

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**МОСКОВСКИЙ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННЫЙ ИНСТИТУТ**

**УТВЕРЖДАЮ**

**Первый проректор Ясменко М.К.**

«\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2017 г.

Кафедра гуманитарных и социально-экономических дисциплин

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**Менеджмент в дизайне**

**Рекомендуется для подготовки направления**

**54.04.01 Дизайн**

**Графический дизайн**

**Дизайн среды**

**Дизайн костюма**

**Магистр**

**Форма обучения (очно-заочная)**

**МОСКВА – 2017**

## Программа

составлена: \_\_\_\_\_

В соответствии с требованиями Федерального Государственного образовательного стандарта высшего профессионального образования по направлению подготовки

54.04.01 Магистр

Графический дизайн

Дизайн среды

Дизайн костюма

### ПРОГРАММА:

Одобрена на заседании кафедры Гуманитарных и социально-экономических дисциплин

Протокол № 1 от «28» августа 2017 г.

Зав. кафедрой \_\_\_\_\_

Т.А. Чикаева

Рабочая учебная программа рекомендована к использованию Ученым Советом Московского художественно-промышленного института

Протокол № 1 от «29» августа 2017 г.

Председатель Ученого Совета \_\_\_\_\_ / А.А. Егоров А.А./

УВО МХПИ, 2017 г.

## **1. Цель и задачи дисциплины**

Цель изучения дисциплины «Менеджмент в дизайне» состоит в совершенствовании и развитии управленческих компетенций магистрантов в профессиональной области дизайна, подготовка к руководству дизайнерскими организациями или структурными подразделениями в данных организациях.

### **Задачи**

Дисциплина «Менеджмент в дизайне» решает следующие задачи:

- обеспечение высокого качества применяемых управленческих решений;
- систематизация подходов к решению управленческих задач с учётом специфики профессиональной области;
- повышение социальной ответственности.

## **2. Место дисциплины в структуре магистерской программы.**

Дисциплина «Менеджмент в дизайне» изучается магистрантами в соответствии с учебным планом основной образовательной программы магистратуры по направлению подготовки «Дизайн», входит в Блок 1 Дисциплины (модули) и является дисциплиной по выбору вариативной части.

До освоения дисциплины магистранту рекомендуется изучить дисциплину экономика в бакалавриате (специалитете).

## **3. Требования к уровню освоения дисциплины «Менеджмент в дизайне»**

В результате изучения дисциплины студент должен  
знать

- категориальный аппарат менеджмента как науки, основные концепции менеджмента, разработанные отечественными и зарубежными исследователями;
- методологические основы современного менеджмента в области дизайна;
- методику принятия оптимального управленческого решения, в том числе в нестандартных ситуациях;
- методы и принципы управления творческим коллективом исполнителей;
- модели управления применительно к дизайнерской организации;
- особенности реализации функций менеджмента в области дизайна;
- принципы и методы предупреждения и минимизации конфликтов.

уметь

- анализировать управленческие ситуации и принимать оптимальные решения с учётом специфики функционирования дизайнерской организации;
  - брать на себя инициативу в принятии управленческого решения.
  - осуществлять авторский надзор;
  - руководить коллективом исполнителей, предупреждать, управлять, разрешать конфликты, минимизировать их последствия;
  - руководить дизайнерской организацией (структурным подразделением);
- иметь представление
- о тенденциях развития современного менеджмента как науки и практики

В результате освоения дисциплины «Менеджмент в дизайне» должны быть сформированы следующие компетенции:

- готовность действовать в нестандартных ситуациях, нести социальную ответственность за принятые решения (ОК-2);
- готовность проявлять творческую инициативу, брать на себя всю полноту профессиональной ответственности (ОПК-5);
- способность организовать рабочие места, осуществлять профилактику производственного травматизма и профессиональных заболеваний (ПК -8);

- способность организации работы творческого коллектива исполнителей, готовностью к принятию профессиональных и управленческих решений, определению порядка выполнения работ и поиску оптимальных решений при создании продукции с учетом требований качества, надежности и стоимости (ПК -9);
- способность владеть методами авторского надзора, способами продвижения творческого продукта на рынке услуг и иметь целостное представление о проведении процедуры консультационного характера (ПК-10)

Форма аттестации – зачёт

#### **IV. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ**

Общий объем дисциплины – 4 зачётные единицы.

