


**УТВЕРЖДЕНО**

ПРИКАЗ №01/У-24 от 10.01.2024г.

Директор ООО «Лин Вектор»

  
М.Ф. Хусаинов

**ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

Дополнительная профессиональная образовательная программа

Программа повышения квалификации

**«Создание продукта/процесса на основе дизайн-мышления»**

**Форма обучения:** очная

**Срок обучения:** 16 часов

Набережные Челны, 2024

## Содержание

<b>1. Пояснительная записка.</b>	<b>стр. 3</b>
1.1. Нормативно-правовое основание разработки программы.	стр. 3
1.2. Область применения программы.	стр. 3
1.3. Цель и планируемые результаты обучения.	стр. 4
<b>2. Общая характеристика программы</b>	<b>стр. 4</b>
2.1. Нормативный срок освоения программы	стр. 4
2.2. Материально-техническое обеспечение	стр. 4
2.3. Оценка качества освоения программы	стр. 5
2.4. Сведения о педагогических кадрах	стр. 6
<b>3. Учебный план программы</b>	<b>стр. 6</b>
<b>4. Рабочая программа</b>	<b>стр. 7</b>
<b>5. Информационное и учебно-методическое обеспечение</b>	<b>стр. 8</b>
<b>6. Оценочные материалы</b>	<b>стр. 10</b>
<b>7. Согласование программы</b>	<b>стр. 11</b>

## **1. Пояснительная записка.**

### **1.1. Нормативно-правовые основания разработки программы.**

Дополнительная профессиональная образовательная программа (далее ДПОП) повышения квалификации Общества с ограниченной ответственностью «Лин Вектор» «Создание продукта/процесса на основе дизайн-мышления разработана на основании:

- Федерального закона от 29.12.2012 г., №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»,
- Приказа Министерства образования и науки РФ от 01.07.2013 г. N 499 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам",
- Письма Министерства образования и науки РФ от 30.03.2015 г., №АК-821/06 «О направлении методических рекомендаций по итоговой аттестации слушателей»,
- Письма Министерства образования и науки РФ от 09.10.2013 г. N 06-735 «О дополнительном профессиональном образовании».

### **1.2. Область применения программы.**

Программа предназначена для лиц, имеющих высшее и среднее профессиональное образование, и направлена на удовлетворение образовательных и профессиональных потребностей, профессиональное развитие человека, обеспечение соответствия его квалификации меняющимся условиям профессиональной деятельности, социальной среды и рынка труда.

Программа повышения квалификации направлена на совершенствование и (или) получение новой компетенции, необходимой для профессиональной деятельности, и (или) повышение профессионального уровня в рамках имеющейся квалификации.

Программа направлена на повышение профессиональных компетенций руководителей всех уровней управления и специалистов, занимающихся внедрением инструментов Бережливого производства и повышения операционной эффективности компании. Слушатели должны уверенно пользоваться ПК и программами Microsoft Office, иметь навыки работы с разного рода информацией, уметь анализировать ее, делать выводы.

### **1.3. Цель, планируемые результаты обучения.**

*Цель образовательной программы:*

- получить знания о принципах, методах и инструментах дизайн-мышления
- сформировать навыки применения базовых инструментов дизайн-мышления

*В результате освоения образовательной программы обучающийся должен знать:*

- 5 этапов дизайн - мышления
- что такое дизайн – мышление, как креативный процесс создания продуктов и решений, основанных на изучении пользовательского опыта и инсайтах

*В результате освоения образовательной программы обучающийся должен уметь:*

- пользоваться методами каждого этапа дизайн-мышления

*Образовательная программа включает в себя:* учебный план, рабочую программу, формы контроля и другие материалы, обеспечивающие реализацию соответствующей образовательной технологии.

## **2. Общая характеристика образовательной программы.**

### **2.1. Нормативный срок освоения программы.**

Программа повышения квалификации «Создание продукта/процесса на основе дизайн-мышления» осуществляется по очной форме обучения с полным отрывом от работы, период обучения составляет 16 академических часов на протяжении 2-х дней.

Теоретическая часть совмещается с практическими заданиями на протяжении всего периода обучения. Практическая часть представляет собой выполнение групповых практических заданий и открытых дискуссий. В конце обучения проводится контроль полученных знаний в виде тестирования. По итогам успешного освоения образовательной программы выдается удостоверение о повышении квалификации установленного образца.

