

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ТАВРІЙСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ АГРОТЕХНОЛОГІЧНИЙ
УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ДМИТРА МОТОРНОГО
Кафедра «Маркетинг»**

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри, д.е.н., професор

Дар'я ЛЕГЕЗА

« 31 » 08 2021р.

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

«Дизайнерське мислення»

для здобувачів ступеня вищої освіти «Магістр»
зі спеціальності 075 «Маркетинг»

факультет економіки та бізнесу

2021 – 2022 н.р.

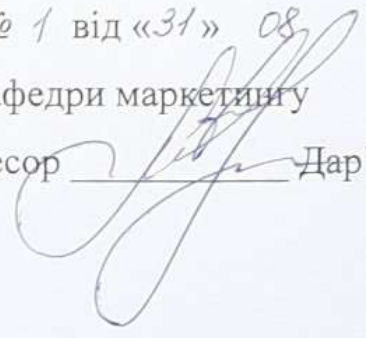
Робоча програма навчальної дисципліни «Дизайнерське мислення» для здобувачів ступеня вищої освіти «Магістр» зі спеціальності 075 «Маркетинг» – Мелітополь, ТДАТУ, 2021– 15 с.

Розробники: к.е.н, доц. Анастасія КОНОВАЛЕНКО,
к.е.н., доц. Наталя ШКВИРЯ

Робоча програма затверджена на засіданні кафедри «Маркетинг»

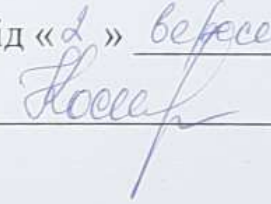
Протокол № 1 від «31» 08 2021 року

Завідувач кафедри маркетингу

д.е.н., професор  Дар'я ЛЕГЕЗА

Схвалено методичною комісією факультету економіки та бізнесу зі спеціальності 075 «Маркетинг» для здобувачів ступеня вищої освіти «Магістр»

Протокол № 1 від «2» вересня 2021 року

Голова, доц.  Анна КОСТЯКОВА

1. ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, ступінь вищої освіти	Характеристика навчальної дисципліни	
		денна форма навчання	
Кількість кредитів – 4	Галузь знань 07 Управління та адміністрування	обов’язкова	
Загальна кількість годин - 120	Спеціальність 075 «Маркетинг»	Курс	Семестр
Змістових модулів – 2		М1	1-й
Тижневе навантаження: аудиторних занять – 3 год. самостійної роботи студента – 7,8 год.	Ступінь вищої освіти: «Магістр»	Вид занять	Кількість годин
		Лекції	12
		Лабораторні заняття	-
		Практичні заняття	22
		Семінарські заняття	-
		Самостійна робота	86
		Вид контролю: екзамен	

2. МЕТА ТА ЗАВДАННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Мета - оволодіння теоретичними знаннями і практичними навиками, які необхідні для визначення існуючих проблем потенційних клієнтів та генерування інноваційних шляхів їх вирішення.

Завдання курсу – формування системного підходу до дизайнерського мислення; посилення навиків творчого мислення у вирішенні проблемних питань; зміцнення навиків колективної роботи у сфері пошуку інноваційних шляхів вирішення існуючих проблем; засвоєння методів генерування інноваційних підходів до рішення існуючої проблеми.

У результаті вивчення дисциплін студент повинен

знати: алгоритм розробки стратегії вирішення проблем та прийняття рішень, комунікацій та управління в умовах мінливості середовища, спеціальні принципи функціонування технологій, моделювання та стратегічної розробки етапів послідовного, інтегративного впровадження та використання на практиці.

вміти:

- адаптувати і застосовувати нові досягнення в теорії та практиці маркетингу для досягнення конкретних цілей і вирішення задач ринкового суб'єкта;
- планувати і здійснювати власні дослідження у сфері маркетингу, аналізувати його результати і обґрунтовувати ухвалення ефективних маркетингових рішень в умовах невизначеності ;
- вміти розробляти стратегію і тактику маркетингової діяльності з урахуванням крос-функціонального характеру її реалізації;
- вміти підвищувати ефективність маркетингової діяльності ринкового суб'єкта на різних рівнях управління, розробляти проекти у сфері маркетингу та управляти ними;
- вміти формувати і вдосконалювати систему маркетингу ринкового суб'єкта;
- використовувати методи міжособистісної комунікації в ході вирішення колективних задач, ведення переговорів, наукових дискусій у сфері маркетингу;
- розуміти сутність та особливості застосування маркетингових інструментів у процесі прийняття маркетингових рішень;
- обґрунтовувати маркетингові рішення на рівні ринкового суб'єкта із застосуванням сучасних;
- вміти оприлюднити результати власних наукових досліджень у фаховому середовищі та презентувати їх із застосуванням сучасних технічних засобів;
- володіти сучасними інноваційними технологіями в сфері маркетингу із застосуванням програмного забезпечення та застосувати сучасні підходи цифрового аналізу маркетингової діяльності;
- використовувати на практиці сучасні види маркетингу (цифровий маркетинг, нейромаркетинг, соціальний маркетинг, когнітивний маркетинг, тощо).

3. ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Змістовий модуль 1. «Методи діагностики проблеми»

Тема 1. Концепція дизайн-мислення: принципи, процес. Емпатія: розуміння людських потреб та нестатків.

Дизайн-мислення як основа сучасних методів інновацій. Характерні ознаки та категорії дизайн-мислення. Моделі дизайн-мислення. Сутність процесу дизайн-мислення, його характеристики. Основні етапи дизайн-мислення. Властивості дизайн-мислення. Інтуїція і її роль в мисленні. Інтуїція і творчість. Приклади успішного використання дизайн-мислення. Емпатія в світі різних теоретичних підходів. Методологічні засади дослідження емпатії людини. Переживання як змістовна основа процесів емпатії. Класифікація емпатійних відносин [1,3,4,5,6,7, 8,13,15,17]

Тема 2. Визначення проблеми: переформування та визначення проблеми людино-орієнтованими способами.

Аналіз споживчої поведінки з метою виявлення проблем, нових потреб і переваг. Принципи споживчої етнографії. Інструменти опису та аналізу споживчої поведінки. Емпатична карта. Соціальна мережа споживача. Профіль споживача. Тимчасова шкала. Карта надання послуги. Сторіборди [1,2,3,5,6,7,10,13,18] .

Тема 3. Генерація ідей: техніки та інструменти створення концепції рішень.

Проблема і її контекст. Визначення ключових невідповідностей. Інструменти структуризації проблеми. Опис ключових невідповідностей і їх ранжування. Дедукція, індукція, абдукція. Дивергентне і конвергентне мислення. Інтегральне мислення Р.Мартіна. Методи стимулювання творчої активності. Методи пошуку нових ідей. Принципи та підходи теорії розв'язання винахідницьких задач. Ігротехніка і геймстормінг. Відбір, сортування і структуризація базових ідей. Формулювання гіпотез [1,3,6,7, 8,11,12,15,16] .

Змістовий модуль 2. «Моделювання концепції вирішення проблеми»

Тема 4. Прототипування: застосування практичного підходу до моделювання ідей.

Сутність процесу прототипування. Моделі прототипування. Особливості прототипування. Класифікація інструментів прототипування. Вибір інструмента для прототипування. Модернізація прототипу. Створення інтерактивних прототипів із застосуванням інформаційних технологій. Паперове прототипування: переваги та недоліки. Швидке прототипування: Призначення та області застосування. Технології прототипування [1,2,3,4,6,7, 9,12,16,17].

Розробка функціональних і елементних моделей. Моделі функціонування товарів і послуг. Розробка дизайну. Визначення інформаційного образу продукту. Класифікація видів тестування. Алгоритм тестування прототипу. Дизайн наративу. Визначення завдань при тестування прототипу. Сутність процесу тестування, його характеристики. Діаграма Харріса. Подальший розвиток продукту [1,3,4,5,6,7, 8, 9,13,14,17,18].

