

**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ
МЕЖДУНАРОДНЫХ ОТНОШЕНИЙ (УНИВЕРСИТЕТ)
МИНИСТЕРСТВА ИНОСТРАННЫХ ДЕЛ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ»
ОДИНЦОВСКИЙ ФИЛИАЛ**

**Факультет финансовой экономики
Кафедра туризма, гостеприимства и креативных индустрий**

УТВЕРЖДАЮ

**Декан факультета финансовой
экономики
И.А. Гулиев**

«__» _____ 20__ г.

Рабочая программа дисциплины (модуля)

ДИЗАЙН МЫШЛЕНИЯ

Направление подготовки

43.03.02 Туризм

Направленность (профиль) подготовки

Туризм и индустрия гостеприимства

Квалификация – бакалавр

Форма обучения – очная

Год набора – 2025

Одинцово-2025

Рабочая программа по дисциплине "Дизайн мышления" составлена в соответствии с требованиями образовательного стандарта высшего образования МГИМО МИД России по направлению подготовки 43.03.02 Туризм.

Автор(ы) программы:

Василюк Татьяна Николаевна, доцент кафедры, канд.экон.наук

Директор научной библиотеки: _____ /И.А. Байбикова

Факультет финансовой экономики Одинцовского филиала МГИМО МИД России.

Кафедра туризма, гостеприимства и креативных индустрий.

Программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры. Протокол заседания №8 от 10.04.2025

Подпись зав. / и.о.зав. кафедрой: _____ /Романов Максим Сергеевич/

Содержание

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы	4
2. Место дисциплины в структуре образовательной программы	5
3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам занятий) и на самостоятельную работу обучающихся	5
4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий	6
5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)	8
6. Фонд оценочных материалов (средств) для проведения промежуточной аттестации обучающихся и текущего контроля по дисциплине (модулю)	9
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)	12
8. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)	13
9. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)	14
10. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)	14
11. Иные сведения и (или) материалы	15
12. Лист регистрации внесенных изменений	16

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Цели дисциплины (модуля)

освоение студентами современных техник креативного мышления (наряду с развитием навыков критического мышления), техник поиска идей на основе изучения опыта пользователей и потенциальных клиентов, а также разработка собственной идеи социального проекта в сфере туризма и гостеприимства с использованием техник дизайн-мышления.

Задачи дисциплины (модуля)

- сформировать навыки использования технологии дизайн-мышления при планировании и организации проектной деятельности в сфере туризма и гостеприимства;
- овладеть современными методами исследования запросов потребителей при разработке идеи бизнес-проекта.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен *знать*

- основные принципы критического мышления;
- инструментарий творческого мышления;
- методы поиска бизнес-идей

уметь

- использовать современный инструментарий дизайн-мышления при поиске бизнес-идей в сфере туризма и гостеприимства;
- определять основных стейкхолдеров бизнес-проекта;
- формировать карты эмпатии, CJM, ментальные карты и иные инструменты визуализации поиска бизнес-идеи в сфере туризма и гостеприимства

иметь навыки и (или) опыт деятельности

- определять основные потребности целевой аудитории;
- оценивать и отбирать бизнес-идеи,
- создавать MVP и презентовать бизнес-идею перед заказчиками и инвесторами.

В результате освоения образовательной программы обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения по дисциплине (модулю):

<i>Коды компетенции</i>	<i>Содержание компетенций</i>	<i>Индикаторы достижения компетенций</i>	<i>Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (в соответствии с профессиональными стандартами (при наличии))</i>
УК-3	Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	ИУК 3.1 Понимает основные аспекты межличностных и групповых коммуникаций	Знания: - основы психологии и делового общения, ключевых норм и аспектов межличностного взаимодействия в коллективе и командной работы Умения: - применять методы эффективной коммуникации в команде, в соответствии с отведенной ролью и обязанностями для решения индивидуальных и групповых задач

			- реализовывать свою роль в команде с соблюдением норм и использованием методов эффективного взаимодействия. Навыки: -использовать стратегию сотрудничества при руководстве работой команды для достижения поставленной цели
УК-4	Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах)	ИУК 4.3 Использует диалог для сотрудничества в социальной и профессиональной сферах	Знания: факторы, влияющие на развитие явлений и процессов в сфере туризма Умения: разрабатывать прогнозы развития явлений и процессов в сфере туризма на основе MVP Навыки: - анализировать тенденции в сфере туризма и разрабатывать проекты туристических продуктов на основе результатов данного анализа

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина (модуль) «Дизайн мышления» (Б1.О.20.01) относится к обязательной части учебного плана.

