



Министерство образования и науки РФ
Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ЭКОНОМИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Институт дополнительного профессионального образования –
«ВЫСШАЯ ЭКОНОМИЧЕСКАЯ ШКОЛА»

УТВЕРЖДАЮ

Директор ИДПО – «ВЭШ» СПбГЭУ,
Клементовичус Я.Я.

Учебный план
программы повышения квалификации
«Дизайн менеджмент – стратегия развития бизнеса»

№	Наименование разделов и тем	Всего, часов	В том числе	
			лекции	практические занятия
	Раздел 1. Ключевые принципы дизайн менеджмента	8	8	
1	Технологические форсайты и образы будущего. Проекция региональных форсайтов на отраслевую структуру, сферу занятости, среду обитания и образы жизни. Креативные индустрии и смена потребительского фокуса. Специализация в дизайне. Тренд-споттинг как комбинация дизайна, технологии, бизнеса и потребителей. Универсальные принципы дизайна для бизнеса. Эволюция концепции и сущность дизайн-менеджмента.		8	
	Раздел 2. Дизайн мышление и дизайн стратегии в бизнесе	16	12	4
2	Сущность и характеристика дизайн мышления. Структура дизайн процесса. Методы дизайна работающие на бизнес. Важность исследования и прототипирования.		4	
3	Содержание и уровни дизайн менеджмента. Компетенции дизайн менеджера. Дизайн менеджмент как бизнес-процесс, как сервис, как проект и как культура бизнеса. Технологический и организационный дизайн. Сетевой анализ организационного дизайна и маркирование рабочего времени и пространства. Дизайн стратегии бизнеса по продукту, по процессу и по проекту. Дизайн как стратегия бизнеса по конфигурации ценности. Дизайн бизнес-модели и дизайн бизнес среды. Дизайн стратегии в Интернете.		8	
4	Дизайн менеджмент и бизнес практика. Дизайн в цепочке ценностей и в бизнес моделировании. «Кастомизация дизайнерского продукта» на примере компании Хонда. Анализ бизнес моделей в контексте дизайн менеджмента.			4

№	Наименование разделов и тем	Всего, часов	В том числе	
			лекции	практические занятия
	Раздел 3. Креативный инструментальный дизайн менеджера	16	4	12
5	Сущность креативности и креативного процесса. Креативность, дизайн и инновация. Организационные профили мышления. Мозговые штурмы, графические органайзеры и стикер-доски, скрайбинг (рифмирование картинками). Ментальное, концептуальное, ассоциативное и поведенческое картирование. ТРИЗ. Анализ артефактов. Сторителлинг. Путешествие покупателя. Геймификация в бизнесе.		4	12
	Раздел 4. Дизайн сервиса, восприятия, вовлеченности и взаимодействия	16	8	8
4	Сервисно доминантная логика как ядро дизайн менеджмента. Сценарии поведения межпоколенных групп сотрудников и потребителей. Этнографический и кросс-культурный анализ. Контент-анализ. Социотипирование потребительского выбора. Виды мотиваций и лояльностей. Таргетирование рынков по аудиториям. Итеративное тестирование юзабилити, картирование мотивации и покупательского опыта нефокусных групп. Путешествие покупателя. Потребительский дизайн. Дизайнерский и клиентский бриф.		8	8
	Раздел 5. Бизнес моделирование на основе дизайнерских принципов.	16		16
5	Субъектность бизнеса по профилю активов. Модель А.Остервальдера и ее конфигурации. Бизнес сценирование и продюсирование. Режиссура бизнеса.			16
		72	32	40