

Рабочая программа дисциплины

Управление креативом в современной цифровой среде

<i>Направление подготовки</i>	Менеджмент
<i>Код</i>	38.03.02
<i>Направленность (профиль)</i>	Предпринимательство и управление бизнесом
<i>Квалификация (степень) выпускника</i>	бакалавр

1. Перечень кодов компетенций, формируемых дисциплиной в процессе освоения образовательной программы

Группа компетенций	Категория компетенций	Код
Универсальные	Командная работа и лидерство	ОПК-6

2. Компетенции и индикаторы их достижения

Код компетенции	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенции
ОПК-6	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-6.1 Имеет представление о структуре и принципах работы информационных технологий, применяемых для решения современных задач профессиональной деятельности ОПК-6.2 Использует на практике современные информационные технологии для решения задач профессиональной деятельности ОПК-6.3 Отбирает для осуществления профессиональной деятельности необходимое техническое оборудование и программное обеспечение ОПК-6.4 Использует основные функциональные возможности современных программных средств поддержки профессиональной деятельности

3. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине

3.1. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине

Планируемые результаты обучения по дисциплине представлены дескрипторами (знания, умения, навыки).

Дескрипторы по дисциплине	Знать	Уметь	Владеть
Код компетенции	ОПК-6		

	- принципы функционирования современных цифровых платформ для управления креативными проектами; - возможности и ограничения инструментов генеративного ИИ при создании креативного контента; - основные тренды автоматизации творческих процессов в цифровой среде; - принципы организации распределенной работы креативной команды с использованием облачных технологий; - нормативные требования к защите и обработке данных в креативных цифровых проектах	- идентифицировать и минимизировать риски конфликтов в онлайн-креативных процессах - выбирать и применять подходящие цифровые инструменты для реализации конкретных креативных задач; - интегрировать технологии ИИ в креативный процесс для повышения эффективности команды; - использовать цифровые среды для совместного создания и редактирования контента в реальном времени; - настраивать цифровые рабочие процессы для управления креативными продуктами.	- навыками работы с цифровыми панелями управления креативными проектами; - навыками быстрой адаптации креативной команды к новым цифровым инструментам и интерфейсам; - приемами координации ролей и инструментов в распределенных креативных командах.
--	---	---	---

4. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Управление креативом в современной цифровой среде» относится к обязательной части учебного плана ОПОП.

Данная дисциплина взаимосвязана с другими дисциплинами, такими как: «Философия», «Социальная психология», «Тайм-менеджмент», «Деловая этика», «Этика использования искусственного интеллекта и цифровых технологий» и др.

В рамках освоения программы бакалавриата выпускники готовятся к решению задач профессиональной деятельности следующих типов: информационно-аналитический, организационно-управленческий.

Профиль (направленность) программы установлена путем её ориентации на сферу профессиональной деятельности выпускников: Предпринимательство и управление бизнесом

5. Объем дисциплины

<i>Виды учебной работы</i>	<i>Форма обучения</i>		
	<i>Очная</i>	<i>Очно-заочная</i>	<i>Очно-заочная с применением ДОТ</i>
Общая трудоемкость:	2/72	2/72	2 /72
зачетные единицы/часы:			

Контактная работа:			
Занятия лекционного типа	18	16	2
Занятия семинарского типа	18	8	4
Промежуточная аттестация: зачет	0,1	0,1	0,1
Самостоятельная работа (СРС)	35,9	47,9	65,9

6. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам / разделам с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий

6.1 Распределение часов по разделам/темам и видам работы

6.1.1 Очная форма обучения

№ п/ п	Раздел/тема	Виды учебной работы (в часах)						
		Контактная работа						Самост оатель ная работа
		Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				
		Лекции	Иные учебны е заняти я	Практ ически е заняти я	Семин ары	Лабор аторн ые работ ы	Иные	
1.	Креатив в цифровой среде: роль инноваций и нестандартных подходов	2			2			6
2.	Цифровые инструменты стимулирования креативности в группах	4			4			8
3.	Стратегии генерации идей в цифровых проектах	4			4			8
4.	Инструментарий управления креативом: дизайн-мышление и гибкие методологии в цифровой среде	4			4			6
5.	Инструменты VR/AR для генерации и развития креативных идей	4			4			7,9
	Промежуточная аттестация	0,1						
	Итого	18			18			35,9

6.1.2. Очно-заочная форма обучения

№ п/ п	Раздел/тема	Виды учебной работы (в часах)						
		Контактная работа						Самост оатель ная работа
		Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				
		Лекции	Иные учебны е заняти я	Практ ически е заняти я	Семин ары	Лабор аторн ые работ ы	Иные	
1.	Креатив в цифровой среде: роль инноваций и нестандартных подходов	4			2			8
2.	Цифровые инструменты стимулирования креативности в группах	4			2			9,9
3.	Стратегии генерации идей в цифровых проектах	4			2			10
4.	Инструментарий управления креативом: дизайн-мышление и гибкие методологии в цифровой среде	2						10
5.	Инструменты VR/AR для генерации и развития креативных идей	2			2			10
	Промежуточная аттестация	0,1						
	Итого	16			8			47,9

