

**«Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации»  
(Финуниверситет)**

**Калужский филиал Финуниверситета**

**Кафедра «Бизнес-информатика и высшая математика»**

**«УТВЕРЖДАЮ»**

**Директор Калужского филиала  
Финуниверситета**



*В.А. Матчинов*  
**В.А. Матчинов**

**«27» июня 2024 г.**

**Пономарев С.В.**

**ПРАКТИКУМ «РАЗВИТИЕ ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЯ»**

**Рабочая программа дисциплины**

**для студентов, обучающихся по направлению подготовки**

**38.03.05 «Бизнес-информатика»**

**Образовательная программа**

**«Цифровая трансформация управления бизнесом»**

**Очная форма обучения**

*Рекомендовано Ученым советом Калужского филиала Финуниверситета  
(протокол № 16 от 27 июня 2024 г.)*

*Одобрено кафедрой «Бизнес – информатика и высшая математика» Калужского филиала  
Финуниверситета  
(протокол № 12 от 27 июня 2024 г.)*


**КАЛУГА 2024**

Рабочая программа предназначена для преподавания дисциплины «Практикум «Развитие дизайн-мышления»» студентам, обучающимся по направлению подготовки 38.03.05 «Бизнес-информатика», образовательная программа «Цифровая трансформация управления бизнесом» по очной форме обучения.

В рабочей программе излагаются планируемые результаты освоения дисциплины, содержание дисциплины, тематика и содержание семинаров и практических занятий, технологии их проведения. В рабочей программе дисциплины приводится перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся, фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся, перечень основной и дополнительной литературы, а также ресурсов информационно-телекоммуникационной сети Интернет.

СОГЛАСОВАНО:


Заместитель директора  
по учебно-методической работе  
«27» июня 2024 г.

 /Орловцева О.М./

Начальник учебно-методического отдела  
«27» июня 2024 г.

 /Толстикова В.С./

Заведующий кафедрой  
«Бизнес-информатика и высшая математика»  
«27» июня 2024 г.

 /Дробышева И.В./

## Содержание

	Стр.
1. Наименование дисциплины	4
2. Перечень планируемых результатов освоения образовательной программы (перечень компетенций) с указанием индикаторов их достижения и планируемых результатов обучения по дисциплине	4
3. Место дисциплины в структуре образовательной программы	5
4. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах и в академических часах с выделением объема аудиторной (лекции, семинары) и самостоятельной работы обучающихся	5
5. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам) дисциплины с указанием их объемов (в академических часах) и видов учебных занятий	5
5.1 Содержание дисциплины	5
5.2 Учебно-тематический план	6
5.3 Содержание семинаров, практических занятий	7
6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине	8
6.1 Перечень вопросов, отводимых на самостоятельное освоение дисциплины, формы внеаудиторной самостоятельной работы	8
6.2 Перечень вопросов, заданий, тем для подготовки к текущему контролю	10
7. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине	11
8. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины	19
9. Перечень ресурсов информационно – телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины	21
10. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины	21
11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень необходимого программного обеспечения и информационных справочных систем	22
11.1 Комплект лицензионного программного обеспечения	22
11.2 Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы	22
11.3 Сертифицированные программные и аппаратные средства защиты информации	22
12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине	22

**1. Наименование дисциплины**  
**«Практикум «Развитие дизайн-мышления»»**

**2. Перечень планируемых результатов освоения образовательной программы (перечень компетенций) с указанием индикаторов их достижения и планируемых результатов обучения по дисциплине**