Для изучения дисциплины необходимы знания, умения и навыки, сформированные в процессе освоения следующих дисциплин (модулей) и практик:

Ознакомительная практика
Психодиагностика в туризме

Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Туристско-рекреационное проектирование
Проектная деятельность и бизнес-планирование
Экономика впечатлений

Дисциплина (модуль) изучается на 2 курсе(ах) в 3 семестре(ах) (в соответствии с учебным планом).

3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам занятий) и на самостоятельную работу обучающихся

Общая трудоемкость (объем) дисциплины (модуля) составляет 2 зач. ед. (3Е), 72 ак. ч.

Вид работы	Трудоемкость	
	Академические часы	Зачетные единицы
Общая трудоемкость	72	2

Аудиторная работа, всего: в том числе:	32	
Лекционные занятия	16	
Практические занятия	16	
Самостоятельная работа, всего:	40	
Вид промежуточной аттестации (зачет)		

4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий

4.1. Разделы дисциплины (модуля) и трудоемкость по видам учебных занятий (в академических часах)

№ п/п	Раздел/тема дисциплины	Общая трудоемкость (в часах)	Виды учебных занятий, включая самостоятельную работу обучающихся и трудоемкость (в часах)				Самостоятельная работа обучающихся, в т.ч. в форме практической подготовки	Формы текущего контроля успеваемости
			Аудиторные учебные занятия					
			всего	лекции	в т.ч. лекции в форме практической подготовки	практические занятия, лабораторные		
семестр 4								
1.1	Критическое и креативное мышление, особенности и техники применения.	8	2		2		4	Т
1.2	Сущность дизайн-мышления, история становления и этапы. Эмпатия.	8	2		2		4	Т
1.3	Фокусировка, или Point of View (POV). Инструментарий фокусировки.	8	2		2		4	Т
1.4	Генерация идей. Методы поиска идей. Мозговой штурм	8	2		2		4	Т
1.5	Выбор идеи. Количественные и качественные методы оценки идей.	8	2		2		4	Т

1.6	Прототипирование и тестирование – цели, методы, формы. Презентация идеи.	8	2	2	4	Т
1.7	Разработка идеи социального проекта на основе техник дизайн-мышления	14	2	2	10	ЗГП
1.8	Бизнес-инкубатор как пространство реализации бизнес-идеи	10	2	2	6	ЗГП
текущая аттестация						
2.1	зачет					Т, ЗГП
ИТОГО:		72	16	16	40	

(расшифровку аббревиатур форм текущего контроля успеваемости см. в п.б.1.2а)

4.2 Содержание дисциплины (модуля), структурированное по разделам (темам)

семестр 4

1.1. Критическое и креативное мышление, особенности и техники применения.

Критическое мышление, его характеристики и сферы применения. Творческое мышление. Теория решения изобретательских задач (ТРИЗ). Латеральное мышление. Модель «Шесть шляп мышления» Э.де Боно.

1.2. Сущность дизайн-мышления, история становления и этапы. Эмпатия.

Дизайн-мышление, сущность и особенности. Ключевые шаги, методы и техники дизайн-мышления Эмпатия и зеркальные нейроны. Карта эмпатии. Customer Activity Cycle, или модель PEP.

Анализ проблем и возможностей для роста (Waste&Value Gap). Модификация PEDPL.

Пользовательский путь (Customer Journey Map).

1.3. Фокусировка, или Point of View (POV). Инструментарий фокусировки.

