Kanban).
25. Роль итеративного подхода в адаптивном управлении проектами.
26. Значение самоорганизации команды в гибких проектных моделях.
27. Роль лидера в адаптивном управлении проектами.
28. Значение обратной связи и ретроспектив в проектной деятельности.
29. Взаимосвязь адаптивного управления проектами и дизайн-мышления.
30. Значение адаптивных проектных подходов для повышения эффективности и устойчивости организации.

Задания для проверки уровня обученности "УМЕТЬ":

1. Определить проблему пользователя или клиента по предложенной ситуации.
2. Сформулировать цель решения задачи.
3. Предложить несколько вариантов решения проблемы.
4. Выбрать лучшее решение и объяснить свой выбор.
5. Создать простой прототип решения (схема, рисунок, описание).
6. Определить возможные изменения в ходе проекта и способы реагирования на них.
7. Выбрать подходящий гибкий метод управления проектом (Agile, Scrum или Kanban).

Задания для проверки уровня обученности "ВЛАДЕТЬ":

1. Применить инструменты дизайн-мышления для решения учебной или практической задачи (анализ проблемы → идеи → простое решение).
2. Использовать один из приёмов ТРИЗ для поиска нестандартного решения задачи.
3. Разработать и представить простой проектный план с возможностью внесения изменений.
4. Принять участие в командной работе, распределив роли и задачи между участниками.
5. Оценить результат выполненной работы и предложить улучшения на основе обратной связи.
6. Применить элементы гибкого управления проектами при выполнении задания (планирование, выполнение, корректировка).

5.2. Темы курсовых работ (проектов)

По данной дисциплине учебным планом выполнение курсовой работы не предусмотрено.

5.3. Фонд оценочных средств

1.Шкала оценивания (Приложение 1)
2.Технокарта (Приложение 2)
3. Кейс-метод по дисциплине «Креативное дизайн-мышление» на тему: «Разработка портрета и истории потребителя» (Приложение 3)
4. Защита презентации по карте Эмпатии и по генерации бизнес-идеи по методу 6 шляп (Приложение 4)
5. Подготовка постера на тему: "Пример успешного применения дизайн-мышления в компании" и Примеры успешного применения дизайн-мышления по этапам (Приложение 5)
6. Подготовка и защита 3-Д презентации (проекта) на тему: "История моего бизнеса" (Приложение 6)

5.4. Перечень видов оценочных средств

- Презентация
- Кейс-метод
- Тест
- Постер

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

6.1. Рекомендуемая литература

6.1.1. Основная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л1.1	Браун Т.	Дизайн-мышление в бизнесе	М: Манн, Иванов и Фербер, 2022. - 256 с.
Л1.2	Келли Т., Келли Д.	Креативная уверенность. Как высвободить и реализовать творческий потенциал	М: Манн, Иванов и Фербер, 2023. - 304 с.
Л1.3	Соловьёв А. Н.	Креативное мышление и инновации в управлении : учебное пособие	М: Альпина Паблишер, 2022. - 288 с.
Л1.4	Иванова Е. В.	Дизайн-мышление в управлении проектами : учебное пособие	М: Юрайт, 2023. - 216 с.

6.1.2. Дополнительная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л2.1	Антипина Н. А.	Дизайн-мышление как инструмент инновационного развития организации : учебное пособие	М: Инфра-М, 2022. - 176 с.
Л2.2	Афанасьев В. Н.	Креативный менеджмент: методы генерации и реализации идей : учебник для вузов	М: Юрайт, 2023. - 240 с.
Л2.3	Кузнецова Н. П.	Инновационный менеджмент и креативные технологии :	М.: Инфра-М, 2022. - 304 с.
Л2.4	Мартин Р.	Дизайн-мышление: интеграция инноваций, стратегии и креатива	М: Альпина Паблишер, 2022. - 280 с.
Л2.5	Смирнова Е. С.	Креативное мышление и командная работа в проектах : учебное пособие	М: Юрайт, 2022. - 184 с.