6.1.3. Очно-заочная форма обучения с применением ДОТ

№ п/ п	Раздел/тема	Виды учебной работы (в часах)						
		Контактная работа						Самост оатель ная работа
		Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				
		Лекции	Иные учебные занятия	Практические занятия	Семинары	Лабораторные работы	Иные	
1.	Креатив в цифровой среде: роль инноваций и	1						13

	нестандартных подходов							
2.	Цифровые инструменты стимулирования креативности в группах				1			13
3.	Стратегии генерации идей в цифровых проектах				1			13
4.	Инструментарий управления креативом: дизайн-мышление и гибкие методологии в цифровой среде				1			13
5.	Инструменты VR/AR для генерации и развития креативных идей	1			1			13,9
	Промежуточная аттестация	0,1						
	Итого	2			4			65,9

6.2. Программа дисциплины, структурированная по темам / разделам

6.2.1. Содержание лекционного курса

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание лекционного занятия
1.	Креатив в цифровой среде: роль инноваций и нестандартных подходов	Креативность как ключевой фактор успеха в цифровой экономике. Понятие "цифрового креатива": отличия от традиционного. Роль инноваций в управлении креативом: типы инноваций (продуктовые, процессные, бизнес-модели). Нестандартные подходы: хакерство мышления, латеральное мышление в цифровых условиях. Цифровая среда как катализатор креатива: облачные платформы, коллаборативные инструменты. Кейсы: креативные прорывы в IT-компаниях. Вызовы: цифровая усталость и перегрузка информацией.
2.	Цифровые инструменты стимулирования креативности в группах	Групповая креативность в цифровой среде: преимущества и барьеры (виртуальные команды). Обзор инструментов. Цифровые методы стимулирования: геймификация, виртуальные доски. Алгоритмы ИИ для генерации идей. Управление динамикой группы онлайн: фасилитация, ротация ролей. Кейсы: удаленные креативные сессии. Этика использования ИИ в групповом креативе.
3.	Стратегии генерации идей в цифровых проектах	Этапы генерации идей в цифровых проектах: от дивергенции к конвергенции. Стратегии: SCAMPER, Six Thinking Hats в онлайн-формате; mind-mapping с XMind/Coggle. Цифровые платформы для идей: Trello, Notion для фидбека. Интеграция данных и аналитики:

		использование big data для вдохновения. Масштабирование идей: А/В-тестирование в цифровой среде.
4.	Инструментарий управления креативом: дизайн-мышление и гибкие методологии в цифровой среде	Дизайн-мышление в цифровом управлении: 5 этапов (эмпатия, дефиниция, идеация, прототипирование, тестирование) с цифровыми инструментами. Гибкие методологии: Scrum, Kanban для креативных проектов. Управление креативным процессом: метрики креативности. Интеграция с гибкой методологией (agile): спринты для идей. Кейсы: IDEO в цифровых проектах. Адаптация под удаленные команды: виртуальные ретроспективы.
5.	Инструменты VR/AR для генерации и развития креативных идей	VR/AR как иммерсивные среды для креатива: понятия виртуальной и дополненной реальности. Инструменты: Oculus/Meta Quest для VR-brainstorming. Применение: иммерсивный мозговой штурм, виртуальные прототипы идей. Развитие идей: коллаборативные VR-пространства (VRChat для креатива). Преимущества: преодоление физических барьеров, сенсорное вовлечение. Кейсы: Nike в AR-дизайне, Autodesk в VR-моделировании. Вызовы: доступность, этика иммерсии, интеграция с ИИ.

6.2.2. Содержание практических занятий

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание практического занятия
1.	Креатив в цифровой среде: роль инноваций и нестандартных подходов	Сравнение «аналогового» и «цифрового» креатива на примерах реальных проектов (реклама, медиа, дизайн). Может ли цифровая среда убивать креативность через шаблонизацию и А/В тестирование? Трансформация офлайн-креативной идеи в цифровой продукт с сохранением оригинальности.
2.	Цифровые инструменты стимулирования креативности в группах	Генерация идей с использованием Miro / Mural / FigJam (стикеры, ассоциативные карты, метод SCAMPER в цифре). Сравнение эффективности синхронных (Zoom + доска) и асинхронных (Trello, Notion) форматов мозгового штурма. Плюсы и минусы цифровой анонимности при генерации идей.
3.	Стратегии генерации идей в цифровых проектах	Разработка «банка идей» под ограничениями (бюджет, время, технологии). Использование промптов для нейросетей (Midjourney/Кандинский) как драйверов идей. Создание 3 разных креативных концепций под один бриф с помощью разных техник (метод фокальных объектов, ТРИЗ-приемы в цифре, случайный стимул). Ориентация на ложные метрики.