### **2.2. Материально-техническое обеспечение.**

Помещение оснащено необходимым оборудованием и предметами мебели, а именно:

- комплект ученической мебели на 25 посадочных мест;
- комплект учительской мебели на одно посадочное место;
- доска-флипчарт магнитно-маркерная 70×100 см, передвижная, на роликах;
- Проектор

- Ноутбук для преподавателя
- Жесткий диск
- Видеокамера
- Фотокамера
- Многофункциональное устройство (черно-белый, цветной)
- Ламинатор
- Брошюратор
- Указка-презентер
- Аудиоколонка
- Электронно-библиотечная система «База знаний»
- Учебные издания.

Каждый обучающийся, в течение всего периода обучения обеспечен индивидуальным раздаточным материалом, доступом к библиотечному фонду, укомплектованному печатными и электронными учебными изданиями.

### **2.3. Оценка качества освоения образовательной программы.**

Оценка качества освоения образовательной программы повышения дополнительного профессионального образования прописана в Положении «Об итоговой аттестации обучающихся в ООО «Лин Вектор».

Тестирование по итогам обучения проводится на основе набора тестовых вопросов с вариантами ответов. На подготовку ответов отводится от 30 до 60 минут. Оценка знаний производится по шкале оценивания:

«Зачтено»	Выставляется участнику обучения, ответившему правильно более чем на 50% вопросов.
«Не зачтено»	Выставляется участнику обучения, ответившему правильно менее чем на 50% вопросов.

В случае неудовлетворительной оценки участник обучения имеет право пересдать тестирование в установленном порядке.

К итоговой оценке допускаются участники обучения, успешно завершившие основной курс обучения, при условии посещения очного обучения не менее чем 70% от общего объема курса.

## 2.4. Сведения о педагогических кадрах

На обучение по программе «Создание продукта/процесса на основе дизайн-мышления» привлекаются специалисты, имеющие высшее профессиональное образование и стаж работы в образовательном учреждении не менее 3 лет. Преподаватель создает условия для формирования у обучающихся основных составляющих компетентности, обеспечивающей успешность будущей деятельности выпускников. Проводит все виды учебных занятий, учебной работы. Контролирует и проверяет выполнение обучающимися практических заданий, соблюдение ими правил по охране труда и пожарной безопасности при проведении учебных занятий. Преподаватели квалифицированные, практикующие специалисты, привлеченные на условиях почасовой оплаты труда.

## 3. Учебный план программы

№	Тема	Количество часов		
		Всего	В том числе	
			теория	практика
1.	Введение	2	1	1
2.	Эмпатия	3	1	2
3.	Фокусировка	2	1	1
4.	Идеация	3	1	2
5.	Прототипирование	3	1	2
6.	Тестирование	3	1	2
7.	Подведение итогов.	1	-	1
<b>Итого:</b>		<b>16</b>	<b>6</b>	<b>10</b>

## **4. Рабочая программа**

### **1. Введение.**

*Теория.* Что такое дизайн-мышление? Определение инсайта в процессе дизайн-мышления. Примеры потребительских решений. Принципы дизайн-мышления. Этапы дизайн-мышления. Формирование команды. I, T, P - компетенции. U – команда. Постановка задачи в дизайн-мышлении. Формирован дизайн-брифа  
*Практика.* Определение задачи на основе дизайн-брифа

### **2. Эмпатия.**

*Теория.* Определение эмпатии. Цели этапа «Эмпатия». Методики развития эмпатии в себе. Карта стейкхолдеров. Методы проявления эмпатии в дизайн-мышлении («Что? Как? Почему?», «Профиль пользователя», «Фиксация на камеру», «Опросы», «Интервью», «Крайние пользователи». Карта эмпатии пользователя  
*Практика.* Формирование карты стейкхолдеров. Формирование профиля пользователя нового продукта на основе предложенного бизнес-кейса. Проведение интервью. Формирование карты эмпатии пользователя.

### **3. Фокусировка.**

*Теория.* Определение фокусировки в дизайн-мышлении. Цели этапа «Фокусировка»  
Определение POV в дизайн-мышлении. Методы этапа «Фокусировка» в дизайн-мышлении («Карта путешествия пользователя/CJM», «Персона», «Матрица 2x2», «Почему? И как?», «Как мы можем?..», «Чек-лист»)  
*Практика.* Построение карты путешествия пользователя. Определение точки зрения.