6.1.3. Методические разработки

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л3.1	Хасанова Л.В., Беликова Н.В., Рахманалиева А.А. и др	Организация самостоятельной работы студентов: : учебно-методическое пособие	КРСУ 2014

6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"		
Э1	IDEO. Design Thinking Toolkit : официальный сайт	https://www.designkit.org
Э2	Корпоративный менеджмент	www.cfin.ru
Э3	Образовательная платформа «Юрайт»	https://urait.ru
Э4	Stanford d.school	https://dschool.stanford.edu
Э5	Interaction Design Foundation	https://www.interaction-design.org
Э6	Хабр	https://habr.com/ru

6.3. Перечень информационных и образовательных технологий	
6.3.1 Компетентностно-ориентированные образовательные технологии	
6.3.1.1	Традиционные образовательные технологии – лекции, семинары, ориентированные прежде всего на сообщение знаний и способов действий, передаваемых студентам в готовом виде и предназначенных для воспроизводящего усвоения и разбора конкретных ситуаций.
6.3.1.2	Инновационные образовательные технологии – занятия в интерактивной форме, которые формируют системное мышления и способность генерировать идеи при решении различных творческих задач. К ним относятся лекция-беседа, лекция-дискуссия, лекция с разбором конкретных ситуаций, электронные тексты лекций с презентациями.К формам интерактивных семинаров и практических занятий, применяемых в рамках дисциплины «Креативное дизайн мышление»,относятся: обучающие игры (ролевые игры); ПИР; подготовка презентации итогов работы в Microsoft Office Power Point.
6.3.1.3	Информационные образовательные технологии – самостоятельное использование студентом компьютерной техники и интернет-ресурсов для выполнения практических заданий и самостоятельной работы.
6.3.2 Перечень информационных справочных систем и программного обеспечения	
6.3.2.1	http://www.alleng.ru/edu/manag3.htm Образовательные ресурсы интернета-менеджмент
6.3.2.2	http://www.iprbookshop.ru/ Электронно-библиотечная система
6.3.2.3	http://www.znanium.com Электронно-библиотечная система

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
7.1	Требуемое материально-техническое обеспечение включает в себя:
7.2	– лекционная аудитория на 50 посадочных мест (корпус 11 аудитория 112);
7.3	– аудитория для проведения практических и семинарских занятий (корпус 11 аудитория 109);
7.4	– компьютерный класс (с подключением к Интернет-сети) для индивидуальной самостоятельной работы студентов, подготовки домашних заданий, презентаций, письменных работ (корпус 11 аудитория 111, 110, 212);
7.5	- комплекс мультимедийного оборудования (компьютер, проектор и экран) для проведения лекций и презентаций;
7.6	– интерактивная доска;
7.7	– компьютерные технологии, электронная почта.

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Технологическая карта дисциплины - в ПРИЛОЖЕНИИ 2.
Модульный контроль по дисциплине «Креативное дизайн-мышление» включает:
1. Текущий контроль: усвоение учебного материала на аудиторных занятиях и выполнения обязательных заданий для СРС; также учитывается активность и посещаемость.
2. Рубежный контроль: проверка полноты знаний и умений по материалу модуля в целом.
3. Промежуточный контроль: по дисциплине «Креативное дизайн-мышление» проводится в виде зачета с оценкой.

Требования к выполнению контрольных мероприятий подробно изложены в учебно-методическом пособии "Методы организации самостоятельной работы студентов" (на сайте кафедры менеджмента http://management.krsu.edu.kg/) и в УМК кафедры менеджмента (ауд.11/108).

Формы ТЕКУЩЕГО контроля

МОДУЛЬ 1. Креативное дизайн-мышление и его этапы:
Подготовка постера на тему: "Пример успешного применения дизайн-мышления в компании" оценивается исходя из 8 баллов (Приложение 5).

МОДУЛЬ 2. Роль эмпатии в креативном дизайн-мышлении:
Кейс-метод по дисциплине «Креативное дизайн-мышление» на тему: «Разработка портрета и истории потребителя»
Задание:

- Определить целевую аудиторию продукта.
- Составить портрет потребителя (возраст, род занятий, основные потребности).
- Описать проблему, с которой сталкивается потребитель.
- Составить короткую историю потребителя по схеме: «Я - …, хочу …, чтобы …».
- Сделать вывод: как продукт помогает потребителю.