Код компетенции	Наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции <sup>1</sup>	Результаты обучения (умения и знания), соотнесенные с компетенциями/индикаторами достижения компетенции
<b>ПKN-8</b>	Способность анализировать состояние ИТ-отрасли и обеспечивать поддержку инноваций и организационных изменений с использованием ИТ	1. Проводит анализ литературы, статистических материалов, данных рейтинговых агентств для поиска способов и методов применения информационных технологий в бизнесе и государственном управлении.	<b>Знать:</b> инструменты дизайн-мышления для организации процесса создания инновационных ИТ-продуктов/услуг.  <b>Уметь:</b> проводить исследования и определять возможности разработки инновационных решений.
<b>ПКП-2</b>	Способность формировать требования для проектов по созданию продуктов ИТ-предпринимательства	1. Выявляет ключевые требования к продуктам ИТ-предпринимательства  2. Консультирует по вопросу разработки и продвижения стартапов в ИТ и других результатов деятельности в сфере ИТ-предпринимательства	<b>Знать:</b> ключевые требования к продуктам ИТ - предпринимательств. <b>Уметь:</b> формировать требования для проектов по созданию продуктов ИТ-предпринимательства <b>Знать:</b> инструменты продвижения стартапов в ИТ и других результатов деятельности в сфере ИТ-предпринимательств. <b>Уметь:</b> применять технологии разработки и продвижения стартапов в ИТ и других результатов деятельности

<sup>1</sup>Заполняется при реализации актуализированных ОС ВО ФУ и ФГОС ВО3++

### 3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Практикум «Развитие дизайн-мышления»» относится к модулю «Проектирование информационных систем», профиля «Цифровая трансформация управления бизнесом».

### 4. Объем дисциплины(модуля) в зачетных единицах и в академических часах с выделением объема аудиторной (лекции, семинары) и самостоятельной работы обучающихся

Таблица 1

Вид учебной работы по дисциплине	Всего (в з/е и часах)	Семестр 7 (в часах)
<b>Общая трудоемкость дисциплины</b>	<b>3/108</b>	<b>108</b>
<b>Контактная работа –</b>	<b>60</b>	<b>60</b>
<i>Лекции</i>	<i>30</i>	<i>30</i>
<i>Семинары, практические занятия</i>	<i>30</i>	<i>30</i>
<b>Самостоятельная работа</b>	<b>48</b>	<b>48</b>
Вид текущего контроля	<i>Контрольная работа</i>	<i>Контрольная работа</i>
Вид промежуточной аттестации	<i>Зачет</i>	<i>Зачет</i>

### 5. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам) дисциплины с указанием их объемов (в академических часах) и видов учебных занятий

#### 5.1 Содержание дисциплины

##### Тема 1. О подходе «Дизайн-мышление»

Фреймворки дизайн-мышления. Направления дизайн-мышления. Сервис- дизайн Design Service & Customer Experience Management. Дизайн-мысле- ние для организационного развития (Employee XM). Нейродизайн (Neuro Design Thinking).

##### Тема 2. Методологии создания ориентированных на человека продуктов

User-Centered Design, UCD. UX-Design. Управление продуктом и технологии управления проектами в сфере технологического

предпринимательства. Исследование пользовательского опыта. Пользовательское интервью. Полевые (этнографические) исследования. Техника «Персона» (User Personas). Карта эмпатии (Empathy Map). Карта пользовательского пути, Customer Journey Map (CJM). Метод триад.

### **Тема 3. Эмпатия и Фокусировка**

Эмпатия и зеркальные нейроны. Эмоциональный интеллект. Тип восприятия. Профиль пользователя. Включенное наблюдение и дизайнерское мышление. Фреймворк “How Might We” (HMW). Фреймворк «Current-Future-Barriers» (CFB).

### **Тема 4. Генерация идей**

Фаза дизайн-мышления «Генерация». Групповое мышление. Как управлять мозговым штормом? Метод «Плохих и хороших идей». Метод случайного стимула. SCAMPER. Техника «Мировое кафе». Триггеры от ТРИЗ. Техника «6 шляп». Dotmocracy / Dot Voiting. Наполнение и группировка идей. Техника личных идей KJ и SIL. Диаграммы сродства (Affinity Diagram). Матрица оценки идей «Усилия и эффекты». Матрица приоритизации (Prioritization Matrix, Prioritization Grid). Три пространства инноваций

### **Тема 5. Прототипирование и тестирование**

Бизнес-оригами. Доски-изображений. Storybord. Storytelling. Тестирование с пользователем. Метод «Волшебник из страны ОЗ». Bodystorming / Role playing. Матрица положительного и отрицательного клиентского опыта. Reflexion Model.