Предусмотрены лекции, семинары, самостоятельная работа студентов. Все семинары проводятся в интерактивной форме.

#### **V. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

Тема 1. Категориальный аппарат дисциплины «Менеджмент в дизайне». Дизайнерская организация как объект управления.

Понятие о менеджменте: основные концепции и их историческое развитие. Школы менеджмента. Дизайн— как область менеджмента. Сущность понятия «дизайн-менеджмент»

Понятие дизайнерской организации как объекта управления. Особенности внутренней и внешней среды дизайнерской организации. Факторы, определяющие её развитие. Инфраструктура дизайнерской организации.

Тема 2. Управленческие процессы и ситуации.

Основные бизнес-процессы дизайнерской организации. Модели ситуаций и управленческих решений в дизайнерской организации. Критерии оптимальности решений. Модель максимизации прибыли. Модель минимизации затрат. Понятие о ресурсах как средства достижения целей бизнеса. Модели управления ресурсами (однопродуктовые, многопродуктовые, вероятностные и детерминированные). Модели разработки решений с учетом рисков. Возможность применения различных моделей в дизайнерской организации.

Методы минимизации рисков при разработке управленческих решений. Моделирование решений при оптимальном распределении ресурсов. Планирование, контроль, учет, распоряительство, анализ и мотивация как основные функции менеджмента в дизайнерской организации. Руководство – функция-интегратор.

Целесообразность и особенности разработки стратегических и тактических планов развития дизайнерской ситуации. Факторы, определяющие основные направления и параметры стратегии. Сбалансированное развитие дизайн фирмы. Механизмы и показатели планирования деятельности дизайнерской организации.

Основные теории мотивации: их критика с позиций применимости в дизайн организации. Нетрадиционные модели мотивации. Справедливость и социальная ответственность. Сравнительный анализ моделей мотивирования дизайнеров в России и за рубежом.

Регулирование и контроль как функции менеджмента. Особенности их осуществления в дизайнерской организации. Контроль как средство обратной связи в контуре управления. Значение контроля при принятии решений. Организация регулирования и контроля. Предварительный, текущий и последующий контроль. Административный и функциональный контроль. Контроль по уровням и целям. Характеристика контроля по способам проведения. Контроль по отклонениям. Особенности механизма контроля в дизайнерской организации. Особенности проведения авторского надзора.

Тема 3. Организационные отношения в системе менеджмента. Управление творческим коллективом исполнителей

Приспособленность различных организационных структур к решению задач дизайнерской организации. Идеальная организационная структура. Администрирование и руководство деятельностью дизайнерской организации. Моделирование организационной структуры. Возможные пути оптимизации организационной структуры. Принцип партнёрства.

Понятие о творческом коллективе. Структура коллектива. Личность как основополагающий элемент коллектива. Оптимальная модель коммуникации внутри группы и вне её. Формальное и неформальное лидерство. Механизмы доведения задач до исполнителей. Надзор и контроль при сохранении свободы творчества. Основные принципы организации и управления творческим коллективом исполнителей.

Тема 4 Руководство как функция менеджмента. Стиль менеджмента и имидж топ-менеджера дизайнерской организации.

Понятие о власти. Возможность и границы применения власти в дизайнерской организации. Администрирование и творчество. Оценка эффективности различных форм власти в дизайнерской организации. Арт-директор (креативный директор и т.д.): полномочия, место в структуре управления организацией. Взаимодействие с внутренней и внешней средой. Делегирование полномочий в дизайнерской организации

Возможные стили менеджмента, их оценка и сравнительный анализ. Имидж топ-менеджера дизайнерской организации

Тема 5. Предупреждение и минимизация последствий конфликтов. Обеспечение оптимального состояния и развития дизайнерской организации.

Конфликты: понятие, виды, этапы развития. Конфликты, наиболее характерные для дизайнерской организации. Методы и стили разрешения конфликтов в дизайнерской организации. Правовой аспект конфликтов в дизайнерской организации. Методы и стили управления конфликтами. Минимизация последствий конфликтов.