В результате выполнения данного задания обучающийся должен научиться проводить креативный анализ потребителя; уметь разрабатывать портрет и историю потребителя, а также овладеть инструментами эмпатии и пользовательского анализа.
Проработка кейс метода оценивается в 14 баллов,исходя из шкалы оценивания,разработанной кафедрой менеджмента КРСУ (см. ПРИЛОЖЕНИЕ 1). Оценка снижается за неполноту и неточность ответа; несоблюдение требований к оформлению работы и сроков предоставления работы на проверку.

МОДУЛЬ 3. Управление творческим процессом на предприятии:
Защита презентации по генерации бизнес-идеи по методу 6 шляп.
Требования к результату выполнения:

- презентация объёмом 3-6 слайдов;
- отражены все элементы метода «Шесть шляп мышления»;
- сформулированы итоговые выводы.

Проработка идеи по методу «Шесть шляп мышления» оценивается в 8 баллов, исходя из шкалы оценивания, разработанной кафедрой менеджмента КРСУ (см. ПРИЛОЖЕНИЕ 1).

Формы РУБЕЖНОГО контроля

МОДУЛЬ 1. Креативное дизайн-мышление и его этапы.
Подготовка постера на тему: "Пример успешного применения дизайн-мышления в компании". Требования к результату выполнения:

- формат постера: А1 или А2 (печатный или электронный);
- логичная структура и визуальная читаемость;
- отражены основные этапы дизайн-мышления.

Постер оценивается в 8 баллов, исходя из шкалы оценивания, разработанной кафедрой менеджмента КРСУ (см. ПРИЛОЖЕНИЕ 1.

МОДУЛЬ 2. Роль эмпатии в креативном дизайн-мышлении
Защита презентации по карте Эмпатии. Требования к результату выполнения карты Эмпатии:

- презентация объёмом 6–8 слайдов;
- отражены все блоки карты Эмпатии;
- выводы являются результатом коллективного обсуждения.

Подготовка презентации по карте Эмпатии оценивается в 10 баллов, исходя из шкалы оценивания, разработанной кафедрой менеджмента КРСУ (см. ПРИЛОЖЕНИЕ 1).

МОДУЛЬ 3. Управление творческим процессом на предприятии:
Подготовка и защита 3-Д презентации (проекта) на тему: "История моего бизнеса".
Визуальное представление проекта: оформление проекта в формате 3D-презентации; использование объёмных элементов, схем, визуальных акцентов.
Требования к результату выполнения:

- 3D-презентация объёмом 10–15 слайдов;
- логичная структура и последовательность;
- использование инструментов дизайн-мышления;
- выводы и перспективы развития бизнеса.

Итоговая работа оценивается в 15 баллов, исходя из шкалы оценивания, разработанной кафедрой менеджмента КРСУ (см. ПРИЛОЖЕНИЕ 1.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Технологическая карта дисциплины

Дисциплина:	Креативное дизайн-мышление
Направление/профиль:	Направление 38.03.02 - РФ, 580200 - КР Менеджмент
Группа:	
Курс/семестр:	2/4
Количество кредитов (ЗЕ):	3
Отчетность:	**Зачетно-экзаменационная ведомость (зачет с оценкой)**
Преподаватель:	Сулеева Диляра Аюевна

Название модулей дисциплины согласно РПД	Контроль	Форма контроля	зачетный минимум	зачетный максимум	график контроля
Модуль 1 Креативное дизайн-мышление и его этапы		Модуль 1			
	Текущий контроль	Подготовка постера на тему: "Пример успешного применения дизайн-мышления в компании"	4	8	28
	Рубежный контроль	Тест	8	15	
Модуль 2 Роль эмпатии в креативном дизайн-мышлении		Модуль 2			
	Текущий контроль	Разработка портрета и истории потребителя	8	14	29
	Рубежный контроль	Защита презентации по карте Эмпатии	6	10	
Модуль 3 Управление творческим процессом на предприятии		Модуль 3			
	Текущий контроль	Защита презентации по генерации бизнес-идеи по методу 6 шляп	4	8	33
	Рубежный контроль	Подготовка и защита 3-Д презентации на тему: "История моего бизнеса"	10	15	