SCAMPER в модификации решений. «Персона-модель» и цитаты. Технологии визуализации ассоциативного мышления. Модель 5M

1.4. Генерация идей. Методы поиска идей. Мозговой штурм

Мозговой штурм (brainstorming). SIL. KJ. Метод случайного стимула. Работа в команде. Дивергентное или конвергентное мышление. «Смысловые облака». Матрицы положительного и отрицательного клиентского опыта. Техника шести шляп. Метод Уолта Диснея. Метод «Плохие и хорошие идеи». «Мировое кафе» (World café).

1.5. Выбор идеи. Количественные и качественные методы оценки идей.

Группировка идей. Матрица оценки идей по критерию «польза и затраты» Голосование разноцветными стикерами.

1.6. Прототипирование и тестирование – цели, методы, формы. Презентация идеи.

Активное прототипирование. Бизнес-оригами. «Волшебник из страны Оз». Включенное наблюдение. Тестирование с пользователем. Работа над спичем (Elevator speech). Серия иллюстраций, или сториборд. Метод истории (Storytelling). Полевое разыгрывание решений (Bodystorming). Игровое моделирование (Lego Serious Play).

1.7. Разработка идеи социального проекта на основе техник дизайн-

мышления

Основные блоки разработки проектного решения. Разработка инновационной идеи по подсказкам потребителя. Формулировка гипотез для интернет-проекта. Подтверждение идеи в исследованиях клиентов. Оценка потенциала рынка. Конкурентная разведка. Прототипирование и создание минимального жизнеспособного продукта (MVP). Разработка лендинговой страницы. Создание ценностного предложения. Тестирование решения. Построение бизнес-модели стартапа. Выбор модели монетизации. Анализ метрик стартапа и расчет экономических показателей проектного решения.

1.8. Бизнес-инкубатор как пространство реализации бизнес-идеи

Предоставление рабочего места как пространства для работы, мозговых штурмов и проведения переговоров с партнерами. Интенсивный курс тренингов. Business Model Canvas, маркетинг, Интернет-маркетинг, финансовое планирование, юридические вопросы, искусство презентации и т.д. Консалтинг и экспертиза. Помощь с доработкой идеи и бизнес-модели, а также привлечение внешних экспертов. Ценные связи. Выходы на людей, которые могут быть полезны: бизнес-ангелы, инвесторы, менторы и деловые партнеры. Доступ к внутренним ресурсам. Внутренняя библиотека бизнес-книг, коллекция шаблонов презентаций и расчетов. Поддержка на всех этапах. Помощь каждому проекту в зависимости от его текущих потребностей.

текущая аттестация

2.1. зачет

5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)

Формы самостоятельной работы:

- знакомство с рабочей программой дисциплины;
- работа с лекционным материалом;
- подготовка докладов;
- решение кейсов на практических занятиях;
- работа с тестами текущего контроля;
- работа с обязательной, дополнительной литературой, литературой для факультативного чтения, Интернет-ресурсами и базами данных;
- подготовка к опросам, тестированию, зачёту;
- разработка собственного проекта на основе техник дизайн-мышления.

6. Фонд оценочных материалов (средств) для проведения промежуточной аттестации обучающихся и текущего контроля по дисциплине (модулю)

6.1 Паспорт фонда оценочных средств по дисциплине (модулю)

1) Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

№ п/п	Контролируемые разделы (темы) дисциплины (результаты по разделам)	Код контролируемой компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Наименование оценочного средства
1.1	Критическое и креативное мышление, особенности и техники применения.	УК-3, УК-4	ИУК 3.1, ИУК 4.3	Т
1.2	Сущность дизайн-мышления, история становления и этапы. Эмпатия.	УК-3, УК-4	ИУК 3.1, ИУК 4.3	Т
1.3	Фокусировка, или Point of View (POV). Инструментарий фокусировки.	УК-3, УК-4	ИУК 3.1, ИУК 4.3	Т
1.4	Генерация идей. Методы поиска идей. Мозговой штурм	УК-3, УК-4	ИУК 3.1, ИУК 4.3	Т
1.5	Выбор идеи. Количественные и качественные методы оценки идей.	УК-3, УК-4	ИУК 3.1, ИУК 4.3	Т
1.6	Прототипирование и тестирование – цели, методы, формы. Презентация идеи.	УК-3, УК-4	ИУК 3.1, ИУК 4.3	Т
1.7	Разработка идеи социального проекта на основе техник дизайн-мышления	УК-3, УК-4	ИУК 3.1, ИУК 4.3	ЗГП
1.8	Бизнес-инкубатор как пространство реализации бизнес-идеи	УК-3, УК-4	ИУК 3.1, ИУК 4.3	ЗГП
2.1	зачет	УК-3, УК-4	ИУК 3.1, ИУК 4.3	Т, ЗГП

2а) Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования

№ п/п	Наименование оценочного средства	Краткая характеристика оценочного средства	Представление оценочного средства в фонде
1	Тестирование (Т)	Письменная работа, состоящая из тестовых заданий	Контрольная работа 1 Контрольная работа 2
2	Защита группового	Результат самостоятельной работы обучающегося.	Примерные

проекта (ЗГП)	Представляет собой публичное выступление по представлению результатов разработки проекта интернет-предпринимательства	темы докладов (контрольная работа 3)
---------------	---	--------------------------------------

б) Описание шкал оценивания

Тестирование	A (90-100%)	По результатам тестирования обучающийся дал 90-100% правильных ответов на тестовые задания
	B (82-89%)	По результатам тестирования обучающийся дал 82-89% правильных ответов на тестовые задания
	C (75-81%)	По результатам тестирования обучающийся дал 75-81% правильных ответов на тестовые задания
	D (67-74%)	По результатам тестирования обучающийся дал 67-74% правильных ответов на тестовые задания
	E (60-66%)	По результатам тестирования обучающийся дал 60-67% правильных ответов на тестовые задания
	F (менее 60%)	Ответ менее, чем на 60% контрольных тестовых заданий.
Защита группового проекта	A (90-100%)	Тема доклада полностью раскрыта. Проанализировано более 10 актуальных источников. Доклад представлен с помощью качественной презентации. Были даны ответы на все дополнительные вопросы.
	B (82-89%)	Тема доклада в целом раскрыта. Проанализировано 7-10 актуальных источников. Доклад представлен с помощью презентации. Были даны ответы на 70-90% дополнительных вопросов.
	C (75-81%)	Тема доклада раскрыта не полностью. Проанализировано 3-6 актуальных источников. Доклад представлен без помощи презентации. Были даны ответы на 40-70% дополнительных вопросов.
	D (67-74%)	Тема доклада раскрыта слабо. Проанализировано менее 3 актуальных источников. Доклад представлен без помощи презентации. Были даны ответы на менее 40% дополнительных вопросов.
	E (60-66%)	Тема доклада раскрыта крайне поверхностно.. Проанализировано менее 3 актуальных источников. Доклад представлен без помощи презентации. Дополнительные вопросы вызвали затруднение.
	F (менее 60%)	Доклад не представлен либо тема доклада не раскрыта.

3) Пример типового задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков в ходе проведения промежуточной аттестации и текущего контроля

1. Критическое мышление и его особенности.
2. Теория решения изобретательских задач (ТРИЗ).
3. Латеральное мышление. Модель «Шесть шляп мышления» Э.де Боно.
4. Дизайн-мышление: ключевые шаги, методы и техники.
5. Эмпатия и зеркальные нейроны. Карта эмпатии.
6. Customer Activity Cycle, или модель PEP.
7. Анализ проблем и возможностей для роста (Waste&Value Gap).
8. Модификация PEDPL.
9. Пользовательский путь (Customer Journey Map).
10. SCAMPER в модификации решений.
11. «Персона-модель» и цитаты.
12. Технологии визуализации ассоциативного мышления.
13. Мозговой штурм (brainstorming).

