

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ВОРОНЕЖСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО ВГУ)

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Б1.В.ДВ.04.01 Креативный менеджмент

- 1. Код и наименование направления подготовки:** 38.03.02 Менеджмент
 - 2. Профиль подготовки:** *Международный менеджмент*
 - 3. Квалификация (степень) выпускника:** бакалавр
 - 4. Форма обучения:** очная
 - 5. Кафедра, отвечающая за реализацию дисциплины:**
кафедра экономики труда и основ управления
 - 6. Составители программы:** Емельянова О. Я., к. п. н., доцент
- Учебный год:** 2021/2022 **Семестр(-ы):** 3

Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

1 Задание для зачета:

Промежуточная аттестация по дисциплине осуществляется с помощью перечня вопросов.

Перечень вопросов к зачету

1. Понятие креативности. Креативное мышление, мышление как комбинаторная игра.
2. Сознание как сложная самоорганизующаяся (автопозная) система. Креативность как социально-психологический феномен.
3. Сущность эвристики и креативистики. Структура креативного процесса.
4. Творческий потенциал как основа креативного менеджмента. Развитие творческого потенциала личности.
5. Творческий процесс и его формы. Методы интенсификации творческого процесса.
6. Теории творчества: научно-технического, художественного и т.п.
7. Анализ существующих техник творчества.
8. Воображение как часть творческого процесса. Виды воображения, функции.
9. Управление творческим процессом в организации.
10. Типы творческих коллективов.
11. Мотивация творческого коллектива.
12. Стили руководства творческим коллективом.
13. Лидерство в творческом коллективе.
14. Техника построения команд на основе сбалансированности ролей.
15. Формирование эффективных команд по Р. Белбину.
16. Системное управление креативностью (system managing creativity).
17. Индивидуальный и коллективный творческий процесс.
18. Методы коллективной выработки альтернатив.
19. Методы генерирования вариантов решения, их перебора и сравнения.
20. Универсальные приемы разрешения противоречий; выявления закономерностей (законов) развития систем.
21. Методы разрешения возникающих противоречий и построения эффективных "идеальных" систем.

22. Методы активизации перебора вариантов: примеры применения.
23. Метод фокальных объектов: примеры применения.
24. Морфологический анализ: примеры применения.
25. Мозговой штурм: примеры применения.
26. Метод контрольных вопросов: примеры применения.
27. Синектика: примеры применения. Виды аналогий, применяемых в синектике.
28. Методы развития творческого воображения и фантазии.
29. Диагностика одаренности и креативности.
30. "Модель структуры интеллекта" Дж. Гилфорда.
31. "Таксономия" Б. Блума.
32. Тест Е. Торренса.
33. Креативные тесты Ф. Вильямса.
34. Опросник "Диагностика личностной креативности" Е.Е. Туник.
35. Опросник креативности Джонсона.
36. Определение уровня креативности взрослой личности Н.Ф. Вишняковой.
37. Методика диагностики речемыслительной креативности.
38. Проективная методика диагностики дивергентного мышления Н.А. Батурина и Е.Л. Солдатовой.
39. "Метод креативного поля" Дианы Богоявленской.
40. Креативное мышление как объект управления.
41. Схема эффективного мышления.
42. Анализ и прогноз развития проблемной ситуации. Правила составления и анализа карт проблемной ситуации.
43. Формирование (постановка) проблем в проблемно-целевой области.
44. "Генерирующее" мышление как основа выработки альтернатив.
45. Методы индивидуальной выработки альтернатив.
46. Общие правила организации творческого процесса.

2 Перечень практических заданий

Задания выполняются с целью закрепления теоретических знаний, полученных обучающимся в процессе прослушивания лекций и самостоятельной работы с учебником, научной литературой и нормативными документами

Решение задач – выполнение обучающимися набора практических задач предметной области с целью выработки навыков их решения.

Прежде чем приступать к решению задач, обучающемуся необходимо ознакомиться с соответствующими разделами программы дисциплины по учебной литературе, рекомендованной программой курса; получить от преподавателя информацию о порядке проведения занятия, критериях оценки результатов работы; получить от преподавателя конкретное задание и информацию о сроках выполнения, о требованиях к оформлению и форме представления результатов.