Промежуточный контроль (Зачет с оценкой)	20	30
Семестровый рейтинг по дисциплине	60	100

Приложение 3

Инструкция по выполнению кейс-задания

Дисциплина: Креативное дизайн-мышление
Тема: Разработка портрета и истории потребителя

Назначение задания (для чего выполняется задание)

Данное задание предназначено для формирования у обучающихся практических навыков анализа целевой аудитории и понимания потребностей потребителя.
Выполнение задания позволяет обучающимся научиться смотреть на продукт или услугу с точки зрения пользователя, выявлять его проблемы, ожидания и мотивацию, а также использовать полученные данные для разработки обоснованных решений.

Задание направлено на развитие креативного мышления, умения работать с информацией, формулировать выводы и применять инструменты дизайн-мышления при решении практических задач, приближённых к реальным условиям профессиональной деятельности.

Цель задания

Формирование у обучающихся навыков разработки портрета потребителя и пользовательской истории как основы для создания и улучшения продуктов и услуг.

Исходные условия

Преподаватель предлагает обучающимся выбрать продукт или услугу (товар, сервис, мероприятие, онлайн-платформу и т.п.).
Задание может выполняться индивидуально или в малых группах.

Порядок выполнения задания

Шаг 1. Анализ продукта или услуги
Кратко опишите предложенный продукт или услугу:

- для кого он предназначен;
- какую основную задачу решает.

Шаг 2. Определение целевой аудитории
Определите основную группу потребителей и укажите:

- возраст;
- род занятий;
- образ жизни;
- основные потребности.

Шаг 3. Разработка портрета потребителя
Составьте портрет одного типичного потребителя, указав:

- условное имя;

- цель использования продукта;
- основную проблему или потребность;
- ожидания от продукта или услуги.

Шаг 4. Составление истории потребителя
Оформите пользовательскую историю по шаблону:

«Я — _____, хочу _____, чтобы _____».

Шаг 5. Выводы

1. Сформулируйте ключевую потребность потребителя.
2. Кратко опишите, каким образом продукт или услуга помогает решить выявленную проблему.

Форма выполнения

- письменная работа объёмом до 1–1,5 страницы;
- допускается оформление в виде таблицы или схемы;
- возможно устное представление результатов.

Критерии оценки выполнения задания

- корректно определена целевая аудитория;
- логично и последовательно составлен портрет потребителя;
- пользовательская история соответствует заданному шаблону;
- выводы отражают понимание потребностей потребителя.

Ожидаемый результат выполнения

В результате выполнения задания обучающийся демонстрирует способность:

- анализировать потребности потребителя;
- разрабатывать портрет и историю потребителя;
- применять элементы дизайн-мышления при решении практических задач.

Приложение 4.1

Инструкция по выполнению презентации по генерации бизнес-идеи по методу 6 шляп

Дисциплина: Креативное дизайн-мышление

Тема: Генерация бизнес-идеи по методу 6 шляп

Цель оценочного задания

Оценка уровня сформированности у обучающихся практических навыков применения методов креативного мышления для генерации, анализа и обоснования бизнес-идей.

Содержание оценочного задания

Обучающемуся необходимо разработать бизнес-идею и выполнить её анализ с применением метода «Шесть шляп мышления», оформив результаты в виде презентации и представив их в ходе устной защиты.

Порядок выполнения задания

1. Выбрать бизнес-идею (товар или услугу).
2. Проанализировать выбранную идею по методу «Шесть шляп мышления».
3. Подготовить презентацию с результатами анализа.
4. Представить и защитить выполненную работу.

Требования к результату выполнения

- презентация объёмом 3-6 слайдов;
- отражены все элементы метода «Шесть шляп мышления»;
- сформулированы итоговые выводы.

Форма представления результата

- электронная презентация (PowerPoint / PDF);
- устная защита.