4.	Инструментарий управления креативом: дизайн-мышление и гибкие методологии в цифровой среде	Прохождение этапов дизайн-мышления (эмпатия → фокус → генерация → прототип → тест) с помощью цифровых инструментов (Miro, Google Forms, ChatGPT для интервью). Scrum vs Kanban для креативной команды. Роль digital-продукт. Адаптация стандартного пользовательского пути (CJM) в креативный процесс.
5.	Инструменты VR/AR для генерации и развития креативных идей	Анализ VR/AR-кейсов в рекламе, искусстве, образовании (IKEA Place, AR-маски, виртуальные выставки). Этические ограничения иммерсивных сред (манипуляция вниманием, приватность в VR-пространстве).

6.2.3 Содержание самостоятельной работы

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание самостоятельной работы
1.	Креатив в цифровой среде: роль инноваций и нестандартных подходов	Сущность креативности в цифровой среде: отличия от традиционной. Роль инноваций: типы (радикальные, инкрементальные) и их влияние на креативные проекты. Нестандартные подходы: латеральное мышление, обратная инженерия в цифровых условиях. Междисциплинарные связи с психологией, информатикой и менеджментом. Функции креатива в цифровую эпоху: преодоление рутины, генерация ценности. Анализ кейсов инноваций. Изучение барьеров: информационная перегрузка, цифровая апатия. Подготовка схемы "Инновации → Креатив в цифровой среде".
2.	Цифровые инструменты стимулирования креативности в группах	Групповая динамика в цифровой среде: преимущества (глобальные команды) и вызовы (синхронизация). Обзор инструментов: доски для визуализации, мессенджеры для обратной связи, генераторы идей на базе искусственного интеллекта. Игрофикация креатива: опросники и викторины онлайн. Этика совместной работы: авторство идей в цифровых платформах. Анализ примеров: креативные сессии, удалённый мозговой штурм. Самостоятельный тест доски визуализации и отчёт о стимулировании креативности в группе. Сравнение традиционных и цифровых методов.
3.	Стратегии генерации идей в цифровых проектах	Этапы выработки идей: расхождение, сходимость в цифровом формате. Стратегии: метод замены/комбинации/адаптации, ментальные карты. Роль данных: большие данные и аналитика для вдохновения (сервисы трендов). Масштабирование идей: тестирование вариантов в прототипах. Риски: плагиат в открытых хранилищах, защита интеллектуальной собственности (блокчейн). Анализ

		кейсов: выработка идей (алгоритмы рекомендаций). Подготовка собственной стратегии генерации идей для цифрового проекта с примерами.
4.	Инструментарий управления креативом: дизайн-мышление и гибкие методологии в цифровой среде	Дизайн-мышление: пять этапов с цифровыми инструментами. Гибкие методологии (Скрам, Канбан): адаптация для креатива (сервисы задач типа Джера). Метрики креативности: беглость, гибкость, оригинальность. Междисциплинарные связи с пользовательским опытом и проектным менеджментом. Кейсы: цифровые проекты, команды. Анализ политики креативного процесса в компании. Самостоятельная разработка доски задач типа Канбан для креативного проекта.
5.	Инструменты VR/AR для генерации и развития креативных идей	Основы виртуальной и дополненной реальности в креативе: иммерсивные среды (очки типа Мета Квест). Инструменты: рисование в виртуальной реальности, совместные виртуальные пространства. Этапы: генерация (виртуальные прототипы), развитие (симуляции). Преимущества: сенсорное вовлечение, преодоление расстояний. Вызовы: доступность, тошнота от движения, этика данных.

7. Текущий контроль по дисциплине (модулю) в рамках учебных занятий

В рамках текущего контроля преподаватель самостоятельно может проводить следующие мероприятия:

№ п/п	Контролируемые разделы (темы)	Наименование оценочного средства
1.	Креатив в цифровой среде: роль инноваций и нестандартных подходов	Опрос, интерактивные задания Реализация программы с применением ДОТ: Тестирование, ситуационные задачи, проблемные задачи
2.	Цифровые инструменты стимулирования креативности в группах	Опрос, ситуационные, проблемные задачи Реализация программы с применением ДОТ: Тестирование, ситуационные задачи, проблемные задачи
3.	Стратегии генерации идей в цифровых проектах	Опрос, творческие задания, информационный проект Реализация программы с применением ДОТ: Тестирование, ситуационные задачи, проблемные задачи
4.	Инструментарий управления креативом: дизайн-мышление и гибкие методологии в цифровой среде	Опрос, информационный проект, тестирование Реализация программы с применением ДОТ: Тестирование, ситуационные задачи, проблемные задачи
5.	Инструменты VR/AR для генерации и развития креативных идей	Опрос, комплексное проблемно-аналитическое задание Реализация программы с применением ДОТ: Тестирование, ситуационные задачи, проблемные