При выполнении задания необходимо привести развёрнутые пояснения хода решения и проанализировать полученные результаты. При необходимости обучающиеся имеют возможность задать вопросы преподавателю по трудностям, возникшим при решении задач.

Деловая игра – совместная деятельность обучаемых, направленная на нахождение путей оптимального решения поставленной задачи в соответствии с выбранной или назначенной ролью с целью выработки коммуникативных навыков, развития мышления, умения применять полученные теоретические знания на практике, быстроты оценки ситуации и принятия решения. Деловая игра позволяет вовлекать участников в моделирование процессов будущей профессиональной деятельности, развивает помимо профессиональных навыков, аналитические, рефлексивные способности, умение организовать собственную деятельность и деятельность группы.

Прежде чем приступать к участию в деловой игре, обучающемуся необходимо ознакомиться с соответствующими разделами программы дисциплины по учебной литературе, рекомендованной программой курса; получить от преподавателя информацию о целях и практических задачах игры, о порядке проведения игры, критериях оценки действий участников игры; получить от преподавателя необходимые раздаточные материалы, описание игровой ситуации и конкретную роль в игре с разъяснением функций и порядка действий по сценарию. По итогам проведения деловой игры, обучающиеся имеют возможность задать вопросы преподавателю.

Ситуационный практикум (кейс) является одной из форм интерактивного практического занятия, целью которого является приобретение обучающимся умений командной работы, навыков выработки решений в профессиональной области, развитие коммуникативных и творческих

способностей в процессе выявления особенностей будущей профессиональной деятельности на основе анализа обучаемыми заданий, сформированных на основе практических ситуаций.

Прежде чем приступить к участию в ситуационном практикуме, обучающемуся необходимо заранее, в процессе самостоятельной работы ознакомиться со сценарием практикума и необходимой литературой, рекомендованной программой курса; получить от преподавателя информацию о содержании кейса, информацию о форме предоставления результатов, сроках выполнения кейса и критериях оценки действий участников.

При выполнении задания необходимо получить от преподавателя необходимые раздаточные материалы и принять участие в делении учебной группы на мини-группы и в выборах лидера мини-группы; участвовать в формировании отчета по выполнению кейса в своей мини-группе; участвовать в обсуждении отчетов мини-групп.

Задание 1 ***Развитие восприятия***

Импульсом и источником импровизации является восприятие, питающее творческую импровизацию новыми обстоятельствами. Тренинг самовосприятия занимает первое место в системе актерской психотехники.

«Путешествие» (М. Вестин)

Задание. Тренер медленно проговаривает текст, при выполнении упражнения группа не торопится, каждый дожидается отклика своего организма. Важно отследить эффект, который вызывают особенности воображаемого пространства, способы физического взаимодействия с ним.

«Идем по пустыне. Жарко. Палит солнце. Ноги утопают в песке. Хочется пить. Ждем дождя. На небе ни облачка. Жара усиливается. Жажда растет. Продолжаем идти. (Обращаем внимание на точность психофизических ощущений, доводим каждый элемент композиции до определенной остроты предлагаемых обстоятельств) Подул ветер. Капля дождя упала на руку. Еще одна. Ветер усиливается, неся прохладу. Налетают его порывы. За ними приходит дождь. Сначала мелкий, потом сильный. Подставляем под дождь лицо, руки, все тело.

Начинается настоящий ливень. Он хлещет по земле и телу. Ветер усиливается. Становится холоднее. Под ногами вода. Ветер переходит в штормовой. Пытаемся согреться, идти вперед, но ветер не позволяет. Становится очень холодно. Вода достигает колен: начинается наводнение. Вода поднимается все выше и выше. Тело от холода и воды каменеет, превращаясь в обломок скалы. Скала противостоит стихии. Вода, поднимаясь, скрывает скалу.

