



## Дизайн-мышление в управлении проектами.фип\_МАГ\_Реклама и связи с общественностью [42.04.01]

- 1 Из скольких элементов состоит модель ADKAR?
- 2 Сколько идей подойдет для брейншторма?
- 3 Кого нельзя брать на проведения оффлайн-брейншторма?
- 4 Сколько всего архетипов людей?
- 5 Чего боится архетип правителя?
- 6 За что ответственная белая шляпа согласно метода Эдварда де Бono?
- 7 Сколько всего шляп согласно метода Эдварда де Бono существует?
- 8 Для чего нужно дизайн-мышление?
- 9 Зачем нужна ролевая модель?
- 10 Что можно использовать вместо шляп согласно метода Эдварда де Бono?
- 11 Что мы должны объяснить людям при внедрении изменений в работу команды?
- 12 К чему ведет привычка работать по-старому после внесения изменений в систему?
- 13 Что нужно сделать, чтобы нововведения были приняты коллективом?
- 14 Что нужно для реализации нововведения, кроме желания человека?
- 15 Как заинтересовать персонал внедрять инновации?
- 16 Как работает дизайн-мышление?
- 17 Кто чаще контактирует с клиентами?



- 18 Какой самый простой способ для принятия решений?
- 19 Какие архетипы бывают?
- 20 Уровни потребности бывают:
- 21 Что хочет архетип мудреца?

Самый быстрый способ связи — мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max

Help@disynergy.ru | +7 (924) 305-23-08