	задачи
--	--------

8. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

8.1 Основная литература

1. Цифровая экономика : учебник для вузов / Л. А. Каргина, С. Л. Лебедева, О. Е. Михненко [и др.] ; под редакцией Л. А. Каргиной. — 2-е изд. — Москва : Прометей, 2024. — 380 с. — ISBN 978-5-00172-653-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/153753.html>

2. Цифровая экономика и менеджмент: новые решения, возможности и перспективы : монография / К. А. Бармута, И. О. Богданова, С. А. Гавриленко [и др.] ; под редакцией К. А. Бармути. — Ростов-на-Дону : Донской государственный технический университет, 2022. — 221 с. — ISBN 978-5-7890-2000-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/122366.html>

8.2 Дополнительная литература:

1. Жданкин, Н. А. Менеджмент. Управление в цифровой экономике : курс лекций / Н. А. Жданкин. — Москва : Издательский Дом МИСиС, 2020. — 252 с. — ISBN 978-5-907226-83-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/106720.html>

2. Боровская, Е. В. Основы искусственного интеллекта : учебное пособие / Е. В. Боровская, Н. А. Давыдова. — 6-е изд. — Москва : Лаборатория знаний, 2024. — 128 с. — ISBN 978-5-93208-797-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/144313.html>

3. Загеева, Л. А. Менеджмент в цифровой экономике : учебное пособие / Л. А. Загеева, Е. С. Маркова. — Липецк : Липецкий государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2019. — 71 с. — ISBN 978-5-88247-977-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/99162.html>

4. Жданов, А. А. Автономный искусственный интеллект / А. А. Жданов. — 6-е изд. — Москва : Лаборатория знаний, 2024. — 360 с. — ISBN 978-5-93208-674-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/135845.html>

5. Менисов, А. Б. Технологии искусственного интеллекта и кибербезопасность : монография / А. Б. Менисов. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2022. — 133 с. — ISBN 978-5-4497-1788-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/123570.html>

6. Бачурина, С. С. Информационное моделирование: методология использования цифровых моделей в процессе перехода к цифровому проектированию и строительству. Ч.1. Цифровой проектный менеджмент полного цикла в градостроительстве / С. С. Бачурина. — Москва : ДМК Пресс, 2021. — 112 с. — ISBN 978-5-97060-938-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/125119.html>

8.3. Периодические издания

1. Экономика и менеджмент систем управления <http://www.iprbookshop.ru/34060.html>

2. Экономика и современный менеджмент: теория и практика
<http://www.iprbookshop.ru/48512.html>

3. Вестник Московского университета. Серия 24. Менеджмент
<http://www.iprbookshop.ru/59554.html>

9. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть "Интернет"), необходимых для освоения дисциплины (модуля)

1. Федеральный портал «Российское образование» <http://www.edu.ru>
2. Электронно-библиотечная система «Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU» <https://www.elibrary.ru>
3. Электронно-библиотечная система IPR BOOKS <https://www.iprbookshop.ru>
4. Электронная библиотечная система <https://biblioclub.ru>
5. Сайт Федеральная служба государственной статистики - <http://www.gks.ru>
6. Официальный сайт Международной организации труда. <http://www.ilo.ru>
7. Генеральный директор: персональный журнал руководителя - <http://www.gendir.ru>
8. Организация времени - <http://www.improvement.ru>

10. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

Успешное освоение данного курса базируется на рациональном сочетании нескольких видов учебной деятельности – лекций, семинарских занятий, самостоятельной работы. При этом самостоятельную работу следует рассматривать одним из главных звеньев полноценного высшего образования, на которую отводится значительная часть учебного времени.

Самостоятельная работа студентов складывается из следующих составляющих:

1. Работа с основной и дополнительной литературой, с материалами интернета и конспектами лекций;
2. Внеаудиторная подготовка к контрольным работам, выполнение докладов, рефератов и курсовых работ;
3. Выполнение самостоятельных практических работ;
4. Подготовка к экзаменам (зачетам) непосредственно перед ними.

Для правильной организации работы необходимо учитывать порядок изучения разделов курса, находящихся в строгой логической последовательности. Поэтому хорошее усвоение одной части дисциплины является предпосылкой для успешного перехода к следующей. Задания, проблемные вопросы, предложенные для изучения дисциплины, в том числе и для самостоятельного выполнения, носят междисциплинарный характер и базируются, прежде всего, на причинно-следственных связях между компонентами окружающего нас мира. Важным составляющим в изучении данного курса является решение ситуационных задач и работа над проблемно-аналитическими заданиями, что предполагает знание соответствующей научной терминологии и т.д.

Для лучшего запоминания материала целесообразно использовать индивидуальные особенности и разные виды памяти: зрительную, слуховую, ассоциативную. Успешному запоминанию также способствует приведение ярких свидетельств и наглядных примеров. Учебный материал должен постоянно повторяться и закрепляться.

