

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное учреждение
высшего профессионального образования
"Казанский (Приволжский) федеральный университет"
Центр заочного и дистанционного обучения



УТВЕРЖДАЮ

Проректор
по образовательной деятельности КФУ
Проф. Таюрский Д.А.

"__" _____ 20__ г.

Программа дисциплины
Креативный менеджмент Б1.В.ДВ.7

Направление подготовки: 38.03.02 - Менеджмент

Профиль подготовки: Менеджмент организации

Квалификация выпускника: бакалавр

Форма обучения: на базе СПО

Язык обучения: русский

Автор(ы):

Палей Т.Ф.

Рецензент(ы):

Павлова А.В.

СОГЛАСОВАНО:

Заведующий(ая) кафедрой: Палей Т. Ф.

Протокол заседания кафедры No ____ от "____" _____ 201__ г

Учебно-методическая комиссия Института управления, экономики и финансов (центр заочного и дистанционного обучения):

Протокол заседания УМК No ____ от "____" _____ 201__ г

Регистрационный No

Казань
2016

Содержание

1. Цели освоения дисциплины
2. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы
3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины /модуля
4. Структура и содержание дисциплины/ модуля
5. Образовательные технологии, включая интерактивные формы обучения
6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов
7. Литература
8. Интернет-ресурсы
9. Материально-техническое обеспечение дисциплины/модуля согласно утвержденному учебному плану

Программу дисциплины разработал(а)(и) заведующий кафедрой, к.н. (доцент) Палей Т.Ф. кафедра общего менеджмента Институт управления, экономики и финансов, TFPalej@kpfu.ru

1. Цели освоения дисциплины

"Воображение важнее знания" (А. Эйнштейн)

Цель изучения дисциплины состоит в усилении способностей к при-нятию нетривиальных решений (индивидуальных и коллективных), изуче-нии технологий, предназна-ченных для решения задач и проблем (в первую очередь слабоструктурированных, крупномасштабных, управленческих). В центре внимания оказывается не столько содержание знаний, сколько сами мыслительные процессы человека, их оптимальная организация в виде причинно-следственных связей и временных последовательностей, а также качество результатов.

Дисциплина "Креативный менеджмент" предусматривает решение следующих задач:

- изучение способов и форм выявления и лучшего применения потенци-ала личности, участвующей в процессе создания интеллектуального продукта;
- передача знания по вопросам, связанным с совершенствованием управления творческим потенциалом личности и коллектива;
- анализ практики оценки и развития (увеличения) творческого потенци-ала.

2. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы высшего профессионального образования

Данная учебная дисциплина включена в раздел " Б1.В.ДВ.7 Дисциплины (модули)" основной образовательной программы 38.03.02 Менеджмент и относится к дисциплинам по выбору. Осваивается на 4 курсе, 7, 8 семестры.

Дисциплина "Креативный менеджмент" является дисциплиной про-филя "Управление малым бизнесом" (вариативная часть профессиональ-ного цикла федерального государственного стандарта высшего професси-онального образования по направлению 080200 Менеджмент).

В современной экономике основным фактором развития, источником экономического роста являются знания. Конкурентным преимуществом выпускника ВУЗа в этих условиях является не только обладание не-которым набором знаний, а способность постоянно генерировать и внед-рять эти знания и идеи в жизнь. Ключ к конкурентоспособности человека, организации, экономики и страны в целом - это непрерывное творческое развитие. Выпускнику ВУЗа нужен новый тип мышления - креативный. Формирование человека креативного типа (homo creator) предполагает освоение им принципиально новой культуры мышления. В такой культуре акцент делается не столько на организацию и переработку знаний, сколько на их генерацию.

Программа предполагает предварительное изучение дисциплины Теория менеджмента: история управленческой мысли, Инновационный менеджмент, Психология менеджмента, Организационное поведение.

"Креативный менеджмент" является предшествующей дисциплиной для написания аттестационной работы и обучения в магистратуре.

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины /модуля

В результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции:

Шифр компетенции	Расшифровка приобретаемой компетенции
ОК-7 (общекультурные компетенции)	способность к самоорганизации и самообразованию

Шифр компетенции	Расшифровка приобретаемой компетенции
ПК-9 (профессиональные компетенции)	способность оценивать воздействие макроэкономической среды на функционирование организаций, выявлять и анализировать рыночные и специфические риски, а также анализировать поведение потребителей экономических благ и формирование спроса

В результате освоения дисциплины студент:

1. должен знать:

- ? Эволюцию технологий мышления
- ? Базовые характеристики уровня тренированности, подготовленности ума к работе
- ? Модели линейного и нелинейного мышления.
- ? Сущность эвристики и креативистики.
- ? Теории творчества: научно-технического, художественного и т.п.
- ? Структуру креативного процесса.
- ? Методы интенсификации творческого процесса
- ? Принципы и методы формирования групп экспертов, призванные оценивать те или иные предварительно разработанные предложения; во-просы, связанные с совершенствованием управления творческим потенци-алом личности и коллектива;
- ? Методы образования временных творческих коллективов из лиц, способных к эффективному участию в групповом творческом процессе.