## **5.2 Учебно-тематический план**

Таблица 2

№п /п	Наименование темы (раздела)	Трудоемкость в часах(очная форма обучения)			Формы текущего
			Контактная работа Аудитор-ная работа		

	дисциплины	Всего	Общая	Лекции	Практические и семинарские занятия	Самостоятельная работа	контроля успеваемости
1	Тема 1. О подходе «Дизайн-мышление»	20	12	4	4	8	Дискуссия, обсуждение. Выполнение индивидуальных заданий
2	Тема 2. Методологии создания ориентированных на человека продуктов	20	12	4	4	8	Выполнение индивидуальных заданий
3	Тема 3. Эмпатия и Фокусировка	38	24	10	10	14	Выполнение индивидуальных заданий
4	Тема 4. Генерация идей	36	22	8	8	14	Выполнение индивидуальных заданий
5	Тема 5. Прототипирование и тестирование	12	8	4	4	4	Выполнение индивидуальных заданий
В целом по дисциплине		108	60	16	30	48	контрольная работа

### 5.3 Содержание семинаров, практических занятий

Таблица 3

Наименование тем (разделов) дисциплины	Перечень вопросов для обсуждения на семинарских, практических занятиях, рекомендуемые источники из разделов 8,9 (указывается раздел и порядковый номер источника)	Формы проведения занятий
Тема 1. О подходе «Дизайн-мышление»	1. Сервис-дизайн Design Service & Customer Experience Management 2. Дизайн-мышление для организационного развития (Employee XM) 3. Нейродизайн (Neuro Design Thinking) Литература [4-8]	Дискуссия, обсуждение. Выполнение индивидуальных заданий

Тема 2. Методологии создания ориентированных на человека продуктов	1. User-Centered Design, UCD [6]. 2. UX/UI Design [6]. 3. Исследование пользовательского опыта 4. Персона (User Personas) 5. Карта эмпатии (Empathy Map) 6. Карта пользовательского пути 7. Customer Journey Map (CJM) Литература [4-11].	Выполнение индивидуальных заданий
Тема 3. Эмпатия и Фокусировка	1. Эмоциональный интеллект 2. Фреймворк “How Might We” (HMW) 3. Фреймворк «Current-Future-Barriers» (CFB) Литература [4-8].	Выполнение индивидуальных заданий.
Тема 4. Генерация идей	1. SCAMPER 2. Техника «6 шляп» 3. ТРИЗ 4. Диаграммы сродства 5. Три пространства инноваций Литература [4-8].	Выполнение индивидуальных заданий
Тема 5. Прототипирование и тестирование	1. Прототипирование 2. Тестирование 3. Обратная связь Литература [4-8]	Выполнение индивидуальных заданий

## 6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

### 6.1. Перечень вопросов, отводимых на самостоятельное освоение дисциплины, формы внеаудиторной самостоятельной работы

Таблица 4

Наименование гем (разделов) дисциплины	Перечень вопросов, отводимых на самостоятельное освоение	Формы внеаудиторной самостоятельной работы
----------------------------------------	----------------------------------------------------------	--------------------------------------------



Тема 1. О подходе «Дизайн-мышление»	Сервис-дизайн Design Service & Customer Experience Management	Изучение методических материалов по теме в электронном виде и рекомендуемых разделов основной и дополнительной литературы, интернет-источников Подготовка к практическим занятиям. Выполнение самостоятельных заданий.
Тема 2. Методологии создания ориентированных на человека продуктов	UX-Design Пользовательское интервью. Полевые (этнографические) исследования (Fieldresearch).	Изучение методических материалов по теме в электронном виде и рекомендуемых разделов основной и дополнительной литературы, интернет – источников. Подготовка к практическим занятиям. Выполнение самостоятельных заданий.