### **4. Идеация**

*Теория.* Определение идеации в дизайн-мышлении. Цели этапа «Идеация». Дивергентное и конвергентное мышление. Разминка для мозгов. Методы этапа «Идеация» в дизайн-мышлении («Мозговой штурм», «635», «Ментальные карты», «Голубой океан и карта полезности для покупателя». Отбор идей. Пошаговый отбор идей «Скорость распространения и реализуемость». Фасилитация мозгового штурма.  
*Практика.* Мозговой штурм в команде. Отбор идей по методологии «Пошаговый отбор с помощью матрицы «скорость распространения и реализуемость».

## **5. Прототипирование**

*Теория.* Определение прототипирования в дизайн-мышлении. Цели этапа «Прототипирование». Методы этапа «Прототипирование» в дизайн-мышлении («Бодисторминг», «Скетчи», «Сторителлинг»).

*Практика.* Разработка прототипа.

## **6. Тестирование**

*Теория.* Определение тестирования в дизайн-мышлении. Цели этапа «Тестирование». Методы этапа «Тестирование» в дизайн-мышлении («Обратная связь внутри команды», «Обратная связь и тестирование с пользователем», «Сетка обратной связи», «Структурированное юзабилити-тестирование»).

*Практика.* Демонстрация нового продукта, с помощью прототипа. Формирование «Сетки отзывов» для структурирования обратной связи. Анализ и фиксация выводов.

## **7. Подведение итогов.**

*Практика.* Выполнение теста. Обратная связь. Вручение документов.

## **5. Информационное и учебно-методическое обеспечение.**

*Основные источники:*

1. Баркер, Д. Опережающее мышление: как увидеть новый тренд раньше других / Джоэл Баркер ; пер. с англ. - Москва : Альпина Паблишер, 2014. - 187 с. - ISBN 978-5-96141-859-0. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1077870> (дата обращения: 28.02.2024). – Режим доступа: по подписке.
2. Гарднер, Г. Мышление будущего. Пять видов интеллекта, ведущих к успеху в жизни: Учебное пособие / Гарднер Г. - Москва : Альпина Паблишер, 2016. - 168 с.: ISBN 978-5-9614-5263-1. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/914654> (дата обращения: 28.02.2024). – Режим доступа: по подписке.
3. Кемпенс О. Дизайн-мышление. Все инструменты в одной книге [Текст] / Кемпенс О. — : Бомбора, 2019 — 224 с.
4. Лаврик М.: Дизайн-мышление для роста бизнеса. Проектирование и масштабирование бизнес-моделей и экосистем Подробнее: <https://www.labirint.ru/books/971794/> [Текст] / Лаврик М. — 2-е изд.. — : Питер, 2023 — 336 с.



5. Огилви Т. Думай как дизайнер. Дизайн-мышление для менеджеров / Огилви Тим, Лидтка Жанна. – М.: Манн-Иванов-Фербер, 2015. - 280 с.
6. Саймон Герберт: Науки об искусственном: Пер. с англ. Изд. 2-е. – М.: Едиториал УРСС, 2004. – 144 с. (Науки об искусственном.)
7. Сурова, Н.Ю. Проектный менеджмент в социальной сфере и дизайн-мышление: учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности «Менеджмент» / Н.Ю. Сурова. — М. : ЮНИТИ-ДАНА, 2017. - 415 с.

*Рекомендуемые источники:*

1. Богданов Сергей Викторович, Исаева Айгуль Эрнстовна, Козлова Елена Витальевна, Муртузалиева Таира Велимагомедовна, Пурлик Вячеслав Михайлович ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ КАК ПОДХОД К РАЗРАБОТКЕ ИННОВАЦИОННЫХ РЕШЕНИЙ, ОРИЕНТИРОВАННЫХ НА ЧЕЛОВЕКА // Вестник Московского университета. Серия 21. Управление (государство и общество). 2022. №1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/dizayn-myshlenie-kak-podhod-k-razrabotke-innovatsionnyh-resheniy-orientirovannyh-na-cheloveka>(дата обращения: 28.02.2024).
2. Богомолова Ирина Сергеевна Дизайн-мышление: от названия к сути метода // АМИТ. 2023. №4 (65). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/dizayn-myshlenie-ot-nazvaniya-k-suti-metoda> (дата обращения: 28.02.2024).
3. Карпов Д. Мышление как инструмент 10 стратегий для решения любой проблемы [Текст] / Карпов Д. — 1-е изд.. — : Манн, Иванов и Фербер, 2021 — 544 с.
4. Микалко М. Рисовый штурм и еще 21 способ мыслить нестандартно [Текст] / Микалко М. — 8-е изд.. — : Манн, Иванов и Фербер, 2015 — 408 с.
5. Томич М., Риги К., Бортвик М., Ахмадпур М., Фроули Д., А. Баки Кокабалли, Клаудия Нуньес - Пачеко, Карла Стрэкер, Лиана Лок Придумай. Сделай. Сломай. Повтори: Настольная книга приемов и инструментов дизайн - мышления [Текст] / Томич М., Риги К., Бортвик М., Ахмадпур М., Фроули Д., А. Баки Кокабалли, Клаудия Нуньес - Пачеко, Карла Стрэкер, Лиана Лок — . — : Манн, Иванов и Фербер, 2019 — 208 с.

