

Санкт-Петербургский государственный политехнический университет

Учебный план образовательной программы: «Управление инновациями в условиях цифровой экономики» (тип В)

№	Наименование элемента учебного плана (раздела, модуля, дисциплины, вида работ и т.п.)	трудоемкость, ак.часов
1	2	3
<b>1</b>	<b>Раздел 1. Пререквизиты, всего</b>	<b>20</b>
1.1	Введение в экономику	8
1.2	Базовые компетенции руководителя	8
1.3	Практика ранжирования	4
<b>2</b>	<b>Раздел 2. Профессиональное ядро (Major), всего</b>	<b>170</b>
2.1	Экономика для менеджеров	20
2.2	Общий менеджмент	16
2.3	Стратегический менеджмент инновационной организации	16
2.4	<b>Функциональный менеджмент</b>	<b>58</b>
2.4.1	Менеджмент качества	12
2.4.2	Управление человеческими ресурсами	14
2.4.3	Финансы и инвестиции	16
2.4.4	Маркетинг	16
2.5	Кросскультурный менеджмент	12
2.6	Управление инновационными проектами и процессами	16
2.7	Технологии влияния (тренинг)	16
2.8	Деловая игра «Управленческие поединки»	8
	<i>Дисциплины по выбору:</i>	<b>8</b>
2.9	<i>Блок менеджмента будущего</i>	8

1	2	3
2.9.1	Организационный дизайн и проектирование организаций будущего	
2.9.2	Разработка системы управления для организаций	
2.9.3	Управление средой и взаимодействиями в среде	
<b>3</b>	<b>Раздел 3. Специализация, всего</b>	<b>210</b>
3.1	Организация инновационной деятельности в условиях цифровой экономики	24
3.2	Информационно-аналитические технологии в управлении	28
3.3	Управление рисками в инновационных проектах	16
3.4	Инструментальные средства управления проектами	20
3.5	Управление цепями поставок	16
3.6	Семинар-тренинг развития профессиональных навыков менеджмента	22
3.7	Развитие человеческого потенциала команды проекта	16
3.8	Теория решения изобретательских задач (ТРИЗ)	16
3.9	Управление продажами высокотехнологичной продукции	20
3.10	Тренинг «Искусство презентации высокотехнологичных товаров»	8
3.11	Эффективное ведение переговоров (тренинг)	8
3.12	Деловая игра "Битва проектов"	8
	<b>Дисциплины по выбору:</b>	<b>8</b>
3.13	<i>Блок симуляций</i>	8

1	2	3
3.13.1	Бережливое производство (деловая игра в лаборатории бережливого производства)	
3.13.2	Бизнес-симулятор BOSS: инновационные концепции со стратегией «Голубой океан» для создания трендов, устранения конкурентов и создания новых рынков	
3.13.3	Бизнес-симулятор в области Supply Chain & Operations Management. Fresh Connection	
<b>4</b>	<b>Раздел 4. Сквозные технологии, всего</b>	<b>80</b>
4.1	Рынки и технологические тренды будущего	8
4.2	Передовые технологии цифровой экономики	20
4.3	Стратегии цифрового маркетинга	16
4.4	Тренинг профессиональной уверенности	12
4.5	Деловая игра "Дизайн-мышление"	12
	<i>Дисциплины по выбору:</i>	<b>12</b>
4.6	<i>Блок активизации мышления</i>	12
4.6.1	Методы развития творческого воображения	
4.6.2	Теории развития творческой личности	
4.6.3	Технологии повышения творческой активности	
<b>5</b>	<b>Раздел 5. Российская стажировка, всего</b>	<b>20</b>
<b>6.</b>	<b>Раздел 6. Подготовка к зарубежной стажировке, всего</b>	<b>20</b>
6.1	Опыт выпускников, прошедших стажировку	4
6.2	Целеполагание стажировки	4

1	2	3
6.3	Подготовка презентации к стажировке на английском языке	12
7	<b>Раздел 7. Работа над итоговым проектом, всего</b>	<b>30</b>
7.1	Групповые консультации по разработке проекта	8
7.2	Индивидуальные консультации по разработке проекта	4
7.3	Деловая игра «Рго-проектность»	4
7.4	Деловая игра «Симуляция проекта»	6
7.5	Защита ВКР	8
	<b>ИТОГО:</b>	<b>550</b>