Тема 3. Эмпатия и Фокусировка	Тип восприятия. Профиль пользователя. Включенное наблюдениеи дизайнерское мышление	Изучение методических материалов потеме в электронном виде и рекомендуемых разделов основной и дополнительной литературы, интернет – источников. Подготовка к практическим занятиям.Выполнение самостоятельных заданий.
Тема 4. Генерация идей	ТРИЗ Матрица приоритезации (Prioritization Matrix, Pri- oritization Grid)	Изучение методических материалов потеме в электронном виде и рекомендуемых разделов основной и дополнительной литературы, интернет – источников. Подготовка к практическим занятиям.Выполнение самостоятельных заданий.
Тема 5. Прототипирование и тестирование	Доски-изображений. Storybord. Storytelling. Bodystorming / Role playing.	Изучение методических материалов потеме в электронном виде и рекомендуемых разделов основной и дополнительной литературы, интернет – источников. Подготовка к практическим занятиям.Выполнение самостоятельных заданий.

## 6.2 Перечень вопросов, заданий, тем для подготовки к текущему контролю (согласно таблице 2)

«Критерии балльной оценки различных форм текущего контроля

успеваемости содержатся в соответствующих методических рекомендациях кафедры».

### ***Примерный перечень вопросов к Контрольной Работе***

1. Как улучшить опыт взаимодействия с заказчиками / партнёрами?
2. Как выстроить междисциплинарное / международное сотрудничество?
3. Как развиваться в области обучения кадров?
4. Как можно повысить конкурентоспособность компании?
5. Как еще можно продвигать бренд?
6. Как мы можем помочь решить задачу развития компании, учитывая проблему внутренних ресурсов?
7. Как улучшить опыт взаимодействия с продуктом / услугой для людей с особыми потребностями?
8. Как сделать жизнь (обучение) человека с особыми потребностями комфортной в доме, городе, транспорте, университете?
9. Как провести интересный день открытых дверей?
10. Как решить проблему транспорта в большом городе?
11. Как приучить школьников читать?
12. Как решить проблему мусора в городе? Как мотивировать людей разделять мусор?
13. Как решить проблему взаимодействия велосипедиста и пешехода в условиях ограниченного бюджета?
14. Как обустроить парк, чтобы всем его посетителям было комфортно?
15. Как найти баланс между работой и досугом?
16. Как мотивировать студента прийти на вечернюю пару?

### **7. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

Перечень компетенций представлен в разделе 2, который характеризует перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы.

Наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения (владения, умения и знания), соотнесенные с компетенциями/индикаторами достижения компетенции	Типовые контрольные задания
ПКН-8	1. Проводит анализ литературы, статистических материалов, данных рейтинговых агентств для поиска способов и методов применения информационных технологий в бизнесе и государственном управлении.	<p><b>Знать:</b></p> <p>инструменты дизайн-мышления для организации процесса создания инновационных ИТ-продуктов/услуг.</p> <p><b>Уметь:</b></p> <p>проводить исследования и определять возможности разработки инновационных решений.</p>	<p><b>Задание 1.</b></p> <p>Тамара рассказала про её опыт с тележкой в крупном ТЦ, постоянно заедающее колесико. Задача: предложить автоматизированную тележку без колесиков. Постройте Персона Модель, Карту пути пользователя, НМВ, Диаграмму Венна</p> <p><b>Задание 2.</b></p> <p>Проведите мозговой штурм, решив задание:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Как можно иначе использовать вазу?</li> <li>2. Чем еще можно украсить интерьер нашего дома?</li> </ol> <p>Что можно придумать, чтобы наслаждаться цветами в вашем доме?</p>

			<p><b>Задание 3.</b> Проведите анализ российских и западных стандартов, сводов знаний в области управления проектами.</p> <p><b>Задание 4.</b> Проведите анализ литературы для поиска способов и методов управления проектами</p> <p><b>Задание 5.</b> Провести серию интервью и выполнить полевые исследования. Выявить и описать Персоны. Постройте карты эмпатии и модель Персоны для каждой выделенной группы пользователей.</p>
--	--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