## 6. Оценочные материалы

### 1. В чем заключается основополагающая концепция дизайнерского мышления?

- А) Жесткие методологии решения проблем
- Б) Линейный и последовательный подход
- В) *Клиент-ориентированный и итеративный процесс решения проблем.*
- Г) Избегание командного сотрудничества

### 2. В контексте дизайн-мышления что означает термин "инсайт"?

- А) Избегание потребительских решений
- Б) Жесткое определение проблемы
- В) *Глубокое понимание, ведущее к инновационным решениям*
- Г) Не обращать внимания на отзывы потребителей

### 3. Что из перечисленного ниже является характерной чертой принципов дизайн-мышления?

- А) Опора исключительно на заранее определенные решения
- Б) *Принятие неоднозначности и непредвзятости*
- В) Придерживаться жесткой постановки задачи
- Г) Игнорирование пользовательского опыта

### 4. Какова роль команд в процессе дизайн-мышления, особенно "U" в T-образных компетенциях?

- А) Избегание сотрудничества
- Б) поддержание изолированной экспертизы
- В) Пренебрежение мнением пользователей
- Г) *Поощрение междисциплинарного сотрудничества*

### 5. Как постановка проблемы решается в методологии дизайн-мышления?

- А) С помощью отказа от целостного подхода
- Б) *С помощью эмпатии и понимания потребностей пользователей*
- В) Через линейную и предопределенную структуру
- Г) Игнорируя обратную связь с пользователем

### 6. Что из перечисленного ниже не является этапом процесса дизайн-мышления?

- А) Идея
- Б) *Линейное решение проблемы*
- В) Прототипирование
- Г) Тестирование и итерации

### 7. Что означает термин "фокусировка" в контексте дизайн-мышления?

- А) Сужение круга решений
- Б) Безграничное расширение идей
- В) *Игнорирование точки зрения пользователя*
- Г) Избегание этапа разработки идей

**8. Какие методы обычно используются на этапе фокусировки в дизайн-мышлении?**

- А) Исключительно линейное решение проблем
- Б) Отказ от карт путешествий пользователей
- В) *Использование "Карты путешествия пользователя/сотрудника", "Персоны", "Матрицы 2x2", "Почему? И как?", "Как мы можем...?", "Контрольный список".*
- Г) Игнорирование построения карт путешествий пользователей

**9. Какой метод предполагает задавание вопросов типа "Почему? И как?" и "Как мы можем...?" на этапе фокусировки дизайнерского мышления?**

- А) Избегание линейного решения проблем
- Б) Использование метода "Контрольный список"
- В) Игнорирование построения карт путешествий пользователей
- Г) *Использование итеративных вопросов для уточнения решений*

**10. В чем заключается фундаментальная концепция "прототипирования" в контексте дизайн-мышления?**

- А) Избегание перспектив пользователя
- Б) Принятие жестких решений
- В) *Создание осязаемых представлений идей для тестирования и итераций*
- Г) Игнорирование итеративной разработки

**11. Каковы основные цели этапа "Прототипирование" в дизайн-мышлении?**

- А) Придерживаться первоначальных идей без итераций
- Б) *Создание осязаемых представлений для тестирования и доработки*
- В) Избежать пользовательского тестирования
- Г) Пренебрежение важностью обратной связи с пользователем

**12. Что означает "бодисторминг" в контексте дизайн-мышления?**

- А) Избегание физических представлений
- Б) *Участие в физических мозговых штурмах и ролевых играх для генерации идей*
- В) Игнорирование взглядов пользователей
- Г) Принятие жестких решений


**Согласование к программе:**

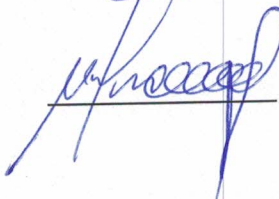
**Программу разработал:**

Директор по развитию

**Согласовано:**

Директор

  
\_\_\_\_\_  
Н.В. Чупина

  
\_\_\_\_\_  
М.Ф. Хусаинов