
УТВЕРЖДЕНА

Решением Ученого совета
АНО ВО «Центральный университет»
«25» мая 2026 г.
Протокол № 2

**Рабочая программа дисциплины (модуля)
«Креативное мышление»**

Направление подготовки: 02.04.01 Математика и компьютерные науки

Направленность (профиль) подготовки: Медиаискусство

Специализация: Технологии в искусстве

Квалификация (степень) выпускника: магистр

Форма обучения: очная

Срок освоения программы: 2 года

Год набора: 2026

**Москва
2026**

Содержание

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)	3
2. Перечень планируемых результатов обучения.....	5
3. Тематический план.....	8
4. Содержание дисциплины (модуля).....	8
5. Учебно-методическое обеспечение	9
6. Материально-техническое обеспечение	9
7. Методические и оценочные материалы	11

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)

Рабочая программа дисциплины (модуля) «Креативное мышление» составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – магистратура по направлению 02.04.01 Математика и компьютерные науки, профиль Медиаискусство, утвержденный приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации № 810 от 23.08.2017 года.

Изучение дисциплины (модуля) «Креативное мышление» позволяет студентам выстроить системный подход к генерации идей, превращая интуитивные образы в чёткие, презентуемые концепции.

Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Настоящая дисциплина (модуль) включена в учебный план по программе подготовки магистратуры по направлению 02.04.01 Математика и компьютерные науки, профиль Медиаискусство и входит в вариативную часть Блока 1, формируемую участниками образовательных отношений, как дисциплина, подлежащая обязательному изучению на специализации «Технологии в искусстве».

Дисциплина (модуль) изучается на 2 курсе в 3 семестре.

Цель изучения дисциплины (модуля): развитие у обучающихся способности генерировать, структурировать и презентовать инновационные идеи через освоение методов креативного процесса, сторителлинга и прототипирования, а также формирование навыков уверенной коммуникации и адаптации проекта по обратной связи.

Задачи изучения дисциплины (модуля):

- изучить этапы креативного процесса: от исследования и брейншторма до финальной презентации;
- освоить методы сбора и анализа данных для формирования контекста и выявления проблемных зон;
- научиться применять инструменты генерации идей и отбирать наиболее реализуемые концепции;
- овладеть структурой питч-дека и законами сторителлинга для построения убедительного нарратива вокруг проекта;
- развить навыки визуального оформления презентаций, публичного выступления и работы с критикой.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

знать:

- основные этапы креативного процесса;
- методы сбора и анализа;
- инструменты генерации идей;
- структуру успешного питч-дека и законы сторителлинга для презентации.

уметь:

- проводить мини-исследование;
- генерировать идеи по заданной теме и отбирать наиболее жизнеспособные;
- строить нарратив вокруг продукта;
- готовить питч-дек и уверенно представлять проект.

владеть:

- навыками фасилитации креативных сессий и документирования идей;
- техникой быстрого прототипирования для проверки гипотез без глубокой детализации;
- навыками визуального оформления презентационных материалов;
- способностью аргументированно отвечать на критику и дорабатывать проект по обратной связи;
- навыком публичного выступления.

2. Перечень планируемых результатов обучения

Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) при проведении учебных занятий в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками Университета и в форме самостоятельной работы обучающихся:

Компетенция	Содержание компетенции	Индикатор компетенции	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю)
УК-1.	Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий	УК-1.1.	Знает основные принципы системного подхода и методы критического анализа, а также теоретические основы стратегического планирования и принятия решений
		УК-1.2.	Умеет применять методы системного анализа для выявления ключевых проблемных ситуаций, формулировать гипотезы и разрабатывать альтернативные стратегии действий на основе полученных данных
		УК-1.3.	Имеет практический опыт в проведении анализа реальных проблемных ситуаций в рамках проектов, способен вырабатывать и обосновывать стратегии действий, учитывая различные аспекты и последствия
ОПК-3.	Способен самостоятельно создавать прикладные программные средства на основе современных информационных технологий и сетевых ресурсов, в том числе отечественного производства, для управления и демонстрации объектов медиаискусства	ОПК-3.1.	Знает основные принципы программирования, а также особенности отечественных информационных технологий и сетевых ресурсов в области медиаискусства
		ОПК-3.2.	ОПК-3.2. Умеет разрабатывать прикладные программные средства, используя современные инструменты и технологии, а также интегрировать их с сетевыми ресурсами для решения конкретных задач в области медиаискусства
		ОПК-3.3.	ОПК-3.3. Имеет практический опыт разработки программных средств, используемых при

			создании моделей и решений в области медиаискусства
ПК-2.	Способен проектировать технические решения для объектов и сред в сфере медиаискусства	ПК-2.1.	Знает о принципах работы и интеграции физических и цифровых компонентов системы в художественных и технических проектах сферы медиаискусства
		ПК-2.2.	Умеет программировать цифровые пространства и настраивать взаимодействие между компонентами и медиаконтентом в составе интерактивных объектов и/или сред
		ПК-2.3.	Имеет практический опыт создания комплексных медиа-решений, объединяющих аппаратные и программные элементы, в рамках образовательных или исследовательских проектов под руководством опытных специалистов
ПК-3.	Способен проектировать и реализовывать генеративные и/или иммерсивные медиа-решения с применением методов визуального программирования, современных технологий для аудиовизуальных перформансов, цифровых инсталляций и шоу-проектов	ПК-3.1.	Знает о принципах генеративного дизайна, технологиях визуального программирования, основах сценографии пространства и подходах к построению иммерсивных сред
		ПК-3.2.	Умеет проектировать сценографические решения медиа-сред и применять современные технологии при разработке проекта
		ПК-3.3.	Имеет практический опыт создания генеративных и иммерсивных медиа-решений, включая перформансы, цифровые инсталляции и сценографию под руководством опытных специалистов
ПК-4.	Способен проектировать и сопровождать системы, включающие компоненты искусственного интеллекта, с учётом этических и авторских	ПК-4.1.	Знает о возможностях использования технологий искусственного интеллекта в художественных и технических проектах, а также о типовых сценариях их

	аспектов в сфере медиаискусства		применения в области медиаискусства
		ПК-4.2.	Умеет формулировать требования к качеству, интерпретируемости и контролируемости компонентов искусственного интеллекта в контексте медиаискусства
		ПК-4.3.	Имеет опыт ведения проектной документации, фиксирующей структуру, логику и результаты функционирования компонентов искусственного интеллекта, с целью воспроизводимости и сохранения авторского замысла под руководством опытных специалистов

3. Тематический план

№ п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Трудоемкость, академические часы				ТКУ (текущий контроль успеваемости)
		Очная форма				
		Аудиторная работа		Контроль	Самостояте льная работа	
		Лекции	Семинары (практичес кие занятия)			
1	Исследования и генерация идей	10	10		42	Аудиторная работа Устный опрос
2	Проектирование опыта и прототипирование	10	10		43	Аудиторная работа Устный опрос
3	Коммуникация идеи и питчинг	10	10		43	Аудиторная работа Устный опрос
	Зачет с оценкой			4		Дискуссия
Итого:		30	30	2	128	
Объем дисциплины (модуля) (в ак. ч.)		190				
Объем дисциплины (модуля) (в зач. ед.)		5				

4. Содержание дисциплины (модуля)

№п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Содержание дисциплины (модуля) по темам
1	Исследования и генерация идей	Теория и практика исследований: как собирать данные, формулировать гипотезы, анализировать контекст и целевую аудиторию. Инструменты креативной идеации Воркшоп по генерации идей Фильтрация идей: критерии оценки
2	Проектирование опыта и прототипирование	Основы проектирования продуктов Создание прототипа Принципы сторителлинга Инструменты быстрого прототипирования
3	Коммуникация идеи и питчинг	Структура убедительной презентации: контекст, проблема, решение, бизнес-модель, команда, призыв к действию. Основы сторителлинга для питча Подготовка питч-дека: визуальная гармония, минимализм слайдов, ключевые сообщения. Практика выступления

5. Учебно-методическое обеспечение

Университет располагает полным набором лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, включая продукты отечественного производства.