			<p><b>Задание 6.</b>  Постройте CJM. Изучите сайт с точки зрения его удобства для пользователя. Найдите возможности его улучшения.</p> <p><b>Задание 7.</b>  Заполнить Фреймворк Job stories для анализа конкурентов от Intercom.</p>
--	--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ПКП-2	1. Выявляет ключевые требования к продуктам ИТ-предпринимательства	<p><b>Знать:</b> ключевые требования к продуктам ИТ-предпринимательства.</p> <p><b>Уметь:</b> формировать требования для проектов по созданию продуктов ИТ-предпринимательства</p>	<p><b>Задание 1.</b> Пример задания: портрет целевой аудитории для сети магазинов спортивной жен-ской одежды или программного сервиса <i>на выбор</i>. Выберите и опишите человека — характерного представителя ЦА (<i>имя, возраст, характери- стики, артефакты</i>): кто; география; семейное положение; уровень дохода; должность и образование; интересы. Назовите потенциального потребителя, опишите и выделите артефакты, применив метод «Персона-модель». Постройте карту эмпатии.</p> <p><b>Задание 2.</b> Построение карты пользовательского пути. Постройте карту пользователь- ского пути (Customer Journey Map, CJM) «Один день из жизни». Изучается собственный опыт.</p>
-------	--------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

			<p>По горизонтали: «время». Это день, с утра, от момента пробуждения, до времени, когда уже пора спать.</p> <p><b>Задание 3.</b> Тамара рассказала про Постройте Персона Модель, Карту пути пользователя, NMW, Диаграмму Венна</p> <p><b>Задание 4.</b> Проведите мозговой штурм, решив задание: Как можно иначе использовать вазу? Чем еще можно украсить интерьер нашего дома? Что можно придумать, чтобы наслаждаться цветами в вашем доме?</p> <p><b>Задание 5.</b> Заполнить Фреймворк Job stories для анализа конкурентов от Intercom.</p>
--	--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



	<p>2. Консультирует по вопросу разработки и продвижения стартапов в ИТ и других результатов деятельности в сфере ИТ-предпринимательства</p>	<p><b>Знать:</b> инструменты продвижения стартапов в ИТ и других результатов деятельности в сфере ИТ-предпринимательства.</p> <p><b>Уметь:</b> применять технологии разработки и продвижения стартапов в ИТ и других результатов деятельности</p>	<p><b>Задание 1.</b> Проведите анализ российских и западных стандартов, сводов знаний в области управления проектами.</p> <p><b>Задание 2.</b> Проведите анализ литературы для поиска способов и методов управления проектами.</p> <p><b>Задание 3.</b> Провести серию интервью и выполнить полевые исследования. Выявить и описать Персоны. Постройте карты эмпатии и модель Персоны для каждой выделенной группы пользователей.</p> <p><b>Задание 4.</b> Постройте CJM. Изучите сайт с точки зрения его удобства для пользователя. Найдите возможности его улучшения.</p> <p><b>Задание 5.</b> Заполнить Фреймворк Job stories для анализа конкурентов от Intercom.</p>
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### ***Вопросы для подготовки к зачету:***