Факторы, влияющие на эффективность управления дизайнерской организации. Понятие эффективности менеджмента. Привлечение инвестиций. Экономическая оценка их эффективности.

Критерии отнесения организации к устойчивым. Обеспечение устойчивого состояния и развития дизайн-организации

## **VI. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ЗАДАНИЯ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ К СЕМИНАРСКИМ ЗАНЯТИЯМ**

Семинар 1 Тема 1. Категориальный аппарат дисциплины «Менеджмент в дизайне». Дизайнерская организация как объект управления. Часть 1 (проводится в интерактивной форме, семинар — круглый стол)

Задание по подготовке к семинару

1). Изучить научно-исследовательскую, учебную и учебно-методическую литературу по теме семинара;

2) Подготовить выступление (доклад) по одной из предложенных тем

1. Менеджмент как наука. Категориальный аппарат менеджмента

2. Соотнесение менеджмента и управления в дизайне.

3. Дефиниция понятия «дизайн-менеджмент».

4. Дизайнерская организация, её отличительные черты.

5. Целесообразность выделения менеджмента в дизайне в отдельный раздел дизайна

3) Подготовить дискуссионные вопросы по тематике семинара

часть 2 (проводится в интерактивной форме, семинар — «мозговой штурм»)

1). Изучить научно-исследовательскую, учебную и учебно-методическую литературу по теме семинара;

2) Продумать ответ на вопрос:

1. Каковы особенности дизайнерской организации как объекта менеджмента по сравнению с другими?
2. Какие факторы являются определяющими для выбора методики и методологии управления дизайнерской организацией?
3. Что входит в инфраструктуру дизайнерской организации?

Семинар 2. Тема 2. Управленческие процессы и ситуации. Часть 1 (деловая игра).

Задание для подготовки к семинару

1). Изучить научно-исследовательскую, учебную и учебно-методическую литературу по теме семинара;

2) Актуализировать знания о структуре, содержании, форме бизнес-плана

*Деловая игра проводится по следующему сценарию. Обучающиеся делятся на команды по 2-6 человек, каждая из которых составляет бизнес-план развития создаваемой дизайнерской организации.*

*Затем каждая команда представляет свой бизнес-план и обосновывает его. По итогам обсуждения бизнес-плана команды-слушатели оценивают его путём «инвестирования» определённой суммы условных денежных единиц. Выигрывает команда получившая больше других «инвестиций».*

Часть 2 (семинар – мозговой штурм)

1). Изучить научно-исследовательскую, учебную и учебно-методическую литературу по теме семинара;

2) Подготовить аргументированные ответы на следующие вопросы.

1. Можно ли применять советы по мотивированию персонала к творческому коллективу исполнителей?

2. Какие формы и методы мотивации являются оптимальными в дизайнерской организации?

3. Как следует сочетать мотивацию, регламентацию и контроль в дизайнерской организации?

4. Какая организация может быть образцом мотивирования творческого коллектива

Часть 3 (6 часов, семинар — деловая игра, тренинг)

1). Изучить научно-исследовательскую, учебную и учебно-методическую литературу по теме семинара;

2) Сделать на основе личного опыта, материалов СМИ и др. подборку конкретных ситуаций (cases), в которых необходимо принять управленческое решение. Проанализировать возможные решения, выбрать оптимальные. Обосновать его

*Деловая игра проводится по следующему сценарию. Обучающиеся делятся на команды по 2-6 человек. Каждая команда составляет задачи, на основе конкретных ситуаций и предлагает их к решению соперникам. Затем происходит обсуждение выработанных решений по следующим критериям (простота, экономическая эффективность, снятие проблемы в будущем, учёт специфики дизайнерской организации)*

Семинар 3 Тема 3. Организационные отношения в системе менеджмента. Управление творческим коллективом исполнителей. Часть 1 (семинар — круглый стол)

Задание для подготовки к семинару

1). Изучить научно-исследовательскую, учебную и учебно-методическую литературу по теме семинара;