14. Техника SIL.
15. Техника КJ.
16. Метод случайного стимула. Работа в команде.
17. Дивергентное или конвергентное мышление.
18. «Смысловые облака».
19. Матрицы положительного и отрицательного клиентского опыта.
20. Техника шести шляп.
21. Метод Уолта Диснея.
22. Метод «Плохие и хорошие идеи».
23. «Мировое кафе» (World café).
24. Голосование разноцветными стикерами.
25. Группировка идей.
26. Матрица оценки идей по критерию «польза и затраты»
27. Активное прототипирование.
28. Бизнес-оригами.
29. «Волшебник из страны Оз».
30. Включенное наблюдение.
31. Тестирование с пользователем.
32. Работа над спичем (Elevator speech).
33. Серия иллюстраций, или сториборд.
34. Метод истории (Storytelling).
35. Ролевое разыгрывание решений (Bodystorming).
36. Игровое моделирование (Lego Serious Play).
37. Основные блоки разработки проектного решения.
38. Разработка инновационной идеи по подсказкам потребителя.
39. Формулировка гипотез для интернет-проекта.
40. Подтверждение идеи в исследованиях клиентов.
41. Оценка потенциала рынка. Конкурентная разведка.
42. Прототипирование и создание минимального жизнеспособного продукта (MVP).
43. Разработка лендинговой страницы.
44. Создание ценностного предложения.
45. Тестирование решения.
46. Построение бизнес-модели стартапа.
47. Выбор модели монетизации.
48. Анализ метрик стартапа и расчет экономических показателей проектного решения.
49. Бизнес-инкубатор и его возможности для развития бизнес-идей

4) *Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций*

Семестр	Виды работы	Индикаторы компетенций, проверяемые в процессе выполнения данного вида работы	Доля вида работы в итоговой оценке
3	тестирование	ИУК 3.1, ИУК 4.3	от 0% до 66%
3	защита группового проекта	ИУК 3.1, ИУК 4.3	от 0% до 34%
3	зачет (рейтинговая оценка)	ИУК 3.1, ИУК 4.3	от 70% до 100%

3	Зачет (для студентов, чья рейтинговая оценка по итогам семестра оказалась менее 70%)	ИУК 3.1, ИУК 4.3	от 0% до 69%
---	--	------------------	--------------

7. Перечень основной и дополнительной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

а) официальные документы (в последней редакции):

Гражданский кодекс Российской Федерации (часть первая) от 30.11.1994 N 51-ФЗ (ред. от 08.08.2024, с изм. от 31.10.2024) Статья 23. Предпринимательская деятельность гражданина

б) основная литература:

1) Чатфилд Т. Критическое мышление: анализируй, сомневайся, формируй свое мнение. [Электронный ресурс]: Научно-популярная литература. - Москва: ООО "Альпина Паблишер", 2019. - 328 с. – Режим доступа: <https://znanium.com/catalog/document?id=352171>

2) Васильева Е.В. Дизайн-мышление: методология креативного развития [Электронный ресурс]: Учебник. - Москва: КноРус, 2025. - 560 с. – Режим доступа: <https://book.ru/book/955428>

в) дополнительная литература:

1) Гарднер Г. Мышление будущего. Пять видов интеллекта, ведущих к успеху в жизни [Электронный ресурс]: Учебное пособие. - Москва: ООО "Альпина Паблишер", 2016. - 168 с. – Режим доступа: <https://znanium.com/catalog/document?id=39418>

2) Сковиков А. К. Логика [Электронный ресурс]: учебник и практикум для спо. - Москва: Юрайт, 2025. - 575 с – Режим доступа: <https://urait.ru/bcode/562970>

3) Зиновкина М. М., Гареев Р. Т., Горев П. М., Утемов В. В. Теория решения изобретательских задач: научное творчество [Электронный ресурс]: учебник для вузов. - Москва: Юрайт, 2025. - 124 с – Режим доступа: <https://urait.ru/bcode/565152>