Критерии оценивания

Критерий	Показатели
Применение метода	Использованы все элементы метода
Анализ	Логичность и обоснованность выводов
Оформление	Структурированность и наглядность
Защита	Аргументированность ответов

Шкала оценивания

- **«отлично»** — задание выполнено полностью, требования соблюдены;
- **«хорошо»** — допущены незначительные неточности;
- **«удовлетворительно»** — задание выполнено частично;
- **«неудовлетворительно»** — задание не выполнено.

Проверяемые результаты обучения

Обучающийся демонстрирует способность:

- **знать** основные методы креативного мышления;
- **уметь** применять методы анализа и генерации идей;
- **владеть** навыками презентации и аргументации решений.

Проработка идеи по методу «Шесть шляп мышления» оценивается в 8 баллов, исходя из шкалы оценивания, разработанной кафедрой менеджмента КРСУ (см. ПРИЛОЖЕНИЕ 1).

Приложение 4.2

Инструкция по выполнению презентации по карте Эмпатии

Дисциплина: Креативное дизайн-мышление

Цель оценочного задания

Оценка сформированности у обучающихся навыков командной работы, анализа потребителя и совместной разработки решений с использованием инструмента дизайн-мышления «Карта Эмпатии».

Содержание оценочного задания

Обучающимся необходимо в составе команды разработать карту Эмпатии целевого потребителя, распределив роли внутри группы, оформить результаты в виде презентации и представить их в ходе защиты.

Особенности выполнения задания (командная работа)

- работа выполняется в командах по 3–5 человек;
- каждый участник команды принимает активное участие в анализе и обсуждении;
- распределение ролей осуществляется внутри команды (по согласованию).

Рекомендуемые роли в команде:

- аналитик потребителя;
- генератор идей;
- оформитель презентации;
- докладчик (спикер).

Порядок выполнения задания

1. **Выбор продукта или услуги**
   Команда определяет продукт или услугу для анализа.
2. **Определение целевого потребителя**
   Совместно формируется описание потребителя (возраст, род занятий, особенности).
3. **Заполнение карты Эмпатии (командно)**
   Команда обсуждает и заполняет все блоки карты:
   - что потребитель **видит**;
   - что **слышит**;
   - что **думает и чувствует**;
   - что **говорит и делает**;
   - **боли**;
   - **выгоды**.
4. **Формулирование выводов**
   Команда определяет ключевые потребности потребителя и формулирует общий вывод.
5. **Подготовка презентации**
   Результаты командной работы оформляются в виде презентации.

Требования к результату выполнения

- презентация объёмом 6–8 слайдов;
- отражены все блоки карты Эмпатии;

- выводы являются результатом коллективного обсуждения.

Форма представления результата

- командная презентация (PowerPoint / PDF);
- устная защита (1–2 представителя команды).

Критерии оценивания

Критерий	Показатели
Анализ потребителя	Корректно заполнены блоки карты Эмпатии
Логика	Связность и обоснованность выводов
Оформление	Структурированность и наглядность
Защита	Умение объяснять и отвечать на вопросы

Шкала оценивания

- **«отлично»** — карта Эмпатии заполнена полностью и корректно;
- **«хорошо»** — допущены незначительные неточности;
- **«удовлетворительно»** — заполнены не все блоки;
- **«неудовлетворительно»** — задание не выполнено.

Проверяемые результаты обучения

Обучающийся:

- **знает** инструмент «Карта Эмпатии»;
- **умеет** анализировать потребителя;
- **владеет** навыками представления результатов анализа.

Подготовка презентации по карте Эмпатии оценивается в 10 баллов, исходя из шкалы оценивания, разработанной кафедрой менеджмента КРСУ (см. ПРИЛОЖЕНИЕ 1).

Приложение 5.1

Дисциплина: Креативное дизайн-мышление

Тема: Подготовка постера «Пример успешного применения дизайн-мышления в компании»

Цель оценочного задания

Оценка сформированности у обучающегося навыков анализа реальных кейсов применения дизайн-мышления, умения самостоятельно работать с информацией и визуально представлять результаты.

Содержание оценочного задания

Обучающемуся необходимо самостоятельно выбрать компанию и подготовить постер, демонстрирующий пример успешного применения дизайн-мышления при решении конкретной бизнес-задачи.