При выполнении докладов, творческих, информационных, исследовательских проектов особое внимание следует обращать на подбор источников информации и методику работы с ними.

Для успешной сдачи экзамена (зачета) рекомендуется соблюдать следующие правила:

1. Подготовка к экзамену (зачету) должна проводиться систематически, в течение всего семестра.
2. Интенсивная подготовка должна начаться не позднее, чем за месяц до экзамена.
3. Время непосредственно перед экзаменом (зачетом) лучше использовать таким образом, чтобы оставить последний день свободным для повторения курса в целом, для систематизации материала и доработки отдельных вопросов.

На экзамене высокую оценку получают студенты, использующие данные, полученные в процессе выполнения самостоятельных работ, а также использующие собственные выводы на основе изученного материала.

Учитывая значительный объем теоретического материала, студентам рекомендуется регулярное посещение и подробное конспектирование лекций.

11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)

1. Microsoft Windows Server;
2. Семейство ОС Microsoft Windows;
3. Libre Office свободно распространяемый офисный пакет с открытым исходным кодом;
4. Информационно-справочная система: Система КонсультантПлюс (КонсультантПлюс);
5. Информационно-правовое обеспечение Гарант: Электронный периодический справочник «Система ГАРАНТ» (Система ГАРАНТ);

Перечень используемого программного обеспечения указан в п.12 данной рабочей программы дисциплины.

12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

12.1. Учебная аудитория для проведения учебных занятий, предусмотренных образовательной программой, оснащенная оборудованием и техническими средствами обучения.

Специализированная мебель:

Комплект учебной мебели (стол, стул) по количеству обучающихся; комплект мебели для преподавателя; доска (маркерная).

Технические средства обучения:

Компьютер в сборе для преподавателя, проектор, экран, колонки

Перечень лицензионного программного обеспечения, в том числе отечественного производства:

Windows 10, КонсультантПлюс, Kaspersky Endpoint Security.

Перечень свободно распространяемого программного обеспечения:

Яндекс Браузер, LibreOffice, МТС Линк.

Подключение к сети «Интернет» и обеспечение доступа в электронную информационно-образовательную среду ММУ.

12.2. Помещение для самостоятельной работы обучающихся.

Специализированная мебель:

Комплект учебной мебели (стол, стул) по количеству обучающихся; комплект мебели для преподавателя; доска (маркерная).

Технические средства обучения:

Компьютер в сборе для преподавателя; компьютеры в сборе для обучающихся; колонки; проектор, экран.

Перечень лицензионного программного обеспечения, в том числе отечественного производства:

Windows Server 2016, Windows 10, Microsoft Office, КонсультантПлюс, Kaspersky Endpoint Security.

Перечень свободно распространяемого программного обеспечения:

Яндекс Браузер, LibreOffice, МТС Линк, Gimp, Paint.net, AnyLogic, Inkscape.

Помещение для самостоятельной работы обучающихся оснащено компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду ММУ.

13. Образовательные технологии, используемые при освоении дисциплины

Для освоения дисциплины используются как традиционные формы занятий – лекции (типы лекций – установочная, вводная, текущая, заключительная, обзорная; виды лекций – проблемная, визуальная, лекция конференция, лекция консультация); и семинарские (практические) занятия, так и активные и интерактивные формы занятий - деловые и ролевые игры, решение ситуационных задач и разбор конкретных ситуаций.

На учебных занятиях используются технические средства обучения мультимедийной аудитории: компьютер, монитор, колонки, настенный экран, проектор, микрофон, пакет программ Microsoft Office для демонстрации презентаций и медиафайлов, видеопроектор для демонстрации слайдов, видеосюжетов и др. Тестирование обучаемых может осуществляться с использованием компьютерного оборудования университета.

13.1. В освоении учебной дисциплины используются следующие традиционные образовательные технологии:

- чтение проблемно-информационных лекций с использованием доски и видеоматериалов;
- семинарские занятия для обсуждения, дискуссий и обмена мнениями;
- контрольные опросы;
- консультации;
- самостоятельная работа студентов с учебной литературой и первоисточниками;
- подготовка и обсуждение рефератов (проектов), презентаций (научно-исследовательская работа);
- тестирование по основным темам дисциплины.

13.2. Активные и интерактивные методы и формы обучения

Из перечня видов: («мозговой штурм», анализ НПА, анализ проблемных ситуаций, анализ конкретных ситуаций, инциденты, имитация коллективной профессиональной деятельности, разыгрывание ролей, творческая работа, связанная с освоением дисциплины, ролевая игра, круглый стол, диспут, беседа, дискуссия, мини-конференция и др.) используются следующие:

- диспут;
- анализ проблемных, творческих заданий, ситуационных задач;
- ролевая игра;
- круглый стол;
- мини-конференция;
- дискуссия;
- беседа.