Вода становится теплее. Теплое водное течение оmyвает скалу, размягчая ее. Она превращается в водоросли. Эластичные, колеблющиеся. Водоросли распускаются по течению. Отрываются и плывут. (Экспериментируем с весом и ощущением плывущих водорослей)

Опускаемся на дно. Успокаиваемся. Смотрим сквозь толщу воды наверх. На поверхности проплывают корабли. Море мелеет. Вода уходит, и к нам приближается поверхность. Можно поднять руку и высунуть кисть из воды. Кромка приближается, и, наконец, все тело освобождается от воды.

Тело похоже на остров. Вокруг нас грязь, густая и мокрая. Попробовали пошевелиться, подвигать руками и ногами, поиграть с грязью. Мы – котятка. Приходит кошка, мы подставляем ей части тела, которые она вылизывает, освобождая нас от грязи.

Расслабились. Лежим недалеко от края обрыва. Подползаем к краю. Заглядываем вниз. Очень высоко. На краю обрыва трамплин. Забираемся на него, готовимся к прыжку. Мы обладаем способностью летать. Прыгаем и летим вниз. Ощущаем упругость воздуха, стремительность падения. Делаем различные пируэты, поем. Выбираем место для приземления. Это луг. Приземляемся. Ложимся на траву. Ощущаем запахи цветов, солнечное тепло, звуки. Темнеет. Ночь. Звездное небо. Лежим и произносим звездам свое имя».

Задание 2 ***Развитие ассоциативного мышления***

Развитие ассоциативного мышления основывается на восприятии живописи, музыки, литературы или апеллирование к архетипическим сюжетам (сказкам). Ассоциативная игра выстраивает образы в определенной последовательности, обеспечивает большую вероятность творческих находок, неожиданных и оригинальных решений, силу образных видений.

«Связанные и несвязанные ассоциации» (К. Джонстон)

Коллективный вариант. Группа сидит в кругу, и в темпе, определенном метрономом, по очереди каждый называет связанные и несвязанные по смыслу образы (существительные в именительном падеже). Задача усложняется, если тот, кто произносит слово, сам выбирает следующего участника и указывает на него рукой. Неудавший произнести слово выбывает из игры.

Упражнение продолжается до тех пор, пока не будет ощущаться психологический эффект бессознательного, т.е. произвольного рождения ассоциаций.

Индивидуальный вариант. Упражнение выполняется в одиночку в течение 30 секунд, затем подсчитывается количество произведенных ассоциаций.

«Монолог вещи» (Ю.А. Кренке)

Произвольно выбирается предмет интерьера или вещь, от имени которой сочиняется монолог. Произносится монолог индивидуально или продолжая рассказ партнера по кругу. Таким образом, поток ассоциаций объединяется в единый «первообраз» с которым происходит идентификация каждого участника. Тренируется пластичность нервной системы, а именно: умение произвольно вызвать внутренние видения, удерживать их, переключаться с одного видения на другое.

Задание 3

Стимулирование активности правого полушария головного мозга

«Письмо левой рукой»

Ежедневно в течение 10 мин. производить записи (переписывать текст книги, или писать под диктовку с аудионосителя, непринципиально) левой рукой.

Задание 4

Развитие воображения (фантазии)

«Сочинительство сказок»

Необходимо заниматься периодически. Чем более гибко, богато воображение, тем более эффективной будет профессиональная творческая деятельность. Выберите любой предмет, существо или явление природы и сочините сказку о нем, т.е. историю о его приключениях, прошлой или будущей жизни и т.д. в произвольной форме.

«Поиск общих свойств предметов»

Лучше (веселее, энергичнее) игра проходит в группе. Выбираются два несвязанных друг с другом по смыслу предмета, например, пианино и щука. Участники игры должны называть общие для обоих предметов свойства, по возможности более оригинальные. Побеждает тот, кто назовет наибольшее количество общих качеств и тот, у кого они наиболее оригинальные.

«Составление предложений из слов»

Случайным образом участниками игры выбираются слова: существительные, прилагательные, причастия, непринципиально, можно 3-4 слова. Затем все члены группы придумывают забавные предложения с неизменным включением всех названных слов. Введение новых объектов, сложных смысловых конструкций приветствуется. Побеждает автор самого оригинального и смешного предложения.