2) Подготовить выступление (доклад) по одной из предложенных тем

1. Оптимальная организационная структура дизайнерской организации

2. Партнёрство, руководство, лидерство в дизайнерской организации

3. Соотношение экономических и творческих целей при планировании организационной структуры дизайнерской организации

4. Особенности доведения управленческих решений до исполнителей в дизайнерской организации

5. Границы свободы воплощения творческого замысла в дизайне

3) Подготовьте дискуссионные вопросы по тематике семинара

Часть 2 (деловая игра)

1). Изучить научно-исследовательскую, учебную и учебно-методическую литературу по теме семинара;

2) Исследовать примеры организационной структуры различных дизайнерских организаций, ознакомиться и проанализировать должностные инструкции и положения о структурных подразделениях;

3) Проработать вопрос о возможных способах оптимизации организационной структуры дизайнерской организации

*Деловая игра проводится по следующему сценарию. Обучающиеся делятся на команды по 2-6 человек. Каждая команда разрабатывает организационную структуру вновь создаваемой дизайнерской организации (с обязательной разработкой должностных инструкций и Положений о структурных подразделениях) и передаёт их для анализа команде соперников. Затем команды проводят анализ предложенной структуры на предмет оптимальности и эффективности и предлагают свои пути её оптимизации, с которыми разработчики могут аргументировано не согласиться. Выигрывает команда, в организационную структуру которой было внесено меньше дополнений и изменений.*

Семинар 4 Руководство как функция менеджмента. Стиль менеджмента и имидж топ-менеджера дизайнерской организации. Часть 1 (семинар-круглый стол)

Задание для подготовки к семинару

1). Изучить научно-исследовательскую, учебную и учебно-методическую литературу по теме семинара;

2) Подготовить выступление (доклад) по одной из предложенных тем:

1. Власть в дизайнерской организации

2. Соотношение администрирования и творчества при реализации дизайн-проекта творческим коллективом исполнителей.

3. Должностные обязанности директора по развитию дизайнерской организации

4. Делегирование полномочий и контрольная функция руководителя

5. Имидж топ-менеджера дизайнерской организации

3) Проанализируйте стили руководства, применяемые в различных дизайнерских организациях. Укажите на его слабые и сильные стороны.

Часть 2 (семинар - мозговой штурм)

1). Изучить научно-исследовательскую, учебную и учебно-методическую литературу по теме семинара;

2) Подготовить аргументированные ответы на следующие вопросы.

1. Какова идеальная управленческая структура дизайнерской организации?

2. На каких принципах должен основываться оптимальный стиль управления в дизайнерской организациях?

3. Каковы правила коммуникации руководителя дизайн-проекта и творческого коллектива исполнителей?

4. Каковы должны быть правила взаимодействия руководителя дизайнерской организации с внешней средой?

5. Можно ли и почему отождествлять руководство и лидерство в дизайнерской организации?

6. Как сочетать регламентирование деятельности сотрудника и контроль за ней и свободу творчества.

3) Подготовьте дискуссионные вопросы по теме

Семинар 5 Предупреждение и минимизация последствий конфликтов. Обеспечение оптимального состояния и развития дизайнерской организации. Часть 1(семинар-круглый стол)

Задание для подготовки к семинару

1). Изучить научно-исследовательскую, учебную и учебно-методическую литературу по теме семинара;

2) Подготовить аргументированные ответы на следующие вопросы.

1. Понятие о конфликте. Виды конфликтов.

2. Вероятные причины и поводы для возникновения конфликтов в дизайнерской организации

3. Возможные пути минимизации последствий конфликтов

4. Экономическая оценка инвестиций

5. Социальная ответственность дизайнерской организации

6. SWOT – анализ.

7. Критерии устойчивости дизайнерской организации

Часть 2. семинар- деловая игра

1). Изучить научно-исследовательскую, учебную и учебно-методическую литературу по теме семинара;

2) Собрать базу конкретных ситуаций (не менее 10), связанных с возникновением и разрешением конфликтов в дизайнерской организации. Проанализировать методику разрешения конфликтов

