

**Київський університет імені Бориса Грінченка**

**Кафедра комп'ютерних наук і математики**

«ЗАТВЕРДЖУЮ»

Проректор з науково-методичної  
та навчальної роботи

О.Б. Жильцов

« 07 » 2021 р.



**РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ**

**Дизайн-мислення**

для студентів

спеціальності  
освітнього рівня  
освітньої програми

073 (менеджмент)

другий (магістерський)

073.00.04 (управління електронним навчанням у  
міжкультурному просторі)

Київ – 2021



**Розробник:**

Бойко Марія Анатоліївна,

старший викладач кафедри комп'ютерних наук і математики Факультету інформаційних технологій та управління Київського університету імені Бориса Грінченка

**Викладач:**

Бойко Марія Анатоліївна,

старший викладач кафедри комп'ютерних наук і математики Факультету інформаційних технологій та управління Київського університету імені Бориса Грінченка

**Робочу програму розглянуто і затверджено на засіданні кафедри комп'ютерних наук і математики**

Протокол від 26.08. 2021 р. №10.

Завідувач кафедри О.С. Литвин (підпис)

**Робочу програму погоджено з гарантом освітньої програми (керівником освітньої програми 073.00.04 «Управління електронним навчанням у міжкультурному просторі»)**

\_\_\_\_.\_\_\_\_. 20\_\_ р.

Керівник освітньої програми Н.В. Морзе (підпис)

**Робочу програму перевірено**

\_\_\_\_.\_\_\_\_. 20\_\_ р.

Заступник директора/декана І.Ю. Мельник (підпис)

**Пролонговано:**

на 20\_\_/20\_\_ н.р. \_\_\_\_\_ (підпис) \_\_\_\_\_ (ПІБ), « \_\_\_\_ » \_\_\_\_ 20\_\_ р., протокол № \_\_\_\_

на 20\_\_/20\_\_ н.р. \_\_\_\_\_ (підпис) \_\_\_\_\_ (ПІБ), « \_\_\_\_ » \_\_\_\_ 20\_\_ р., протокол № \_\_\_\_

на 20\_\_/20\_\_ н.р. \_\_\_\_\_ (підпис) \_\_\_\_\_ (ПІБ), « \_\_\_\_ » \_\_\_\_ 20\_\_ р., протокол № \_\_\_\_

на 20\_\_/20\_\_ н.р. \_\_\_\_\_ (підпис) \_\_\_\_\_ (ПІБ), « \_\_\_\_ » \_\_\_\_ 20\_\_ р., протокол № \_\_\_\_

## 1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Характеристика дисципліни за формами навчання
	заочна
Вид дисципліни	вибіркова
Мова викладання, навчання та оцінювання	українська
Загальний обсяг кредитів / годин	5/150
Курс	2
Семестр	3
Кількість змістових модулів з розподілом:	1
Обсяг кредитів	5
Обсяг годин, в тому числі:	150
Аудиторні	20
Самостійна робота	130
Форма семестрового контролю	залік

## 2. Мета та завдання навчальної дисципліни

Курс «Дизайн-мислення» спрямований на формування у студентів уявлень про теоретичні та практичні аспекти використання дизайн-мислення, як одним з сучасних методів створення інновацій; ознайомлення з інструментами, за допомогою яких студенти зможуть почати мислити інноваційно — побачити приховані можливості для вирішення бізнес-задач; створення умов для самореалізації та професійного самовизначення кожного студента; розвиток здібностей сприймати обставини інноваційно, творчо, креативно та критично, бачити внутрішні приховані резерви як підхід до вирішення повсякденних та професійних проблем.

Метою викладання навчальної дисципліни «Дизайн-мислення» є набуття практичних та теоретичних знань студентами в області дизайн-мислення, методологій та принципів дизайн-мислення, формування навичок вирішувати бізнес-задачі швидше та ефективніше за допомогою нових інструментів та впровадження інновацій.

Завдання полягає у формуванні теоретичних знань та практичних умінь у сфері дизайн-мислення та набуття **наступних компетентностей**:

### Загальні компетентності

**ЗК-2:** Здатність до спілкування з представниками інших професійних груп різного рівня (з експертами з інших галузей знань/видів економічної діяльності).