«Построение причинно-следственных связей»

Участники игры сочиняют два простых предложения, не связанных друг с другом по смыслу, например «На балконе мяукает кошка» и «Миша потерял четки – талисман, связанный с воспоминаниями». Теперь необходимо придумать промежуточные предложения, связывающие по смыслу исходные предложения. Невероятные предположения и полет фантазии приветствуются.

Кейс-стади

Участникам предлагается задание придумать и написать на карточках пять основных проблем, с которыми столкнется их организация в течение ближайших десяти лет.

Затем названные проблемы соотносятся с областями осуществления инноваций:

- улучшение продукта/услуги;
- улучшение обслуживания клиентов;
- диверсификация продукта/услуги;
- новые продукты/услуги;
- креативная реклама;
- повышение эффективности и качества / уменьшение расходов;
- усиление профессиональной эффективности и креативности в работе.

Определяется сфера деятельности организации, к которой относится наибольшее число проблем и, совместными групповыми усилиями, разрабатываются варианты их решения.

Специфика деятельности в творческом коллективе, обусловленная необходимостью оперативного реагирования на меняющиеся ситуации, принятия оригинальных адекватных решений, подразумевает обеспечение креативной группы пристальным вниманием и поддержкой со стороны специалистов по работе с персоналом для формирования оптимальной для творчества

атмосферы и стимулирования членов коллектива к раскрытию своего творческого потенциала, стремлению его расширить и достичь поставленных целей.

Деловая игра

При проведении игры рекомендуется брать предельно простые продукты и идеи, так чтобы от других игроков не требовалось специальных технических познаний.

Упражнение 1.

Разделитесь на группы по 5-6 человек и проведите мозговой штурм для выработки решений по какой-либо проблеме своего учебного заведения.

Упражнение 2.

Посетите собрание местного городского совета и понаблюдайте за работой его участников. Запишите свои наблюдения.

Упражнение 3.

Критически оцените собрание, связанное с интересами Вашего учебного заведения – студенческого совета, студенческого или профессионального общества, включая все «за» и «против».

Упражнение 4.

Выберите проблему, общую для Вас и Ваших сверстников. Решите ее самостоятельно, затем обсудите в группе. Запишите все высказанные группой точки зрения, упущенные Вами при индивидуальном решении.

Упражнение 5.

Разделитесь на три группы и выберите одну проблему, интересную для всех участников. Установите, в какой из групп будет применяться методика рефлексивного мышления Дьюи, формат идеального решения и формат одного вопроса. По окончании решения проблемы обсудите различия и сходство данных методик.

Упражнение 6.

Команда должна придумать новый тип велосипеда. Роли: руководитель команды и лица, ответственные за техническую часть, маркетинг и производство. Все специалисты знакомы, представляют суть проекта. Задание: разыграть первое совещание, на котором обсуждаются тип проблемы, продукт и черты продукта.

Задание

Усовершенствуйте объекты или найдите новые возможности для реализации на рынке объектов: лампа, степлер, диван, санки, сигареты (используется прием выбора фокальных объектов).

Игра-омнибус «Два племени»

Цель игры: активизация стихийной природной силы территориализма как стремления сохранить, расширить и обогатить собственную территорию – пространственно, материально или символически.

В игре возможны непредусмотренные импровизации и отклонения. Обязательно должен соблюдаться баланс предопределенности с непредсказуемостью. В результате игры у участников должно сформироваться ощущение, что никто их не подталкивал к террористическому поведению, оно включилось автоматически.

Разделение на группы два племени происходит якобы случайным образом (например, при расчете на первый-второй), однако важно, чтобы в одном племени преобладал мужской состав, а в другом женский.

Инструкция: представьте себе, что вы – два первобытных племени. Вы видите, в каждом племени есть мужчины. В первом племени – X мужчин, а во втором – Y. мужчины будут ходить на охоту и добывать бизонов. В каждом племени есть и женщины.

Справа, у стены, будет лес, где водятся бизоны. Столы вдоль стены и есть эти бизоны. На них вы и будете охотиться.