*Деловая игра проводится по следующему сценарию. Обучающиеся делятся на команды по 2-6 человек. Каждая команда на основе собранной участниками базы конкретных ситуаций формулирует 4 кейса, которые передаёт на решение соперникам. Затем озвучиваются и обсуждаются решения кейсов.*

Темы рефератов

1. Сущность понятия «дизайн-менеджмент»

2. Дизайнерская организация как объект управления

3. Бизнес-процессы дизайнерской организации

4. Управленческие решения в дизайнерской организации

5. Стратегическое и тактическое планирование в дизайнерской организации

6. Традиционные и нетрадиционные модели мотивации, применяемые в дизайнерской организации

7. Регулирование и контроль в дизайнерской организации

8. Сравнительный анализ различных методов осуществления контроля в дизайнерской организации.

9. Организационные структуры: сравнительный анализ

10. Творческий коллектив.

11. Коммуникация внутри творческого коллектива дизайнерской организации

12. Принципы и методы доведения задач до творческого коллектива исполнителей

13. Контролирующая функция менеджера и принцип свободы творчества.

14. Принципы реализации властных полномочий в дизайне

15. Управление финансами дизайнерской организации

16. Построение организационной культуры в дизайнерской организации

17. Типичные ошибки в создании имиджа топ-менеджмента

18. Экономическая оценка инвестиций в деятельность дизайнерской организации

19. Делегирование полномочий в дизайнерской организации

20. Тайм-менеджмент дизайнера

21. Причины и поводы конфликтов в дизайнерской организации

22. Методы предупреждения и разрешения конфликтов в дизайнерской организации

23. Эффективность деятельности дизайнерской организации: критерии



24. Основные направления экономического анализа деятельности дизайнерской организации

25. Бизнес-план вновь создаваемой дизайнерской организации

## **VII. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ**

Проверяемые компетенции: ОК-2 ОПК-5 ПК-8 ПК-9 ПК-10

1. Сформулируйте собственное представление о сущности менеджмента
2. Объясните цель менеджмента в дизайне
3. Раскройте суть понятия «дизайн-менеджмент»
4. Охарактеризуйте внешнюю и внутреннюю среду дизайнерской организации на конкретном примере.
5. Сравните действие различных факторов, влияющих на развитие дизайнерской организации
6. Проанализируйте инфраструктуру дизайнерской организации на конкретном примере
7. Обоснуйте своё понимание бизнес-процесса
8. Охарактеризуйте основные бизнес-процессы дизайнерской организации
9. Обоснуйте свою точку зрения относительно моделей ситуаций и управленческих решений в дизайнерской организации.
10. Проанализируйте возможность применения различных моделей ситуаций и управленческих решений в дизайнерской организации.
11. Сформулируйте и аргументируйте правила принятия оптимальных управленческих решений
12. Охарактеризуйте основные функции менеджмента в дизайнерской организации
13. Сформулируйте критерии оценки качества планирования дизайнерской организации
14. Разработайте требования к стратегическим планам дизайнерской организации
15. Сравните перспективность применения различных моделей мотивации в дизайнерской организации
16. Определите качественные особенности осуществления контроля как функции менеджмента в дизайнерской организации
17. Сформулируйте принципы и экономические показатели авторского надзора
18. Обоснуйте выбор организационной структуры дизайнерской организации
19. Определите границы применения модели партнёрства в дизайнерской организации
20. Охарактеризуйте творческий коллектив исполнителей (на примере реализованного дизайн-проекта)
21. Сформулируйте правила эффективного управления творческим коллективом исполнителей.
22. Обоснуйте предложения по внесению изменений в организационную структуру дизайнерской организации (на конкретном примере)
23. Обоснуйте свою точку зрения по вопросу соотношения власти и менеджмента в дизайнерской организации
24. Разработайте должностную инструкцию арт-директора (креативного директора)
25. Обоснуйте свою точку зрения по вопросу возможности и перспективности делегирования полномочий
26. Проведите сравнительный анализ возможных стилей менеджмента.
27. Составьте памятку по формированию имиджа топ-менеджмента дизайнерской организации
28. Проанализируйте возможные причины и поводы возникновения конфликтов в дизайнерской организации
29. Проанализируйте конкретную ситуацию, предложите свой вариант разрешения конфликта
30. Укажите, какие правовые знания необходимы для качественного разрешения конфликтов и минимизации их последствий.