4) Васильева Е.В., Алтухова Н.Ф., Громова А.А., Зобнина М.Р., Славин Б.Б., Васильева Е.В. Интернет-предпринимательство: практика применения дизайн-мышления в создании проекта [Электронный ресурс]: Учебно-практическое пособие. - Москва: КноРус, 2025. - 306 с. – Режим доступа: <https://book.ru/book/955983>

5) Васильева Е.В. Дизайн-мышление: немного о подходе и много об инструментах развития креативного мышления изучения клиентских запросов и создания идей [Электронный ресурс]: Учебное пособие. - Москва: Русайнс, 2024. - 203 с. – Режим доступа: <https://book.ru/book/952998>

г) литература для факультативного чтения:

1. Белоусова, А. К. Стиль мышления: учебное пособие / А.К. Белоусова, В.И. Пищик. - Ростов н/Д: Издательство ЮФУ, 2011. - 168 с. - Текст: электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/550125>

2. Борзых, С. В. Идея мышления : монография / С. В. Борзых. — Москва : ИНФРА-М, 2022. — 118 с. — (Научная мысль). - ISBN 978-5-16-009203-4. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1946533>

3. Браун Т. Дизайн-мышление в бизнесе: от разработки новых продуктов до проектирования бизнес-моделей. – Litres, 2017. <https://books.google.ru/books?id=KWq4AAAAQBAJ&lpg>

4. Васильева Е. В. Подход дизайн-мышления в развитии гибких навыков специалистов цифровой экономики // Стратегические ориентиры развития высшей школы. – 2019. – С. 10-14.

5. Васильева Е. В. Техники дизайн-мышления для развития командных навыков и креативных способностей технологических предпринимателей //Современные информационные технологии и ИТ-образование. – 2015. – Т. 1. – №. 11. <https://cyberleninka.ru/article/n/tehniki-dizayn-myshleniya-dlya-razvitiya-komandnyh-navykov-i-kreativnyh-sposobnostey-tehnologicheskikh-predprinimateley>
6. Викторов А. Дизайн-мышление: как создать продукт, который решает проблему <https://texterra.ru/blog/dizayn-myshlenie-kak-sozdat-produkt-kotoryu-reshaet-problemu.html>
7. Гусаков А. А. Формирование навыков дизайн-мышления у менеджеров в условиях четвертой промышленной революции //Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия Экономика. Управление. Право. – 2019. – Т. 19. – №. 2. <https://cyberleninka.ru/article/n/formirovanie-navykov-dizai-n-myshleniya-u-menedzherov-v-usloviyah-chetvertoi-promyshlennoi-revolutsii>
8. Дараган Н. М., Верхотурова Ю. А. Логическое и критическое мышление: сравнительный анализ понятий //Актуальные проблемы социогуманитарного образования. – 2023. – С. 32-38.
9. Дмитриева Д. С., Бутенко Е. Д. Человекоцентричность и дизайн-мышление. Стадии процесса дизайн-мышления //Университетская наука-региону. – 2019. – С. 481-483.
10. Кемпенс О. Дизайн-мышление. Все инструменты в одной книге. – Litres, 2019.
11. Овчинникова Р. Ю. Проектное мышление в контексте национальной культуры //Научные исследования и разработки в области дизайна и технологий. – 2019. – С. 46-48.
12. Лепёхин Е. Что такое дизайн-мышление и как его применять https://skillbox.ru/media/design/chto_takoe_dizayn_myshlenie/
13. Сабирова Ф. М., Антонов Д. И. Дизайн-мышление как способ креативного решения задач //Вестник педагогических наук. – 2022. – №. 2. – С. 20-23.