1. Какие подходы и инструменты могут быть применены в исследовании потребительского сегмента?
2. По какому принципу можно выделить сегменты потребителей?
3. Кто такой экстремальный пользователь?
4. Назовите методы и технологии проведения маркетинговых исследований в сети интернет.
5. Назовите приемы и техники дизайн-мышления.
6. Какие ключевые вопросы могут быть заданы в проблемном и решенческом интервью?
7. Перечислите и дайте характеристику метода глубинного интервью и наблюдения поведенческой динамики Customer journey.
8. Что такое интервью про ценность?
9. Чем отличается экспресс-интервью от глубинного?
10. Что такое открытые и закрытые запросы? Какие вопросы лучше всего использовать в интервью при исследовании проблем потребителей?
11. Как организовать и успешно провести интервью?
12. Составьте скрипт интервью для изучения выбранной вами проблемы.
14. Какую роль играют цитаты, зачем их нужно фиксировать в ходе интервью с потенциальными потребителями продукта?
15. В чем польза от применения техники «Пять почему» и метода триад?
16. Что такое включенное наблюдение?
17. Какие инструменты могут быть применены для опроса?
18. Что такое карта эмпатии и карта пользовательского пути?
19. Какие инструменты полезны на этапе генерации идеи?
20. Как можно управлять мозговым штурмом?
21. Какие способы позволят отобрать лучшие идеи?
22. Какие способы восприятия задействованы в современных способах продвижения рекламных материалов?
23. Что такое нейродизайн?
24. Что такое эмоциональный интеллект и эмпатия?

## **8. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины**

### **Нормативные акты**

1. Федеральный Закон Российской Федерации «Об информации, информатических технологиях и о защите информации» № 149-ФЗ от 13.07.2015 г. (в редакции последующих законов).
2. Федеральный Закон Российской Федерации «Об электронной цифровой подписи» № 1-ФЗ от 10.01.2002 г. (в редакции последующих законов).
3. Государственная программа Российской Федерации «Информационное общество (2011-2020 годы)» (в ред. Постановления Правительства РФ от 18.05.2011 N 399).

### **Основная литература**

1. Игнатъев, А. В. Проектирование человеко-машинного взаимодействия: учебник для вузов / А. В. Игнатъев. — Санкт-Петербург: Лань, 2023. — 56 с. — ЭБС: Лань: — URL: <https://e.lanbook.com/book/231500.-> - текст электронный.
2. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа: учебник для вузов / Т. В. Литвина. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2023 — 181 с. — (Высшее образование). — ЭБС: Юрайт: URL: <https://urait.ru/bcode/515503> — Текст: электронный

### **Дополнительная литература**

4. Васильева, Е. В. Дизайн-мышление: немного о подходе и много об инструментах развития креативного мышления, изучения клиентских запросов и создания идей : монография / Е. В. Васильева ; Финуниверситет. — Москва : Русайнс, 2020. — 203 с. — ISBN 978-5-4365-2366-8. — ЭБС BOOK.RU. — URL: <https://book.ru/book/934928> (дата обращения: 15.05.2023). — Текст : электронный.
5. Интернет-предпринимательство: практика применения дизайн-мышления в создании проекта : учеб.-практич. пособие / Н. Ф. Алтухова, А. А. Громова, М. Р. Зобнина [и др.] ; под ред. Е. В. Васильевой ; Финуниверситет. - Москва : КНОРУС, 2022. — 306 с. — (Бакалавриат и магистратура). — ISBN 978-5-406-09821-9. — URL: <https://book.ru/book/943687> (дата обращения: 15.05.2023). — Текст : электронный.
6. Рис, Э. Бизнес с нуля: Метод Lean Startup для быстрого тестирования идей и выбора бизнес-модели / Э. Рис ; пер. с англ. А. Стативки. — 5-е изд. — Москва : Альпина Паблишер, 2016. — 253 с. — ISBN 978-5-9614-5401-7.- ЭБС Znanium.com. — URL: <https://znanium.com/catalog/product/768886> (дата обращения: 15.05.2023). — Текст : электронный.
7. Остервальдер, А. Построение бизнес-моделей: Настольная книга стратега и новатора : [пер. с англ.] /А. Остервальдер, И. Пинье. — 2-е изд. — Москва : Альпина Паблишер, 2016. — 288 с. — ISBN 978-5-9614-1844-6. — ЭБС Znanium.com. — URL: <https://znanium.com/catalog/product/916078> (дата обращения: 15.05.2023). — Текст : электронный.