Номер тижн	Вид занять	Тема заняття або завдання на самостійну роботу	Кількість					
			годин				балів	
			лк	лаб.	пр.	CPC		
Змістовий модуль 1. «Методи діагностики проблеми»								
1-2	Лекція 1	Концепція дизайн-мислення: принципи, процес. Емпатія: розуміння людських потреб та нестатків	2	-	-	-	-	
	Практичне заняття №1	Концепція дизайн-мислення: принципи, процес. Емпатія: розуміння людських потреб та нестатків	-	-	4	-	5	
	Самостійна робота	Робота на навчально-інформаційному порталі	-	-	-	15	4	
3-4	Лекція 2	Визначення проблеми: переформування та визначення проблеми людино-орієнтованими способами	2	-	-	-	-	
	Практичне заняття №2	Визначення проблеми: переформування та визначення проблеми людино-орієнтованими способами	-	-	4	-	5	
	Самостійна робота	Робота на навчально-інформаційному порталі. Створення презентацій	-	-	-	15	3	
5-6	Лекція 3	Генерація ідей: техніки та інструменти створення концепції рішень	2	-	-	-	-	
	Практичне заняття №3	Генерація ідей: техніки та інструменти створення концепції рішень	-	-	4	-	5	
	Самостійна робота	Робота на навчально-інформаційному порталі. Створення презентацій	-	-	-	14	3	
Всього за змістовий модуль 1 – 62 год.			6		12	44	25	
Підсумковий модульний контроль 1							10	
Змістовий модуль 2. «Моделювання концепцій вирішення проблеми»								

9-10	Лекція 4	Прототипування: застосування практичного підходу до моделювання ідей	2	-	-	-	-
	Практичне заняття №4	Прототипування: застосування практичного підходу до моделювання ідей	-	-	6	-	7
	Самостійна робота	Робота на навчально-інформаційному порталі. Створення презентацій	-	-	-	20	5
11-13	Лекція 5	Тестування: розробка прототипу варіанту рішення проблеми та оцінка отриманих результатів	4	-	-	-	-
	Практичне заняття №5	Тестування: розробка прототипу варіанту рішення проблеми та оцінка отриманих результатів	-	-	10	-	8
	Самостійна робота	Робота на навчально-інформаційному порталі. Створення презентацій	-	-	-	22	5
Всього за змістовий модуль 2 – 58 год.			6		10	42	25
Підсумковий модульний контроль 2							10
Екзамен							30
Всього з навчальної дисципліни – 120 год.			12		22	86	100

5. ПЕРЕЛІК ПИТАНЬ, ЩО ВІНОСЯТЬСЯ НА ПІДСУМКОВИЙ МОДУЛЬНИЙ КОНТРОЛЬ № 1

1. Сутність дизайн-мислення як основа сучасних методів інновацій.
2. Моделі дизайн-мислення.
3. Характеристика змісту процесу дизайн-мислення.
4. Зміст основних етапів дизайн-мислення.
5. Роль інтуїції у мисленні фахівця.
6. Роль творчості у процесі обґрунтування рішень.
7. Характеристика сутності емпатії та її роль у процесі пошуку напрямів вирішення проблем споживача.
8. Види емпатійних відносин
9. Роль дизайн-мислення у процесі масштабування проєктів.
10. Зміст процесу аналізу споживчої поведінки як способу визначення існуючих проблем, нових потреб та переваг.
11. Характеристика принципів споживчої етнографії.
12. Характеристика інструментів, що використовують для опису та аналізу споживчої поведінки.
13. Сутність та призначення карт емпатії.
14. Принципи побудови карт емпатії.
15. Характеристика соціальної мережі споживача.
16. Принципи створення профіля споживача.
17. Принципи використання карт надання послуги.
18. Призначення та принципи використання сторібордів.

19. Підходи до визначення ключових невідповідностей.
20. Інструменти структуризації проблеми.
21. Підходи до використання методів дедукції, індукція, абдукція.
22. Зміст інтегрального мислення Р. Мартіна.
23. Методи стимулювання творчої активності колективу.
24. Методи пошуку нових ідей.
25. Принципи та підходи теорії розв'язання винахідницьких задач.
26. Напрями використання ігротехнік та геймстормінгу.
27. Принципи відбору ідей та їх сортування
28. Підходи до структуризації базових ідей.
29. Принципи формулювання гіпотез.

ПЕРЕЛІК ПИТАНЬ, ЩО ВІНОСЯТЬСЯ НА ПІДСУМКОВИЙ МОДУЛЬНИЙ КОНТРОЛЬ № 2

30. Сутність та призначення процесу прототипування.
31. Характеристика моделей прототипування.
32. Види інструментів, що використовують у процесі прототипування, та принципи їх вибору.
33. Створення інтерактивних прототипів з використанням інформаційних технологій.
34. Переваги та недоліки здійснення прототипування на папері.
35. Призначення та сфери використання експрес-прототипування.
36. Характеристика основних технологій прототипування.
37. Підходи до розробки функціональних та елементних моделей.
38. Принципи розробки дизайну моделей.
39. Принципи визначення інформаційного образу продукту.
40. Характеристика різновидів тестування.
41. Етапи алгоритму здійснення тестування прототипу.
42. Зміст та призначення наративного дизайну.
43. Способи визначення завдань при тестування прототипу.
44. Зміст процесу тестування та його характеристики.
45. Напрями використання діаграми Харріса.

6. РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

Базова

1. Bender, Rahmin.(2020). Design Thinking as an Effective Method for Driving Innovative Solutions to Wicked Problems. Fielding Graduate University; <https://search.proquest.com/docview/2394838219?pq-origsite=primo>
2. Coker, Alison. (2019). A Design Thinking Approach to Improve School Leader Onboarding in Context of Creating a Principal Succession Management Framework. The Stout School of Education; <https://search.proquest.com/docview/2414802683/?pq-origsite=primo>
3. Christian Mueller-Roterberg (2018). Handbook of Design Thinking. Tips & Tools for how to design thinking.

4. Gasparini, Andrea. (2020). Design Thinking for Design Capabilities in an Academic Library. University of Oslo; <https://www.duo.uio.no/handle/10852/72835>
5. MURAL - лучшая виртуальная доска для коллективной работы (2020). <https://lifehacker.ru/mural-ly/>
6. Most Catherine (2018). Design thinking methods for career planning. <https://uxdesign.cc/design-thinking-methods-for-career-planning-7af7e5b27cd1>
7. The Field Guide to Human-Centered Design. (2015). 1st Edition. ISBN: 978-0-9914063-1-9. 192 psl
8. Van Gompel, Kristin. (2019). Cultivating 21st Century Skills: An Exploratory Case Study of Design Thinking as a Pedagogical Strategy for Elementary Classrooms. Pepperdine University; <https://search.proquest.com/docview/2275957805/?pq-origsite=primo>
9. Wang, Jennifer. (2020). Developing Teachers Technological, Pedagogical, and Content Knowledge (TPaCK) Through Design Thinking and Community of Practice. San Jose State University; <https://search.proquest.com/docview/2425886039/?pq-origsite=primo>

Допоміжна

10. Hayes, Nora. (2018). Design Thinking: Using Creativity and Collaboration to Transform Public Relations. University of Minnesota; <https://conservancy.umn.edu/handle/11299/210001>
11. Ideas with a system – design thinking. https://job-wizards.com/en/design-thinking-buzzword-or-the-new-magic-formula/?gclid=CjwKCAiA8ov_BRAoEiwAOZogwarWgIndPIJqB2DKaaKZImxzxV-SyVrJSp4NqRKwurhp6yaJ2IUBchoCKr0QAvD_BwE
12. Introduction to Design Thinking (2018). <https://experience.sap.com/skillup/introduction-to-design-thinking/>
13. Kuriloff, Gabriel. (2019). From the Ground Up: The Challenges and Possibilities of Using Design Thinking to Develop Adult Autonomy in One School. University of Pennsylvania; <https://search.proquest.com/docview/2296699917/?pq-origsite=primo>
14. Котова Нина Сергеевна; Митусова Ольга Анатольевна (2018) «Дизайн-мышление» как новый подход обучения менеджменту в магистратуре. Государственное и муниципальное управление, Vol. 2018/3, no. 3, pp. 47–51, <https://doaj.org/article/e75a26d0e7714b4f83126b8a26920606>
15. MURAL is a digital workspace for visual collaboration (2020). <https://www.mural.co/>
16. Nguyen, Bao Marianna. (2016). Design Thinking in Startups. Doktoro disertacija. University of Oslo, <https://www.duo.uio.no/bitstream/handle/10852/51905/design-thinking-in-startups-by-bao-marianna-nguyen.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
17. Steinke, Gerhard H.; Al-Deen, Meshal Shams; LaBrie, Ryan C. (2017). Innovating Information System Development Methodologies with Design

Thinking. Proc. of the 5th International Conference on Applied Innovations in IT, (ICAIIT), <https://opendata.unihalle.de/handle/1981185920/12695>

18. Videnovik, Maja ; Vold, Aud Tone ; Kiønig, Linda Vibeke ; Trajkovic, Vladimir. (2019). Design Thinking Methodology for Increasing Quality of Experience of Augmented Reality Educational Games. 18th International Conference on Information Technology Based Higher Education and Training; https://brage.inn.no/innxmlui/bitstream/handle/11250/2678038/ITHET_Design%2bthinking%2bmethodology.pdf?sequence=1&isAllowed=y