13.3. Особенности обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ)

При организации обучения по дисциплине учитываются особенности организации взаимодействия с инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья (далее – инвалиды и лица с ОВЗ) с целью обеспечения их прав. При обучении учитываются особенности их психофизического развития, индивидуальные возможности и при необходимости обеспечивается коррекция нарушений развития и социальная адаптация указанных лиц.

Выбор методов обучения определяется содержанием обучения, уровнем методического и материально-технического обеспечения, особенностями восприятия учебной информации студентами с инвалидностью и студентами с ограниченными возможностями здоровья и т.д. В образовательном процессе используются социально-активные и рефлексивные методы обучения, технологии социокультурной реабилитации с целью оказания помощи в установлении полноценных межличностных отношений с другими студентами, создании комфортного психологического климата в студенческой группе.

При обучении лиц с ограниченными возможностями здоровья электронное обучение и дистанционные образовательные технологии предусматривают возможность приема-передачи информации в доступных для них формах.

Обучающиеся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечены печатными и электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

Автономная некоммерческая организация высшего образования
«МОСКОВСКИЙ МЕЖДУНАРОДНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ
ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

Управление креативом в современной цифровой среде

<i>Направление подготовки</i>	Менеджмент
<i>Код</i>	38.03.02
<i>Направленность (профиль)</i>	Предпринимательство и управление бизнесом
<i>Квалификация (степень) выпускника</i>	бакалавр

1. Перечень кодов компетенций, формируемых дисциплиной в процессе освоения образовательной программы

Группа компетенций	Категория компетенций	Код
Универсальные	Командная работа и лидерство	ОПК-6

2. Компетенции и индикаторы их достижения

Код компетенции	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенции
ОПК-6	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-6.1 Имеет представление о структуре и принципах работы информационных технологий, применяемых для решения современных задач профессиональной деятельности ОПК-6.2 Использует на практике современные информационные технологии для решения задач профессиональной деятельности ОПК-6.3 Отбирает для осуществления профессиональной деятельности необходимое техническое оборудование и программное обеспечение ОПК-6.4 Использует основные функциональные возможности современных программных средств поддержки профессиональной деятельности

3. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине

3.1. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине

Планируемые результаты обучения по дисциплине представлены дескрипторами (знания, умения, навыки).

Дескрипторы по дисциплине	Знать	Уметь	Владеть
Код компетенции	ОПК-6		

	- принципы функционирования современных цифровых платформ для управления креативными проектами; - возможности и ограничения инструментов генеративного ИИ при создании креативного контента; - основные тренды автоматизации творческих процессов в цифровой среде; - принципы организации распределенной работы креативной команды с использованием облачных технологий; - нормативные требования к защите и обработке данных в креативных цифровых проектах	- идентифицировать и минимизировать риски конфликтов в онлайн-креативных процессах - выбирать и применять подходящие цифровые инструменты для реализации конкретных креативных задач; - интегрировать технологии ИИ в креативный процесс для повышения эффективности команды; - использовать цифровые среды для совместного создания и редактирования контента в реальном времени; - настраивать цифровые рабочие процессы для управления креативными продуктами.	- навыками работы с цифровыми панелями управления креативными проектами; - навыками быстрой адаптации креативной команды к новым цифровым инструментам и интерфейсам; - приемами координации ролей и инструментов в распределенных креативных командах.
--	---	---	---

3.2. Критерии оценки знаний студентов

Шкала оценивания	Индикаторы достижения	Показатели оценивания результатов обучения
ОТЛИЧНО/ЗАЧТЕНО	Знает:	- студент глубоко и всесторонне усвоил материал, уверенно, логично, последовательно и грамотно его излагает, опираясь на знания основной и дополнительной литературы, - на основе системных научных знаний делает квалифицированные выводы и обобщения, свободно оперирует категориями и понятиями.
	Умеет:	- студент умеет самостоятельно и правильно решать учебно-профессиональные задачи или задания, уверенно, логично, последовательно и аргументировано излагать свое решение, используя научные понятия, ссылаясь на нормативную базу.
	Владеет:	- студент владеет рациональными методами (с использованием рациональных методик) решения сложных профессиональных задач, представленных деловыми играми, кейсами и т.д.; - При решении продемонстрировал навыки - выделения главного, - связкой теоретических положений с требованиями руководящих