31. Определите, что оказывает влияние на методы и стили разрешения конфликтов в дизайнерской организации
32. Объясните, какие действия вы будете предпринимать для привлечения инвестиций.
33. Проанализируйте, в каких случаях предпочтительно привлечь внешние инвестиции.
34. Обоснуйте критерии отнесения организации к устойчивым
35. Укажите, что необходимо предпринять для обеспечения устойчивого развития дизайн-организации

## VIII. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### Основная литература:

Менеджмент: учебник. Под ред. д.э.н., проф. М.М. Максимовцова, д.э.н., проф. М.А. Комарова. — М. Юнити-Дана, 2015. 343 с. Режим доступа <http://www.knigafund.ru/books/197392>

Руденко Л. Г. Планирование и проектирование организаций: учебник. М. Дашков и Ко, 2016. 240 с. Режим доступа <http://www.knigafund.ru/books/199114>

### Дополнительная литература:

Бутова Т.В. Власть и бизнес в современном обществе – М. Маросейка, 2007

Виханский О.С., Наумов А.И. Менеджмент – Экономист, 2008

Горфинкель В.Я., Базилевич А.И., Бондаренко В.В., Захаров П.Н., Масленников В.В., Моргунова Н.В., Попадюк Т.Г., Родионова Н.В., Суменков С.Ю., Раков А.В., Сидорова М.И., Трифонов П.В., Филимонова Н.М., Шевченко С.С. Инновационный менеджмент. Учебник - Москва: ЮНИТИ-ДАНА, 2013

Дробышева Л.А. Экономика, маркетинг, менеджмент: Учебное пособие. — М. Дашков и К 2014, 150 с. Режим доступа <http://www.knigafund.ru/books/174186>

Кован С.Е. Предупреждение банкротства организаций.- М. Инфра-М, 2009

Менеджмент. Учебное пособие для высших учебных заведений - Москва: ЮНИТИ-ДАНА, 2012.

Семёнок А.К., Набоков В.И. Теория менеджмента. Учебник. — М: Дашков и Ко, 2015, 491 с. Режим доступа <http://www.knigafund.ru/books/174211>

### Периодические издания

#### Журналы:

Менеджмент: теория и практика

Проблемы теории и практики управления

Российский экономический журнал.

### Интернет ресурсы:

<http://avidreaders.ru/book/marketing-menedzhment-uchebnik-i-praktikum-dlya.html>

<http://design-management.ru/>

<http://elibrary.ru/>

<http://eumtp.ru/>

<http://hr-zone.net/>

<http://kadrovik.ru/>

<http://nordisk.pp.ru/dizain-menedgment/>

<http://www.aup.ru/books/i002.htm>

<http://www.cfin.ru/management/index.shtml>

<http://www.e-c-m.ru/>

<http://www.ecsocman.edu.ru/>

<http://www.gks.ru>

<http://znanium.com/catalog.php?code=Виханский%20О.%20С.%20Менеджмент&item=booksearch>

## Х. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Теоретический материал дисциплины изучается, в течение одного семестра по всем формам обучения в соответствии с учебным планом.

Основу дисциплины составляют лекции, в которых преподавателем раскрываются методологические принципы и содержание основных подходов к решению проблематики дисциплины. Лекционные занятия по дисциплине нацелены на формирование системных представлений по дисциплине, разъяснение сути формируемых компетенций, определения научной и учебной составляющей содержания дисциплины. Лекции сочетаются и дополняются семинарскими занятиями.

Аудиторные занятия (лекции и семинары) объединены с самостоятельной внеаудиторной работой студентов.

Цель семинарских занятий:

- формирование и развитие общекультурных и профессиональных компетенций;
- развитие системы научного мышления, поиска и постановки проблемы, способности к её решению;
- апробация навыков проведения и представления результатов научного исследования;
- развитие способности применять полученные знания для решения практических профессиональных задач.

Выбор тем семинарских занятий обосновывается методической взаимосвязью с программой дисциплины и строится на узловых темах.