## 9. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины

1. Электронная библиотека Финансового университета (ЭБ) <http://elib.fa.ru/>
2. Электронно-библиотечная система BOOK.RU <http://www.book.ru>
3. Электронно-библиотечная система «Университетская библиотека ОН-ЛАЙН» <http://biblioclub.ru/>
4. Электронно-библиотечная система Znanium <http://www.znaniy.com>
5. Электронно-библиотечная система издательства «ЮРАЙТ» <https://www.biblio-online.ru/>
6. Деловая онлайн-библиотека Alpina Digital <http://lib.alpinadigital.ru/>
7. Научная электронная библиотека eLibrary.ru <http://elibrary.ru>
8. Портал корпоративного управления. Раздел «Информационные техноло-гии» - [www.iteam.ru/publications/it/](http://www.iteam.ru/publications/it/)
9. Справка по сервисам Google - [https://support.google.com/docs?hl=ru&p=about\\_forms#topic=1360904](https://support.google.com/docs?hl=ru&p=about_forms#topic=1360904)
10. Блог о визуализации данных и информационном дизайне - <http://www.vmethods.ru>
11. <http://www.microsoftproject.ru> - Портал MicrosoftProject.ru

## 10. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Наименование методических материалов для обучающихся	Год утверждения	Местонахождение материала (ссылка на ИОП, информационный стенд кафедры/кафедральную страницу сайта филиала, др.)
Методические указания к лекциям	2023	<a href="https://docs.fa.ru/ActualData/b8b82111-e737-4302-af45-e16866e10427/prdm_rp_bkl.pdf?st=MFOyFYmIIasbYsM9tnua5w&amp;e=1727457215">https://docs.fa.ru/ActualData/b8b82111-e737-4302-af45-e16866e10427/prdm_rp_bkl.pdf?st=MFOyFYmIIasbYsM9tnua5w&amp;e=1727457215</a>
Методические указания к практическим занятиям	2023	<a href="https://docs.fa.ru/ActualData/b8b82111-e737-4302-af45-e16866e10427/prdm_rp_bkl.pdf?st=MFOyFYmIIasbYsM9tnua5w&amp;e=1727457215">https://docs.fa.ru/ActualData/b8b82111-e737-4302-af45-e16866e10427/prdm_rp_bkl.pdf?st=MFOyFYmIIasbYsM9tnua5w&amp;e=1727457215</a>
Методические указания самостоятельной работе	2023	<a href="https://docs.fa.ru/ActualData/b8b82111-e737-4302-af45-e16866e10427/prdm_rp_bkl.pdf?st=MFOyFYmIIasbYsM9tnua5w&amp;e=1727457215">https://docs.fa.ru/ActualData/b8b82111-e737-4302-af45-e16866e10427/prdm_rp_bkl.pdf?st=MFOyFYmIIasbYsM9tnua5w&amp;e=1727457215</a>

Методические указания к контрольной работе	2023	<a href="https://docs.fa.ru/ActualData/b8b82111-e737-4302-af45-e16866e10427/prdm_rp_bkl.pdf?st=MFOyFYmIIasbYsM9tnua5w&amp;e=1727457215">https://docs.fa.ru/ActualData/b8b82111-e737-4302-af45-e16866e10427/prdm_rp_bkl.pdf?st=MFOyFYmIIasbYsM9tnua5w&amp;e=1727457215</a>
--------------------------------------------	------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

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

**11.1 Комплект лицензионного программного обеспечения**

1. Антивирусная защита ESET NOD32
2. Prezi, Canva
3. 1С:Предприятие 8.3

**11.2 Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы**

1. Информационно-правовая система «Консультант Плюс»;
2. Информационно-правовая система «Гарант»;

**11.3 Сертифицированные программные и аппаратные средства защиты информации**

Отсутствуют.

**12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине**

Конфигурация компьютерных классов (Чижевского, 17)

Номер компьютерного класса	Тех. характеристики
412	Тонкие клиенты
413	Тонкие клиенты
402	Тонкие клиенты
401	Тонкие клиенты
210	Тонкие клиенты
217	Тонкие клиенты

Используемое ПО:

1. OC Windows 7
2. MS Office 2013