**ЗК-3:** Навички використання інформаційних та комунікаційних технологій.

**ЗК-4:** Здатність мотивувати людей та рухатися до спільної мети.

**ЗК-5:** Здатність діяти на основі етичних міркувань (мотивів).

**ЗК-6:** Здатність генерувати нові ідеї (креативність).

### Спеціальні (фахові, предметні) компетентності

**СК-3:** Здатність до саморозвитку, навчання впродовж життя та ефективного самоменеджменту.

**СК-6:** Здатність формувати лідерські якості та демонструвати їх в процесі управління людьми.

**СК-7:** Здатність розробляти проекти, управляти ними, виявляти ініціативу та підприємливість.

**СК-8:** Здатність використовувати психологічні технології роботи з персоналом.

## 3. Результати навчання за дисципліною

**У результаті вивчення даної дисципліни студенти повинні:**

**знати:**

- основні ідеї та концепції дизайн-мислення та як його застосовувати в професійній та повсякденній діяльності;
- інструменти розвитку емпатії;
- інструменти проведення глибинних інтерв'ю;
- методи аналізу даних під час досліджень клієнтів;
- методологію пошуку ключових інсайтів;

- методи генерування ідей та практики асоціативного мислення для генерування ідей;
- методи прототипування рішень та їх тестування.

***вміти:***

- застосовувати дизайн-мислення в професійній та особистій діяльності;
- презентувати себе та результати своєї діяльності;
- володіти сучасними мультимедійними засобами презентації;
- вміти працювати з краудфаундінговими платформами для залучення капіталу та інвестицій до реалізації власних ідей;
- організовувати публічні кампанії в засобах масової інформації в мережі інтернет, соціальних мережах, блогосфері, відеохостингах;
- формулювати об'єктивні гіпотези та планувати швидкі експерименти для мінімізації ризиків неуспішних проєктів.

та досягти наступних **програмних результатів навчання:**

**ПРН-2:** Ідентифікувати проблеми в організації (закладі освіти), також такі, що стосуються управління електронним навчанням, та обґрунтовувати методи їх вирішення.

**ПРН-4:** Обґрунтовувати та управляти проєктами, генерувати підприємницькі ідеї, в тому числі за допомогою цифрових інструментів.

**ПРН-6:** Мати навички прийняття, обґрунтування та забезпечення реалізації управлінських рішень у непередбачуваних умовах, враховуючи вимоги чинного законодавства, етичні міркування та соціальну відповідальність.

**ПРН-7:** Організовувати та здійснювати ефективну комунікацію та співпрацю всередині колективу, з представниками різних професійних груп та і міжнародному контексті, в тому числі у відкритому міжкультурному просторі.

**ПРН-10:** Демонструвати лідерські навички та вміння працювати у команді, взаємодіяти з людьми, впливати на їх поведінку для вирішення професійних задач.

#### 4. Структура навчальної дисципліни

Назва змістових модулів, тем	Усього	Розподіл годин між видами робіт					Самостійна
		Аудиторна:					
		Лекції	Семінари	Практичні	Лабораторні	Індивідуальні	
<b>Змістовий модуль 1. Дизайн-мислення</b>							
Тема 1. Метод дизайн-мислення як один з сучасних методів створення інновацій.	28	2					26
Тема 2. Виявлення потреб для успішних інновацій.	32	2		4			26
Тема 3. Продукування ідеї.	30	2			2		26
Тема 4. Експериментування.	32	2		2	2		26
Тема 5. Дизайн-мислення в дії.	28				2		26
<b>Разом</b>	<b>150</b>	<b>8</b>		<b>6</b>	<b>6</b>		<b>130</b>

#### 5. Програма навчальної дисципліни

##### Тема 1. Метод дизайн-мислення як один з сучасних методів створення інновацій

Історія виникнення дизайн-мислення як найкращої креативної методології для бізнесу. Принципи та процес дизайн-мислення. Підготовка розуму до інновацій.

##### Тема 2. Виявлення потреб для успішних інновацій

Інструменти розвитку емпатії. Інструменти проведення глибоких інтерв'ю. Методи аналізу даних під час досліджень клієнтів.

##### Тема 3. Продукування ідеї

Методологія пошуку ключових інсайтів. Методи генерування ідей.

##### Тема 4. Експериментування

Методи прототипування рішень. Тестування інновацій.

##### Тема 5. Дизайн-мислення в дії

Практична робота над реальним кейсом за методологією дизайн-мислення.

#### 6. Контроль навчальних досягнень

## 6.1. Система оцінювання навчальних досягнень студентів

Вид діяльності студента	Макс. кількість балів за одиницю	Модуль 1	
		Кількість од.	Макс. кількість балів
Робота на практичних та лабораторних заняттях	10	6	60
Виконання самостійної роботи	5	5	25
<b>Разом</b>			<b>85</b>
Максимальна кількість балів:		85	
Коефіцієнт		1,18	

## 6.2. Завдання для самостійної роботи та критерії її оцінювання

№ з/п	Назва теми	Бали
1.	Самостійна робота №1-5. Дизайн-мислення для інновацій	25
<b>Разом</b>		<b>25</b>

## 6.3. Форми проведення семестрового контролю та критерії оцінювання

Семестровий контроль – залік (захист проекту).