Выберите место для стойбища... *(оба племени выбирают себе место).*

Выберите себе вождя... *(оба племени выбирают себе вождя).*

Выберите себе имя... *(оба племени выбирают себе имя).*

Теперь оборудуйте стойбище из подручных материалов. Помните, что когда мужчины пойдут на охоту, с женщинами останутся только немощные старики и дети. Их некому будет защитить. Постарайтесь огородить свою территорию, как физически, так и символически, чтобы мужчины другого племени не могли/или не смели туда проникнуть... *(оба племени строят заграждения, рисуют наскальные устрашающие рисунки, вешивают «скальпы» перед входом в пещеру, протягивают веревку из скотча и т.п.).*

Наступает время охоты. Для того, чтобы дойти до леса, понадобится 2 часа. У нас на это будет 2 минуты.

Чтобы убить бизона понадобится еще 2 часа, для нас – 2 минуты.

Чтобы принести бизона из леса необходимо потратить 4 часа (по-нашему, 4 мин).

Итак, за 8 мин. вы можете добыть одного бизона, если не будете отвлекаться на другие виды деятельности.

Но, конечно, кроме добычи бизонов, у вас есть и другие интересы. Например, в одном племени мало женщин... Подумайте о плане действий, на размышления вам отводится 2 мин. Что вы будете делать, когда начнется охота? В вашем распоряжении будет 8 мин... (*участники живо обсуждают*).

Итак, близится время охоты. Здесь стойбище первого племени. Здесь стойбище второго племени. Здесь лес, здесь бизоны. Обращаю ваше внимание на то, что тот одинокий бизон в отдалении – не бизон, а лошадь белого человека, то есть моя. На нее охотиться нельзя!

8 мин. охоты начались!

Игра не затрагивает проблему равноправия полов, т.к. в процессе игры нередко женщины воспринимают вторжение мужчин другого племени как обогащение собственной территории и захватывают их. Под влиянием стихийных сил территориализма игроки забывают о правилах: некоторые вопреки здравому смыслу приносят слишком много бизонов, которых некуда разместить, не нарушив границы стойбища, некоторые вторгаются на чужую территорию для похищения женщин, что провоцирует агрессию у мужчин данного племени.

Логическим завершением игры является обсуждение понятия территориализма, его сущности.

Темы эссе

1. Творческий потенциал как основа креативного менеджмента. Развитие творческого потенциала личности.
2. Феномен креативности. Особенности организации творческой работы.
3. Стили руководства творческим коллективом.
4. Организация творческого коллектива. Роли сотрудников.
5. Формирование корпоративной культуры креативной организации
6. Методы принятия творческих решений в группе.
7. Методы принятия творческих решений (индивидуальные).
8. Мотивация творческого коллектива.
9. Особенности мотивационной компоненты креативной личности.
10. Диагностирование работников творческого профиля.
11. Профессиональная ориентация и профотбор креативных работников. Феномен креативного класса.
12. Особенности конфликтов в творческом коллективе, способы их разрешения
13. Творческий процесс, его формы. Воображение.
14. Конкуренция и соревнование. Стимулирование энтузиазма в профессиональной деятельности.
15. Лидерство и власть. Типы лидеров, их роль в креативном процессе.
16. Особенности управления творческим коллективом. Контроль и координация.
17. Методы принятия нестандартных решений (коллективные).
18. Индивидуальные техники развития креативности
19. Этика творческого коллектива.
20. Типы творческих коллективов.

Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций

Оценка знаний, умений и навыков, характеризующая этапы формирования компетенций в рамках изучения дисциплины осуществляется в ходе текущей и промежуточной аттестаций.

Текущая аттестация проводится в соответствии с Положением о текущей аттестации обучающихся по программам высшего образования Воронежского государственного университета. Текущая аттестация проводится в следующих формах: выполнение практико-ориентированных заданий и кейсов, эссе, дискуссий, деловых игр. Критерии оценки работы выполнения заданий приведены для каждого задания в пункте 19.3.2 данной рабочей программы.

Промежуточная аттестация проводится в соответствии с Положением о промежуточной аттестации обучающихся по программам высшего образования.

Контрольно-измерительные материалы промежуточной аттестации приведены в пункте 19.3.1 данной рабочей программы.

При оценивании используется шкала оценивания зачет-незачет. Критерии оценивания приведены выше, в пункте 19.2 данной рабочей программы.