Каждый студент в течение всего периода обучения получает индивидуальный неограниченный доступ к электронно-библиотечной системе и электронной информационно-образовательной среде университета. Эти системы предоставляют возможность доступа к ресурсам из любой точки, где есть подключение к сети Интернет, как на территории университета, так и за его пределами.

Студентам обеспечен удаленный доступ к современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам.

Основная литература:

1. Эпоксидные смолы, отвердители, модификаторы и связующие на их основе : практическое руководство / Л. В. Чурсова, Н. Н. Панина, Т. А. Гребенева, И. Ю. Кутергина. - Санкт-Петербург : ЦОП «Профессия», 2026. - 576 с. - ISBN 978-5-91884-113-6. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2258183>.

2. Физика и химия термопластичных композитов : учебник / А. П. Кондратов, Г. Н. Журавлева, Ю. А. Васина, Д. А. Арсентьев. – Москва ; Вологда : Инфра-Инженерия, 2025. - 316 с. – ISBN 978-5-9729-2383-0. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2226802>.

Дополнительная литература:

1. Микроэлектроника : научный журнал. – Москва : Наука, 2025. - № 6. – 98 с. – ISSN 0544-1269. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2244781>.

6. Материально-техническое обеспечение

Университет располагает материально-технической базой, соответствующей действующим противопожарным правилам и нормам и обеспечивающей проведение всех видов дисциплинарной и междисциплинарной подготовки, практической и научно-исследовательской работ обучающихся, предусмотренных учебным планом.

Помещения, которые представляют собой учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского (практического) типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, а также помещения для самостоятельной работы и помещения для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования. Помещения укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории.

Изучение дисциплины (модуля) обеспечивается в учебных аудиториях, оснащенных:

- столами и стульями;
- компьютерной техникой;
- механическими калькуляторами;
- специализированным оборудованием, включая демонстрационное оборудование.

Помещения для самостоятельной работы обучающихся, в том числе приспособленные для использования инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья, оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду Университета.

Обучающимся предоставляется доступ (в том числе удаленный) к ресурсам информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», электронным ресурсам (в том числе электронным библиотечным системам, современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам):

№	Наименование портала (издания, курса, документа)	Ссылка
1.	Научная электронная библиотека elibrary.ru библиотека	https://elibrary.ru/defaultx.asp
2.	База данных для IT-специалистов	https://habr.com
3.	База данных ScienceDirect	https://www.sciencedirect.com
4.	Официальный сайт Министерства науки и высшего образования Российской Федерации	https://minobrnauki.gov.ru/
5.	Федеральный портал «Российское образование»	https://www.edu.ru/
6.	Информационная система "Единое окно доступа к образовательным ресурсам"	http://window.edu.ru/
7.	Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов	http://school-collection.edu.ru/
8.	Федеральный центр информационно - образовательных ресурсов	http://fcior.edu.ru/

Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), в том числе комплект лицензионного программного обеспечения, современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

Наименование ПО	Производство	Лицензионное / свободно распространяемое
Операционные системы:		
Microsoft Imagine (Windows Client, Server)	зарубежное	лицензионное
Браузеры:		
Яндекс.Браузер	отечественное	свободно распространяемое
Google Chrome	зарубежное	свободно распространяемое
Офисные приложения:		
Microsoft Imagine (Visio, OneNote)	зарубежное	лицензионное
TeXstudio	зарубежное	свободно распространяемое
Adobe Acrobat Reader	зарубежное	свободно распространяемое
Программное обеспечение для планирования и учета времени:		
Toggle app	зарубежное	свободно распространяемое
Системы управления проектами:		
Microsoft Imagine (Project)	зарубежное	лицензионное