## 6.4. Шкала відповідності оцінок

Рейтингова оцінка	Оцінка за стобальною шкалою	Значення оцінки
<b>A</b>	<b>90 – 100</b> балів	<b>Відмінно</b> – відмінний рівень знань (умінь) в межах обов'язкового матеріалу з можливими незначними недоліками
<b>B</b>	<b>82-89</b> балів	<b>Дуже добре</b> – достатньо високий рівень знань (умінь) в межах обов'язкового матеріалу без суттєвих (грубих) помилок
<b>C</b>	<b>75-81</b> балів	<b>Добре</b> – в цілому добрий рівень знань (умінь) з незначною кількістю помилок
<b>D</b>	<b>69-74</b> балів	<b>Задовільно</b> – посередній рівень знань (умінь) із значною кількістю недоліків, достатній для подальшого навчання або професійної діяльності
<b>E</b>	<b>60-68</b> балів	<b>Достатньо</b> – мінімально можливий допустимий рівень знань (умінь)
<b>FX</b>	<b>35-59</b> балів	<b>Незадовільно з можливістю повторного складання</b> – незадовільний рівень знань, з можливістю повторного перескладання за умови належного самостійного доопрацювання
<b>F</b>	<b>1-34</b> балів	<b>Незадовільно з обов'язковим повторним вивченням курсу</b> – досить низький рівень знань (умінь), що вимагає повторного вивчення дисципліни

### 7. Навчально-методична картка дисципліни

Разом: 150 год., лекції – 8 год., практичні роботи – 6 год., лабораторні роботи – 6 год., самостійна робота – 130 год..

Модулі	Назва модуля	Теми лекцій	Теми практичних робіт	Теми лабораторних робіт	Самостійна робота	Підсумковий контроль
Змістовний МОДУЛЬ I	<b>Дизайн-мислення</b>	Тема 1. Метод дизайн-мислення як один з сучасних методів створення інновацій (2 год) Тема 2. Виявлення потреб для успішних інновацій (2 год) Тема 3. Продукування ідеї (2 год) Тема 4. Експериментування (2 год)	Тема 2. Виявлення потреб для успішних інновацій (2 год) Тема 3. Продукування ідеї (2 год) Тема 4. Експериментування (2 год)	Тема 3. Продукування ідеї (2 год) Тема 4. Експериментування (2 год) Тема 5. Дизайн-мислення в дії (2 год)	<b>25 балів</b>	<b>Залік</b>



## 8. Рекомендові джерела

### Базова

1. Кемпкенс О. Дизайн-мышление. Все инструменты в одной книге. Москва: Эксмо, 2019, 224 с.
2. Придумай. Сделай. Сломай. Повтори. Настольная книга приемов и инструментов дизайн-мышления / Мартин Томич и др.; пер с англ. Е. Пономаревой. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019, 208 с.
3. Иванова В. В. Роль дизайн-мислення в освіті. Інтелект XXI, 4, 2019, 93-97 с.
4. Микуляк О., Концептуальні аспекти дизайн-мислення у фінансовому управлінні господарською діяльністю. Збірник наукових праць ЛОГОС, 2021.
5. Барнет Б., Д. Еванз. Дизайн-мислення. Спроектуй своє життя життя /пер. з англ. Валерія Глінка. К: Наш Формат, 2018, 224 с.
6. Лаборатория Wonderfull, Дизайн-мышление. Рабочие материалы Методическое руководство по применению человекоориентированного подхода к проектированию, Москва, 2017, 48 с.
7. Огилви Т., Лидтка Ж. Думай как дизайнер. Дизайн-мышление для менеджеров. М.: Изд-во Манн, Иванов и Фербер, 2014, 104 с.
8. Norman, Don. The design of everyday things: Revised and expanded edition. Basic books, 2013, 368 с.
9. Браун Т. Дизайн-мышление в бизнесе. От разработки новых продуктов до проектирования бизнес-моделей / Т. Браун. – Пер. с англ. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2012, 256 с.

### Допоміжна

1. Змеёв, С. И. Основы андрагогики, 2013.
2. Хайди Грант Хэлворсон, Хиггинс Тори. Психология мотивации: Как глубинные установки влияют на наши желания и поступки. Манн, Иванов и Фербер, 2014.

## 9. Інформаційні ресурси

1. [https://courses.prometheus.org.ua/courses/course-v1:Prometheus+DTI101+2017\\_T3/about](https://courses.prometheus.org.ua/courses/course-v1:Prometheus+DTI101+2017_T3/about)