Особенности выполнения задания (индивидуально)

- задание выполняется **индивидуально**;
- обучающийся самостоятельно анализирует кейс, отбирает информацию и оформляет постер;
- ответственность за содержание и оформление несёт один обучающийся.

Порядок выполнения задания

1. **Выбор компании**

Выберите компанию, в которой применялось дизайн-мышление (международную или локальную).

2. **Анализ кейса**

Определите:

- проблему, с которой столкнулась компания;
- какие этапы и инструменты дизайн-мышления были использованы;
- какой результат был получен.

3. **Подготовка содержания постера**

Постер должен включать:

- название компании;
- описание проблемы;
- применённые инструменты дизайн-мышления;
- итоговый результат и эффект для компании.

4. **Оформление постера**

Информация представляется кратко и наглядно, с использованием схем, иконок и ключевых тезисов.

Требования к результату выполнения

- формат постера: A1 или A2 (печатный или электронный);
- логичная структура и визуальная читаемость;
- отражены основные этапы дизайн-мышления.

Форма представления результата

- постер (PDF или печатный вариант);
- устная защита (3–5 минут).

Критерии оценивания

Критерий	Показатели
Анализ кейса	Корректность и полнота информации
Применение дизайн-мышления	Отражены этапы и инструменты
Оформление постера	Наглядность и структура
Защита	Чёткость и аргументация

Шкала оценивания

- **«отлично»** — кейс раскрыт полностью, постер логичный и наглядный;
- **«хорошо»** — допущены незначительные неточности;
- **«удовлетворительно»** — кейс раскрыт частично;
- **«неудовлетворительно»** — задание не выполнено.

Проверяемые результаты обучения

Обучающийся:

- **знает** примеры применения дизайн-мышления в компаниях;
- **умеет** самостоятельно анализировать кейсы;
- **владеет** навыками визуального представления информации.

Подготовка постера на тему: "Пример успешного применения дизайн-мышления в компании" оценивается в 8 баллов, исходя из шкалы оценивания, разработанной кафедрой менеджмента КРСУ (см. ПРИЛОЖЕНИЕ 1).

Оценка снижается за неполноту и неточность ответа; несоблюдение требований к оформлению работы и сроков предоставления работы на проверку.

Приложение 5.2

Дисциплина: Креативное дизайн-мышление
Тема: Подготовка постера «Пример успешного применения этапов дизайн-мышления в компании»

Цель оценочного задания
Оценка сформированности у обучающегося понимания этапов дизайн-мышления и умения анализировать примеры их практического применения в деятельности компаний и проектов.

Содержание оценочного задания
Обучающемуся необходимо подготовить постер, в котором на конкретных примерах показано, как этапы дизайн-мышления применяются на практике и к каким результатам это приводит.

Порядок выполнения задания

1. **Выбор примера**
   Выберите компанию, продукт или проект, в котором использовался подход дизайн-мышления
   (реальный кейс или учебный пример).
2. **Определение этапов дизайн-мышления**
   Выделите этапы дизайн-мышления:
   - эмпатия;
   - формулировка проблемы;
   - генерация идей;
   - прототипирование;
   - тестирование.
3. **Анализ применения этапов**
   Для каждого этапа кратко опишите:
   - что было сделано;
   - какие инструменты использовались;
   - какой результат был получен.
4. **Подготовка содержания постера**
   Постер должен включать:
   - название кейса (компании или проекта);
   - описание задачи;
   - применение этапов дизайн-мышления по порядку;
   - итоговый результат.
5. **Оформление постера**
   Информация должна быть представлена кратко, наглядно, с использованием схем, иконок и визуальных блоков.

Требования к результату выполнения

- формат постера: **А1 или А2** (печатный или электронный);
- отражены **все этапы дизайн-мышления**;
- логичная структура и визуальная читаемость;

- наличие итогового вывода.

Форма представления результата

- постер (PDF или печатный вариант);
- устная защита **3–5 минут**.