		документов, - изложения мыслей в логической последовательности, - самостоятельного анализа факты, событий, явлений, процессов в их взаимосвязи и диалектическом развитии.
ХОРОШО/ЗАЧТЕНО	Знает:	- студент твердо усвоил материал, достаточно грамотно его излагает, опираясь на знания основной и дополнительной литературы, - затрудняется в формулировании квалифицированных выводов и обобщений, оперирует категориями и понятиями, но не всегда правильно их верифицирует.
	Умеет:	- студент умеет самостоятельно и в основном правильно решать учебно-профессиональные задачи или задания, уверенно, логично, последовательно и аргументировано излагать свое решение, не в полной мере используя научные понятия и ссылки на нормативную базу.
	Владеет:	- студент в целом владеет рациональными методами решения сложных профессиональных задач, представленных деловыми играми, кейсами и т.д.; При решении смог продемонстрировать достаточность, но не глубинность навыков - выделения главного, - изложения мыслей в логической последовательности. - связки теоретических положений с требованиями руководящих документов, - самостоятельного анализа факты, событий, явлений, процессов в их взаимосвязи и диалектическом развитии.
УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО/ЗАЧТЕНО	Знает:	- студент ориентируется в материале, однако затрудняется в его изложении; - показывает недостаточность знаний основной и дополнительной литературы; - слабо аргументирует научные положения; - практически не способен сформулировать выводы и обобщения; - частично владеет системой понятий.
	Умеет:	- студент в основном умеет решить учебно-профессиональную задачу или задание, но допускает ошибки, слабо аргументирует свое решение, недостаточно использует научные понятия и руководящие документы.
	Владеет:	- студент владеет некоторыми рациональными методами решения сложных профессиональных задач, представленных деловыми играми, кейсами и т.д.; При решении продемонстрировал недостаточность навыков - выделения главного, - изложения мыслей в логической последовательности. - связки теоретических положений с требованиями руководящих документов, - самостоятельного анализа факты, событий, явлений, процессов в их взаимосвязи и диалектическом развитии.
Компетенция не достигнута		

НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО/ НЕЗАЧТЕНО	Знает:	- студент не усвоил значительной части материала; - не может аргументировать научные положения; - не формулирует квалифицированных выводов и обобщений; - не владеет системой понятий.
	Умеет:	студент не показал умение решать учебно-профессиональную задачу или задание.
	Владеет:	не выполнены требования, предъявляемые к навыкам, оцениваемым “удовлетворительно”.

При ответе на вопросы в рамках прохождения промежуточной аттестации (зачет/зачет с оценкой/ экзамен) допускается вольная формулировка ответа, по смыслу раскрывающая содержание ответа, указанного в фонде оценочных средств, в качестве верного ответа.

4. Типовые контрольные задания (закрытого, открытого и иного типа) для проведения промежуточной аттестации, необходимые для оценки достижения компетенции, соотнесенной с результатами обучения по дисциплине

ТЕСТИРОВАНИЕ

ОПК-6

1. Что в контексте управления креативом означает термин «дивергентное мышление»?

- а) Генерация множества различных идей без немедленной критики
- б) Сужение множества вариантов до одного правильного решения
- в) Жесткое следование принятому плану
- г) Автоматическая генерация контента нейросетью

Ответ: а

2. Какой из перечисленных KPI чаще всего используется для оценки эффективности креативного продукта в цифровой среде?

- а) Средняя зарплата в команде
- б) Общее количество сотрудников
- в) Вовлеченность (CTR, время просмотра, дочитываний)
- г) Количество проведенных встреч

Ответ: в

3. Что такое «промт-инжиниринг» при работе с генеративными нейросетями?

- а) Очистка готовых изображений от артефактов
- б) Создание текстовых запросов для получения нужного результата от ИИ
- в) Программирование нейронной сети на Python
- г) Создание физических прототипов продуктов

Ответ: б

4. Какой метод управления креативными командами предполагает короткие циклы работы и постоянную обратную связь?

- а) Каскадная модель (Waterfall)
- б) Agile (Scrum, Kanban)
- в) Проектная матрица
- г) Административно-командный метод

Ответ: б

5. Что в цифровом креативе понимается под «UGC» (User-Generated Content)?

- а) Видео профессиональной студии
- б) Контент, созданный пользователями бренда
- в) Генерация контента бессознательным потоком
- г) Контент, защищенный авторским правом

Ответ: б

6. Какое из утверждений лучше всего описывает «культуру экспериментов» в креативной цифровой среде?

- а) Каждая идея должна гарантированно приносить прибыль
- б) Ошибки и неудачные гипотезы считаются ценным опытом, если есть анализ
- в) Эксперименты проводятся только раз в квартал
- г) Ответственность за все эксперименты несет только дизайнер

Ответ: б

7. Что такое «адаптивный креатив»?

- а) Динамическое изменение контента под поведение, контекст или устройство пользователя
- б) Один статичный баннер для всех каналов
- в) Креатив, который нельзя изменить после публикации
- г) Ручная замена изображений в фотошопе

Ответ: а

8. Какой инструмент чаще всего используется для совместной удаленной работы над дизайн-макетами и прототипами?

- а) Figma
- б) Excel
- в) Outlook
- г) 1С: Бухгалтерия

Ответ: а

9. Что понимается под термином «creative ops» (креативные операции)?

- а) Систематизация процессов, инструментов и метрик для масштабирования креатива
- б) Увольнение креативных сотрудников
- в) Только генерация идей без реализации
- г) Покупка рекламы

Ответ: а

10. В чем суть принципа «осмысленного человеческого контроля» при использовании ИИ в креативной среде?