Системы управления базами данных:		
Microsoft Imagine (SQL Server)	зарубежное	лицензионное
Системы резервного копирования (backup):		
Acronis Backup Advanced for HyperV	зарубежное	лицензионное
Справочно-правовые системы:		
КонсультантПлюс: справочно-правовая система	отечественное	лицензионное
Средства антивирусной защиты:		
Kaspersky Endpoint Security для бизнеса Стандартный Russian Edition	отечественное	лицензионное
Среды разработки:		
Visual Studio Code	зарубежное	свободно распространяемое
Bash (Unix shell)	зарубежное	свободно распространяемое
Anaconda	зарубежное	свободно распространяемое
Robotic Operating System	зарубежное	свободно распространяемое
CopelliaSim	зарубежное	свободно распространяемое
Google Colaboratory	зарубежное	свободно распространяемое
Пакеты программных средств и библиотек:		
AutoPsy	зарубежное	свободно распространяемое
Interactive Disassembler (IDA)	зарубежное	свободно распространяемое
Системы управления библиографической информацией:		
Zotero	зарубежное	свободно распространяемое
Сервисы и службы:		
Bind	зарубежное	свободно распространяемое
Docker	зарубежное	свободно распространяемое

7. Методические и оценочные материалы

Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

В процессе изучения дисциплины (модуля) «Креативное мышление» в рамках текущего контроля успеваемости используются такие виды учебной работы, как лекции, семинары, аудиторная работа, устный опрос, дискуссия, а также различные виды самостоятельной работы обучающихся по заданию преподавателя, направленные на развитие навыков профессиональной лексики, закрепление практических профессиональных компетенций, поощрение инициатив.

Лекция – систематическое, последовательное, монологическое изложение преподавателем учебного материала, как правило, теоретического характера.

В процессе лекций рекомендуется вести конспект лекций: кратко и схематично фиксировать основные идеи, выводы и обобщения лекции; выделять важные мысли, ключевые слова и термины. Необходимо отметить вопросы или материалы, которые вызывают затруднения, и попытаться найти ответы в рекомендованной литературе. Если разобраться в материале не удастся, следует сформулировать вопрос и задать его преподавателю на консультации или во время семинарского (практического) занятия.

Семинар — это форма учебной деятельности, проводимая в учебном заведении под руководством преподавателя, где студенты активно участвуют в обсуждениях, практических заданиях и других формах взаимодействия.

Для успешной подготовки к семинару рекомендуется заранее ознакомиться с темой занятия и основными материалами, чтобы иметь возможность активно участвовать в обсуждении. Также полезно подготовить вопросы и идеи для обсуждения, что поможет глубже понять материал и продемонстрировать заинтересованность.

Аудиторная работа – активная работа студента на семинаре, его ответы на вопросы преподавателя и участие в дискуссии.

Для успешного участия в семинаре студентам рекомендуется заранее ознакомиться с темой обсуждения, прочитать необходимые материалы и подготовить вопросы. Важно активно слушать и вовлекаться в дискуссию, высказывая свои мнения и аргументируя их. При ответах на вопросы преподавателя стоит быть уверенным, четким и логичным, опираясь на изученный материал. Также полезно поддерживать диалог с однокурсниками, чтобы обогатить обсуждение и расширить свои знания.

Дискуссия — это структурированное обсуждение, в котором участники обмениваются аргументами и контраргументами для выработки обоснованной позиции по определённому вопросу.

При подготовке к дискуссии изучите тему и соберите достоверную информацию и факты для аргументации своей точки зрения. Продумайте возможные контраргументы и подготовьте ответы на них. Определите свою роль в дискуссии и отработайте навыки активного слушания и уважительного взаимодействия с оппонентами.