Критерии оценивания

Критерий	Показатели
Понимание этапов	Корректно выделены все этапы
Анализ примера	Соответствие этапов реальному кейсу
Структура постера	Логичность и наглядность
Защита	Чёткость объяснения

Шкала оценивания

- **«отлично»** — этапы раскрыты полностью и последовательно;
- **«хорошо»** — незначительные неточности;
- **«удовлетворительно»** — раскрыты не все этапы;
- **«неудовлетворительно»** — задание не выполнено.

Проверяемые результаты обучения

Обучающийся:

- **знает** этапы дизайн-мышления;
- **умеет** анализировать практические примеры;
- **владеет** навыками визуализации информации.

Приложение 6

Инструкция по защите 3-Д презентации (проекта) на тему: "История моего бизнеса".

Дисциплина: Креативное дизайн-мышление

Тема: защита 3-Д презентации (проекта) на тему: "История моего бизнеса".»

Назначение итоговой работы

Итоговая работа предназначена для комплексной оценки сформированности у обучающегося знаний, умений и практических навыков в области креативного дизайн-мышления, полученных в ходе изучения дисциплины.

Работа позволяет проверить способность обучающегося:

- анализировать потребности потребителя;
- применять инструменты дизайн-мышления;
- генерировать и обосновывать бизнес-идеи;
- визуально и логично представлять проект;
- защищать результаты своей работы.

Цель итоговой работы

Комплексная оценка способности обучающегося применять методы креативного дизайн-мышления для разработки, анализа и презентации бизнес-идеи.

Содержание итоговой работы

Обучающемуся необходимо разработать индивидуальный проект (реальный или гипотетический бизнес) и представить его историю развития в формате 3D-презентации с использованием инструментов дизайн-мышления.

Итоговая работа должна включать элементы, изученные в ходе дисциплины.

Структура итоговой работы

1. Идея бизнеса

- краткое описание бизнеса;
- какую проблему он решает;
- для кого предназначен.

2. Портрет потребителя

- описание целевого потребителя;
- основные потребности и ожидания.

3. Карта Эмпатии

- что потребитель видит, слышит, думает и чувствует;
- боли и выгоды потребителя.

4. История потребителя

Формат: «Я — …, хочу …, чтобы …».

5. Генерация и анализ идеи

Краткий анализ бизнес-идеи по методу **«Шесть шляп мышления»**:

- факты;
- эмоции;
- риски;
- преимущества;
- идеи улучшения;
- итоговый вывод.

6. История развития бизнеса

- как появилась идея;
- этапы развития;
- текущее состояние или перспективы.

7. Визуальное представление проекта

- оформление проекта в формате **3D-презентации**;

- использование объёмных элементов, схем, визуальных акцентов.

Требования к результату выполнения

- 3D-презентация объёмом **10–15 слайдов**;
- логичная структура и последовательность;
- использование инструментов дизайн-мышления;
- выводы и перспективы развития бизнеса.

Форма представления результата

- 3D-презентация (PowerPoint / PDF / Prezi / Figma / Spline и др.);
- прототип
- устная защита проекта **7–10 минут**.

Критерии оценивания

Критерий	Показатели
Анализ потребителя	Корректность портрета и карты эмпатии
Применение методов	Использование дизайн-мышления и «6 шляп»
Проектное мышление	Логика истории бизнеса
Визуализация	Качество и наглядность 3D-презентации
Защита	Аргументированность и уверенность

Шкала оценивания

- **«отлично»** — работа выполнена полностью, методы применены осознанно;
- **«хорошо»** — допущены незначительные неточности;
- **«удовлетворительно»** — работа выполнена частично;
- **«неудовлетворительно»** — работа не соответствует требованиям.

Проверяемые результаты обучения

В результате выполнения итоговой работы обучающийся демонстрирует способность:

- **знать** основные инструменты креативного дизайн-мышления;
- **уметь** применять их при разработке бизнес-идеи;
- **владеть** навыками анализа, визуализации и защиты проекта.

Итоговый проект (3D-презентация) оценивается в 15 баллов, исходя из шкалы оценивания, разработанной кафедрой менеджмента КРСУ (см. ПРИЛОЖЕНИЕ 1).