- а) Никогда не использовать ИИ
- б) Ключевые решения (бриф, выбор идеи, финальная публикация) принимает человек
- в) ИИ полностью заменяет творческого директора
- г) Человек только утверждает смету

Ответ: б

11. Как называется метод, при котором команда за ограниченное время (обычно 5 дней) создает и проверяет прототип креативной идеи?

- а) Хаккатон
- б) Design sprint (дизайн-спринт)

- в) Мозговой штурм
 - г) Ретроспектива
- Ответ: б

12. Какая проблема чаще всего возникает при внедрении нейросетей в управление креативом?

- а) Невозможность генерировать текст
- б) Неясность авторства и юридические риски копирайта
- в) Отсутствие интернета
- г) Слишком высокая скорость работы

Ответ: б

13. Какая роль в креативной команде отвечает за эффективность процессов, устранение блокеров и взаимодействие с продуктом?

- а) Копирайтер
- б) Арт-директор
- в) Креативный продюсер / Project manager
- г) SMM-менеджер (только ведение соцсетей)

Ответ: в

14. Что такое «А/В-тестирование» в управлении креативом?

- а) Тест на детекторе лжи для креаторов
- б) Сравнение двух или более версий креатива на реальной аудитории для выбора лучшей
- в) Деление бюджета поровну между двумя отделами
- г) Метод генерации идей случайным выбором

Ответ: б

15. Какой документ фиксирует цели, аудиторию, ключевое сообщение, tone of voice и ограничения для креативной команды?

- а) Штатное расписание
- б) Бриф
- в) Отчет о прибылях и убытках
- г) Кодекс корпоративной этики

Ответ: б

16. Что из перечисленного является примером «предсказательного креатива» (predictive creative)?

- а) Один и тот же баннер показывается всем 3 месяца
- б) Алгоритм генерирует разные заголовки и изображения в зависимости от прошлых конверсий пользователя
- в) Все креативы создаются вручную без использования данных
- г) Запрет на персонализацию

Ответ: б

17. Какая проблема называется «креативным выгоранием» команды?

- а) Наличие большого бюджета на рекламу
- б) Постоянная генерация идей без внедрения, авралы, эмоциональное истощение
- в) Слишком много привилегий у сотрудников
- г) Отсутствие кофе на кухне

Ответ: б

18. Для чего в управлении креативом используется матрица ICE (Impact, Confidence, Ease)?

- а) Для увольнения сотрудников
 - б) Для приоритизации идей по влиянию, уверенности и простоте реализации
 - в) Для расчета зарплат
 - г) Для юридической проверки слоганов
- Ответ: б

19. Какое требование этики ИИ наиболее актуально при создании креативов с использованием генеративных нейросетей?

- а) Нейросеть должна быть быстрой
 - б) Нейросеть не должна воспроизводить предвзятость и стереотипы (гендерные, расовые и т.д.)
 - в) Нейросеть должна работать без интернета
 - г) Нейросеть обязана подписывать договоры
- Ответ: б

20. Что такое «цифровая креативная стратегия»?

- а) План по созданию и дистрибуции контента в цифровых каналах для достижения бизнес-целей
 - б) Случайный набор идей
 - в) Только создание логотипа
 - г) Полный отказ от цифровых инструментов
- Ответ: а

21. Установите соответствие между цифровыми инструментами и их основным назначением в управлении креативом.

	Вопрос		Ответ
1	Miro / Mural	А	Управление задачами и визуализация креативных спринтов (доски Kanban, бэклог)
2	Trello / Jira	Б	Генерация идей и создание визуального контента с помощью нейросетей
3	Figma / FigJam	В	Пространство для совместных мозговых штурмов, цифровых стикеров, фреймворков дизайн-мышления
4	Midjourney / DALL-E / Kandinsky	Г	Промпт-инжиниринг и создание референсов для креативных концепций
5	ChatGPT / Claude (в задачах креатива)	Д	Создание интерактивных прототипов и совместная работа над интерфейсами

Заполните соответствующие буквы под цифрами:

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

1	2	3	4	5

Ответ: 1В, 2А, 3Д, 4Б, 5Г

22. Установите соответствие между типами цифровых креативных стратегий и их характеристиками.

№	Тип стратегии	№	Характеристика
1	Коллаборативная фильтрация контента	А	Использование алгоритмов для предсказания будущих трендов на основе анализа пользовательского поведения
2	Партиципаторный дизайн	Б	Вовлечение аудитории в процесс создания идеи через краудсорсинг или UGC-активности
3	Адаптивный креатив	В	Система «если нравится X → покажем Y», где рекомендации строятся на действиях похожих пользователей
4	Предсказательный креатив	Г	Динамическая генерация визуального или текстового контента под конкретный контекст (время, гео, девайс, настроение)

Заполните соответствующие буквы под цифрами:

1	2	3	4

Ответ: 1В, 2Б, 3А, 4Г,