Устный опрос – это форма проверки знаний, при которой студент отвечает на вопросы преподавателя в устной форме, демонстрируя свои знания и понимание темы.

Для успешной подготовки к устному опросу рекомендуется тщательно изучить материалы по теме, включая лекции и учебники; создать список ключевых вопросов и ответов, а также практиковаться в их проговаривании вслух, чтобы улучшить уверенность и четкость изложения. Полезно также обсудить темы с однокурсниками, чтобы получить разные точки зрения и углубить понимание материала.

Самостоятельная работа – работа студентов, направленная на углубленное изучение отдельных тем и вопросов учебной дисциплины (модуля).

В процессе самостоятельной работы студенты взаимодействуют с рекомендованными материалами при минимальном участии преподавателя. Задачи студента включают работу с конспектами лекций (обработка текста), повторное изучение учебных материалов планов и тезисов ответов, изучение дополнительных тем, выполнение учебно-исследовательских заданий и другое.

Система оценивания результатов обучения по дисциплине (модулю)

Критерии получения уровня и оценивания сформированности компетенций по дисциплине (модулю) «Креативное мышление»

Оценивание уровня учебных достижений обучающихся по дисциплине (модулю) осуществляется в виде текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.

Промежуточная аттестация по дисциплине (модулю) осуществляется в форме *зачета с оценкой*, при этом проводится оценка компетенций, сформированных по дисциплине.

Для оценивания текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации используется десятибалльная шкала оценивания, которая соотносится с традиционной пятибалльной шкалой следующим образом, если иное не указано в силлабусе дисциплины:

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
10	Отлично	Студент полностью владеет знаниями, изложенными в рабочей программе, и глубоко осмысляет дисциплину. Он самостоятельно и логически последовательно отвечает на все вопросы, акцентируя внимание на наиболее важном. Умеет анализировать, сравнивать, классифицировать, обобщать, конкретизировать и систематизировать изученный материал, выделяя ключевые моменты и устанавливая причинно-следственные связи. Четко формулирует ответы, уверенно интерпретирует результаты анализов и других исследований, а также решает сложные задачи. Студент хорошо знаком с методами исследования, необходимыми для практической деятельности, и умеет связывать теоретические аспекты дисциплины (модуля) с практическими задачами.
9	Отлично	
8	Отлично	
7	Хорошо	Студент обладает знаниями предмета почти в полном объеме рабочей программы и самостоятельно, логически последовательно и всесторонне отвечает на все вопросы, акцентируя внимание на наиболее значимых моментах. Он умеет анализировать, сравнивать, классифицировать, обобщать, конкретизировать и систематизировать изученный материал, выделяя его ключевые аспекты и устанавливая причинно-следственные связи. Формулирует свои ответы, уверенно интерпретирует результаты анализов и других исследований, а также решает сложные ситуационные задачи. Студент хорошо знаком с методами исследования, необходимыми для практической деятельности, и умеет связывать теоретические аспекты предмета с практическими задачами.
6	Хорошо	
5	Удовлетворительно	Студент обладает базовыми знаниями по дисциплине, но испытывает трудности при самостоятельных ответах и использует неточные формулировки. В ходе ответов он допускает ошибки, касающиеся сути вопросов. Студент способен решать только самые простые задачи и владеет лишь минимальным набором методов исследования.
4	Удовлетворительно	
3	Не сдан	Студент не овладел обязательным минимумом знаний по предмету и не может ответить на вопросы, даже если преподаватель задает дополнительные наводящие вопросы.