Семинарские занятия по дисциплине проводят в следующих интерактивных формах.

### Семинар- круглый стол

Данный вид семинарского занятия посвящен одной из проблем дисциплины, теоретическое осмысление которой незавершенно в настоящее время, либо существуют несколько альтернативных теоретических концепций, каждая из которых аргументирована и апробирована на практике.

Схема проведения круглого стола или научной дискуссии следующая: каждый участник вначале высказывает и аргументирует собственную точку зрения по рассматриваемой проблеме, затем происходит обсуждение высказанных суждений, противоречивых и неясных моментов. Каждый студент, следовательно, должен, используя конспекты лекций, материалы учебной, учебно-методической и научной литературы, систематизировать и сформулировать аргументированную точку зрения на проблему, отметить дискуссионные моменты, неясные теоретические и эмпирические положения. Студент должен быть готовым задать вопросы выступающим и дать пояснения, разъясняющие собственную точку зрения.

В завершении семинара студент должен быть готовым к подведению его итогов, анализу научной и практической значимости высказанных суждений, проведению связи между полученными результатами рассмотрения проблемы и профилем получаемого образования.

Регламент круглого стола: Основное выступление - до 20 мин. Вопросы до 5 мин. Выступления в прениях до 7 мин.

### Семинар - мозговой штурм

Мозговой штурм служит средством активизации научного поиска студентов, актуализации имеющихся знаний, способности применения знаний, полученных из смежных дисциплин, опыта собственной учебной, научной и практической деятельности. Правильно организованный мозговой штурм включает три обязательных этапа. Этапы отличаются организацией и правилами их проведения:

1. Предварительный этап. Формулирование проблемы. После определения темы происходит распределение ролей участников мозгового штурма. На этом же этапе

выбирается ведущий. Также на подготовительном этапе необходимо определиться со временем выдвижения (генерации идей). Рекомендуемое время 30-45 минут, однако преподаватель совместно со студентами могут как увеличить, так и уменьшить данный срок.

2. Основной этап мозгового штурма — генерация идей проходит всегда в аудитории.

В ходе генерации идей следует соблюдать следующие правила.

Во-первых, количество идей не должно быть лимитировано, каждый студент должен иметь возможность высказать столько идей, сколько он сочтет нужным.

Во-вторых, изначально следует настроиться на допустимость и полезность высказывания необычных идей. Следует ориентироваться на творческий поиск решения, исходя из общих принципов науки, а не из комбинирования идей авторов учебника и преподавателя.

В-третьих, следует помнить об отсутствии монополии на идеи. Преподавателю рекомендуется поощрять систематизацию и улучшение студентами идей друг друга, формирование научного диалога между участниками мозгового штурма.

3. Группировка, отбор и оценка идей. Данный этап должен начинаться после того, как закончилась генерация идей, как правило, это происходит через 30-45 минут. Этап группировки, отбора и оценки идей ставит своей целью выделить наиболее ценные идеи и дать окончательный результат мозгового штурма. На этом этапе, в отличие от предыдущего, оценка не ограничивается, а наоборот, приветствуется. Методы анализа и оценки идей могут быть очень разными. Критикуются и оцениваются именно идеи, а не их авторы, недопустимы неаргументированного отторжения идей и высказываний.

4. Заключительный этап мозгового штурма заключается в окончательной редакции ответа на вопрос. Рекомендуется подготавливать данный ответ в письменном виде в форме аналитической записки. По завершению подготовки ответа, мозговой штурм объявляется завершённым. Работа каждого студента оценивается преподавателем.

#### Семинар— деловая игра

Семинар-деловая игра представляет собой занятие по формированию и развитию компетенций, предусмотренных рабочей программой дисциплины и их применение к решению конкретных ситуаций, с которыми студент может столкнуться в профессиональной деятельности. Семинар — деловая игра предполагает применение таких интерактивных форм обучения как обучение в группах (командах), обучение на конкретных примерах, кейс-метод. Семинар — деловая игра предполагает подготовительный и очный этап. Подготовительный этап реализуется в процессе самостоятельной работы обучающегося, очный — во время проведения аудиторных занятий под контролем преподавателя. В завершении деловой игры обязательно подводятся и анализируются её итоги. Работа каждого студента на семинаре оценивается преподавателем.