д) Интернет-ресурсы, базы данных:

- Международный Центр дизайн-мышления в России <https://dtcenter.ru/>
<https://dtcenter.ru/>
 Бизнес-инкубатор МГИМО <http://mgimo.business/> <http://mgimo.business/>
 Руководство по дизайн-мышлению в цифровой среде <http://tilda.education/courses/web-design/designthinking/> <http://tilda.education/courses/web-design/designthinking/>
 ЭБС «Znaniy.com»// <https://znaniy.com/> <https://znaniy.com/>
 Университетская библиотека «Online» <http://biblioclub.ru/> <http://biblioclub.ru/>
 ЭБС «ЮРАЙТ» <http://urait.ru/> <http://urait.ru/>
 Библиотека КноРус <https://book.ru/> <https://book.ru/>
 ЭБС ВООК.ru <https://book.ru/>
 Образовательная платформа "Юрайт" <https://urait.ru/>
 ЭБС Znaniy.com <https://znaniy.com/>
 ЭБС Университетская библиотека онлайн <https://biblioclub.ru/>

8. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

Лекция. Написание конспекта лекций: кратко, схематично, последовательно фиксировать основные положения; выделять ключевые слова, термины. Проверка терминов, понятий с помощью энциклопедий, словарей, справочников с выписыванием толкований в тетрадь. Обозначить вопросы, термины,

материал, который вызывает трудности, пометить и попытаться найти ответ в рекомендуемой литературе. Если самостоятельно не удастся разобраться в материале, необходимо сформулировать вопрос и задать преподавателю на консультации или на практическом занятии.

Практические занятия. Генерирование идей, разбор кейсов, апробация методик дизайн-мышления. Изучение источников, рекомендованных для самостоятельной работы.

Самостоятельная работа. Знакомство с основной и дополнительной литературой, выполнение домашних заданий, подготовка конспекта основных положений, терминов, сведений, являющихся основополагающими в этой теме.

Доклад, презентация. Разработка и презентация оригинального авторского проекта по интернет-предпринимательству либо социального проекта.

Подготовка к зачету. При подготовке к зачету необходимо ориентироваться на конспекты лекций, рекомендуемую литературу.

9. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)

MS Office
Антивирус Касперского
MS Windows

10. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

Аудитория	Назначение	Оснащение
Компьютерные классы	Учебные аудитории для проведения занятий всех видов, в том числе групповых и индивидуальных консультаций, самостоятельной работы, текущего контроля и промежуточной аттестации	Оборудованы специализированной мебелью, техническими средствами обучения. Аудитории оснащены техническими средствами для проведения занятий в формате онлайн. Помещения обеспечены доступом к сети "Интернет" и электронной информационно-образовательной среде Одинцовского филиала МГИМО
Помещение для самостоятельной работы/Библиотека (читальный зал)	Аудитория для самостоятельной работы обучающихся	Оборудована специализированной мебелью и техническими средствами обучения. Лицензионное программное обеспечение. Обеспечен доступ к сети "Интернет" и электронной информационно-образовательной среде Одинцовского филиала МГИМО
Учебные аудитории	Аудитории для проведения занятий всех видов, в том числе групповых и индивидуальных консультаций, проведения текущего контроля и промежуточной аттестации, проведения государственной итоговой аттестации	Оборудованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения, демонстрационным оборудованием (экран, проектор). Рабочее место преподавателя, рабочие места обучающихся. Лицензионное программное обеспечение. Обеспечен доступ к сети "Интернет" и электронной информационно-образовательной среде Одинцовского филиала МГИМО

11. Иные сведения и (или) материалы

См. Приложение к РПД в форме электронных документов (при наличии).

Лист регистрации внесенных изменений

в рабочую программу дисциплины "Дизайн мышления" образовательной программы по направлению подготовки 43.03.02 "Туризм", направленности (профилю) "Туризм и индустрия гостеприимства".

Рабочая программа дисциплины актуализирована 2025/2026 уч. год. Протокол заседания кафедры № __ от «__» _____ 20__ года.

Рабочая программа дисциплины актуализирована 2026/2027 уч. год. Протокол заседания кафедры № __ от «__» _____ 20__ года.

Рабочая программа дисциплины актуализирована 2027/2028 уч. год. Протокол заседания кафедры № __ от «__» _____ 20__ года.

Рабочая программа дисциплины актуализирована 2028/2029 уч. год. Протокол заседания кафедры № __ от «__» _____ 20__ года.

Рабочая программа дисциплины актуализирована 2029/2030 уч. год. Протокол заседания кафедры № __ от «__» _____ 20__ года.