Дисциплина (модуль) «Креативное мышление» оценивается следующим образом:

Активность	Вес	Количество	Описание
Аудиторная работа	35%	1	Активная работа студента на занятии
Устный опрос	30%	1	Форма проверки знаний, при которой студент отвечает на вопросы преподавателя в устной форме, демонстрируя свои знания и понимание темы
Зачет с оценкой	35%	1	Дискуссия – обсуждение, в котором участники обмениваются аргументами и контраргументами для выработки позиции по определенному вопросу

Формула расчёта итоговой оценки по дисциплине (модулю) «Креативное мышление»: $0,35 \times \text{Аудиторная работа} + 0,3 \times \text{Устный опрос} + 0,35 \times \text{Зачет с оценкой}$.

Текущий контроль успеваемости обучающихся по дисциплине (модулю)

Примерные вопросы для подготовки к занятию

Тема: Исследования и генерация идей

1. Какие методы сбора данных (интервью, наблюдение, анализ трендов) помогают понять контекст и потребности целевой аудитории?
2. Как формулируется гипотеза проекта на основе результатов мини-исследования?
3. Какие инструменты генерации идей (майндмэппинг, SCAMPER, шесть шляп мышления) способствуют выходу за рамки шаблонного мышления?
4. Как провести эффективную креативную сессию в группе, и какие правила помогают избежать блокировок?
5. По каким критериям (новизна, реализуемость, значимость, масштаб) можно отфильтровать и отобрать наиболее жизнеспособные идеи?

Тема: Проектирование опыта и прототипирование

1. Как принципы дизайна опыта применимы к созданию арт-объекта или медиапроекта?
2. Зачем нужен прототип, и чем быстрая версия отличается от финального продукта?
3. Как сторителлинг помогает донести суть проекта через эмоциональную связь с аудиторией?
4. Какие инструменты (бумажный прототип, ролевая игра, скиц, видеоэтюд) используются для быстрой проверки идей?
5. Как прототип может помочь получить обратную связь и уточнить концепцию до финальной реализации?

Тема: Коммуникация идеи и питчинг

1. Какие ключевые элементы включает структура питча: от постановки проблемы до призыва к действию?
2. Как сторителлинг усиливает убедительность презентации: через героя, конфликт и разрешение?
3. Какие принципы визуального оформления делают питч-дек понятным и

- запоминающимся (минимализм, иконография, цвет)?
4. Как подготовиться к публичному выступлению: работа с телом, голосом, временем и зрительным контактом?
 5. Как отвечать на критику и сложные вопросы, не теряя уверенности и сохраняя ясность аргументации?

Примерные темы для устного опроса

1. Что такое мини-исследование, и какие этапы оно включает?
2. Как работает метод «шести шляп мышления» и зачем он нужен в креативной сессии?
3. Какие три критерия вы бы выбрали для отбора идей, и почему?
4. Как собранные данные превращаются в точку старта для проекта?
5. Что такое проблемное поле, и как его выявить?
6. Зачем художнику или дизайнеру прототип, если он работает с концепцией?
7. Как сторителлинг помогает донести смысл сложного технологического проекта?
8. Какой пример быстрого прототипа вы бы предложили для проверки интерактивной инсталляции?
9. Какие ошибки чаще всего допускают при создании прототипа?
10. Как обратная связь от зрителя может изменить первоначальную идею?
11. Какие три слайда обязательны в любом питч-деке, и почему?
12. Как построить нарратив вокруг проекта, если он абстрактный или концептуальный?
13. Какие ошибки в визуальном оформлении питча снижают его эффективность?
14. Как подготовиться к выступлению, чтобы не зависеть от слайдов?
15. Как ответить на вопрос «А кому это нужно?», если проект не решает практическую задачу?

Примерное описание формата и задания к дискуссии

Дискуссия проводится в формате модерлируемого группового обсуждения продолжительностью 20–30 минут. Участники делятся на две или три группы (в зависимости от числа студентов), каждая из которых получает одну из спорных тем. Задача группы — выработать общую позицию, аргументировать её и представить перед аудиторией. После выступления каждой группы начинается открытая дискуссия, в ходе которой студенты могут задавать вопросы, выражать несогласие, приводить контраргументы. Модератор (преподаватель или назначенный студент) следит за временем, обеспечивает равное участие и поддерживает конструктивный тон.