Аудиторные занятия (лекции и семинары) объединены с самостоятельной внеаудиторной работой студентов.

#### Методические указания по написанию реферата

Студент выбирает тему реферата самостоятельно в соответствии с научной направленностью своих профессиональных интересов, по согласованию с преподавателем. Реферат сдаётся на кафедру в распечатанном и электронном виде не позднее, чем за 10 дней до проведения итоговой аттестации по дисциплине

Реферат (от лат. *refereo* - докладываю, сообщаю) — краткое изложение в письменном виде результатов изучения интересующей научной проблемы включающий обзор соответствующих литературных и других источников. Основное назначение реферата — развитие способности студента магистратуры самостоятельно формулировать научную проблему, анализировать и систематизировать научный материал, выдвигать аргументированные идеи по её разрешению, разрабатывать научные положения, обладающие новизной и способные сыграть позитивную роль в решении теоретических и практических задач в исследуемой области.

Объем реферата должен составлять 20-25 стр. текста. Следует соблюдать следующие параметры (текст с одной стороны листа, шрифт Times New Roman, обычный, 14, межстрочное расстояние 1,5, поля: сверху 2,5 см, снизу -2 см, слева -3 см, справа 1,5 см).

В структуру реферата входит:

- введение, в котором обосновывается актуальность рассмотрения выбранной темы, определяются цели и задачи исследования, дается краткая характеристика степени изученности данной проблемы;

- Основная часть, включающая научное изложение и анализ проблемы;

- Заключение или выводы по теме исследования;

- Список использованной литературы

В список использованной литературы рекомендуется включать учебную литературу, монографии, статьи, опубликованные в научных и научно-популярных журналах в течение последних 3-х лет, в том числе на иностранном языке. Рекомендуется проводить анализ научных и учебных изданий МХПИ.

В МХПИ применяется рейтинговая система оценки по дисциплине. Количество баллов по дисциплине история распределяется следующим образом

работа в аудитории (посещение лекций, семинаров, подготовка к семинарам, участие в работе круглых столов, научных конференция, дискуссиях, мозговом штурме)	до 55 баллов
выполнение практического задания	до 30 баллов
ответ на зачёте	до 15 баллов

Полученная оценка в 100 балльной системе переводится по следующей схеме.

0-60	не зачтено
61-74	зачтено с оценкой удовлетворительно
75-89	зачтено с оценкой хорошо
90-100	зачтено с оценкой отлично

Студент, получивший 51 балл и более, признаётся освоившим дисциплину «Менеджмент в дизайне» в объёме 4 зачётных единиц.

## **XI ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

При изучении студентами дисциплины «Менеджмент в дизайне» используются следующие технологии:

- технологии проблемного обучения (проблемные лекции, проводимые в форме диалога, решение учебно-профессиональных задач на семинарских и практических занятиях;
- интерактивные технологии (круглый стол, мозговой штурм, деловая игра, обучение в группах, кейс-метод)

Для осуществления образовательного процесса по дисциплине необходим пакет прикладных программ Microsoft Office.

Обучающийся обеспечивается доступом (удаленным доступом) к современным профессиональным базам данных

<http://law.edu.ru>

<http://www.consultant.ru>

<http://www.garant.ru>

<http://www.knigafund.ru>

**XII Материально-техническое обеспечение дисциплины:** аудитория для лекционных и семинарских занятий, оснащённая компьютером и проектором

Место нахождения аудитории: 127006 Москва, ул. Малая Дмитровка, д. 14, стр.4

## **XIII. Требования к научно-педагогическим работникам, осуществляющим образовательный процесс по дисциплине**

Квалификация научно-педагогических работников должна соответствовать квалификационным характеристикам, установленным в Едином квалификационном справочнике должностей руководителей, специалистов и служащих, разделе «Квалификационные характеристики должностей руководителей и специалистов высшего профессионального и дополнительного профессионального образования», утверждённом приказом Министерства здравоохранения и социального развития Российской Федерации от 11 января 2011 года № 1 н и профессиональными стандартами (при наличии).