Примерные темы дискуссий:

1. Можно ли научиться креативности, или это врождённый талант?
2. Что важнее в презентации идеи — содержание или способ подачи?
3. Должен ли арт-проект быть полезным, чтобы считаться успешным?
4. Может ли прототип быть художественным высказыванием сам по себе?
5. Как сторителлинг влияет на восприятие технологических проектов в искусстве?

6. Нужно ли учитывать коммерческий потенциал при создании концептуального проекта?

7. Является ли критика угрозой или ресурсом для развития идеи?

Критерии оценивания дискуссии:

— активность участия: студент вносит содержательные реплики, проявляет интерес к обсуждению;

— аргументированность высказываний: позиция подкрепляется примерами, логикой или личным опытом;

— умение слушать и реагировать: участник учитывает чужие точки зрения, строит диалог, а не монолог;

— ясность и культура речи: высказывания логичны, понятны, без излишней эмоциональности или жаргона;

— критическое мышление: способность задавать уточняющие вопросы, выявлять противоречия, предлагать альтернативы;

— работа с несогласием: умение спорить уважительно, не переходя на личности;

— вклад в развитие темы: реплики помогают углубить обсуждение, а не повторяют уже сказанное.

Задания для промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

№ п/п	Задание	Ответ	Компетенция
1.	Укажите первый этап креативного процесса, предшествующий генерации идей, и его цель.	Исследование анализ	УК-1
2.	Назовите метод сбора данных, при котором фиксируются поведение и реакции людей, и его тип.	Наблюдение качественное	ОПК-3
3.	Укажите инструмент визуализации идей в виде дерева понятий, и его название.	Майндмэппинг карта	ПК-2
4.	Назовите технику генерации идей, основанную на замене, адаптации, изменении, и её аббревиатуру.	SCAMPER метод	ПК-3
5.	Укажите критерий отбора идеи, связанный с её новизной, и его значение.	Оригинальность инновация	ПК-4
6.	Назовите метод креативной сессии, при котором участники носят разные «роли мышления», и его автора.	Шляпы де Боно	ПК-2
7.	Укажите способ проверки идеи с минимальными затратами, и его цель.	Прототип тест	ПК-3
8.	Назовите принцип сторителлинга, включающий героя, вызов и трансформацию, и его название.	Драматургия нарратив	ПК-4
9.	Укажите элемент питча, в котором описывается проблема, и его задачу.	Контекст мотивация	УК-1
10.	Назовите структуру презентации, включающую решение, команду, призыв к действию, и её тип.	Питч-дек убеждение	ПК-4
11.	Укажите принцип визуального оформления слайдов, при котором убирается лишнее, и его суть.	Минимализм ясность	ПК-3

12.	Назовите приём, усиливающий эмоциональную вовлечённость, и его основу.	История переживание	ПК-2
13.	Укажите этап, на котором идея превращается в осязаемую модель, и его назначение.	Прототипирование проверка	ПК-3
14.	Назовите навык ведения групповой сессии, и его цель.	Фасилитация процесс	ПК-4
15.	Укажите способ фиксации идей в реальном времени, и его инструмент.	Документирование, доска	ОПК-3
16.	Назовите тип обратной связи, направленной на развитие проекта, и её характер.	Конструктивная критика	УК-1
17.	Укажите элемент выступления, помогающий установить контакт с аудиторией, и его форму.	Зрительный контакт доверие	ПК-2
18.	Назовите ошибку в презентации, связанную с перегруженностью текстом, и её последствие.	Перегрузка непонимание	ПК-3
19.	Укажите принцип, при котором проект адаптируется после обсуждения, и его основу.	Итерация обратная связь	ПК-4
20.	Назовите ключевое качество успешного выступления, и его составляющую.	Уверенность подготовка	УК-1