2. должен уметь:

- ? Продуцировать новые идеи, находить нестандартные решения проблемных задач.
- ? Выполнять анализ существующих техник творчества.
- ? Организовывать творческий процесс.
- ? Формировать команды на основе сбалансированности ролей (фор-мирование эффективных команд по Р. Белбину).
- ? Применять универсальные приемы разрешения противоречий

3. должен владеть:

- ? Разрешения проблем; логического рассуждения; связывания идей; свободной ассоциации.
- ? Интенсификации творческого процесса: использования методов ак-тивного генерирования вариантов решения, их перебора и сравнения.
- ? Обобщения нестандартных приемов, доказавших свою эффектив-ность в узкой области, распространение их на более широкий класс за-дач.
- ? Применения универсальных приемов разрешения противоречий.
- ? Выявления закономерностей (законов) развития реальных систем определенного класса, и на их основе - предсказание дальнейшего хода эволюции систем, обоснования методов разрешения возникающих противоречий и построения более эффективных "идеальных" систем.
- ? Активизации перебора вариантов: метод фокальных объектов, мор-фологический анализ, мозговой штурм, метод контрольных вопросов, синектика.
- ? Анализа практики оценки и развития (увеличения) творческого по-тенциала.
- ? Создания творческой атмосферы в коллективе.
- ? Организации творческого процесса.
- ? Разработки сценария коммуникативных взаимодействий при реали-зации решения.

- способность эффективно организовать групповую работу на основе знания процессов групповой динамики и принципов формирования команды (ПК-5);
- готовность участвовать во внедрении технологических и продуктовых инноваций (ПК-21);
-

4. Структура и содержание дисциплины/ модуля

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных(ые) единиц(ы) 72 часа(ов).

Форма промежуточного контроля дисциплины отсутствует в 7 семестре; зачет в 8 семестре.

Суммарно по дисциплине можно получить 100 баллов, из них текущая работа оценивается в 50 баллов, итоговая форма контроля - в 50 баллов. Минимальное количество для допуска к зачету 28 баллов.

86 баллов и более - "отлично" (отл.);

71-85 баллов - "хорошо" (хор.);

55-70 баллов - "удовлетворительно" (удов.);

54 балла и менее - "неудовлетворительно" (неуд.).

4.1 Структура и содержание аудиторной работы по дисциплине/ модулю

Тематический план дисциплины/модуля

N	Раздел Дисциплины/ Модуля	Семестр	Неделя семестра	Виды и часы аудиторной работы, их трудоемкость (в часах)			Текущие формы контроля
				Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	
1.	Тема 1. Мышление как основа экономической деятельности	7	1	2	0	0	эссе
2.	Тема 2. Креативность, креативное мышление, мышление как комбинаторная игра	7	2	2	0	0	отчет
5.	Тема 5. Управление творческим процессом в организации.	8	3	2	0	0	контрольная работа
7.	Тема 7. Творческие подходы и приемы в практической деятельности	8	4,5	4	0	0	контрольная работа
.	Тема . Итоговая форма контроля	8		0	0	0	зачет
	Итого			10	0	0	

4.2 Содержание дисциплины

Тема 1. Мышление как основа экономической деятельности

лекционное занятие (2 часа(ов)):

1. Актуальность, цели и задачи курса. 2. Сущность процесса мышления, его характеристики

Тема 2. Креативность, креативное мышление, мышление как комбинаторная игра

лекционное занятие (2 часа(ов)):

1. Сущность эвристики (области знаний о продуктивном творческом мышлении личности) и креативистики (области знаний о продуктивном коллективном решении творческих задач). 2. Теории творчества: научно-технического, художественного и т.п.

Тема 5. Управление творческим процессом в организации.

лекционное занятие (2 часа(ов)):

1. Индивидуальный и коллективный творческий процесс. 2. Креативное мышление как объект управления.

Тема 7. Творческие подходы и приемы в практической деятельности

лекционное занятие (4 часа(ов)):

1. Универсальные приемы разрешения противоречий

4.3 Структура и содержание самостоятельной работы дисциплины (модуля)

N	Раздел Дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды самостоятельной работы студентов	Трудоемкость (в часах)	Формы контроля самостоятельной работы
1.	Тема 1. Мышление как основа экономической деятельности	7	1	подготовка к эссе	16	эссе
2.	Тема 2. Креативность, креативное мышление, мышление как комбинаторная игра	7	2	подготовка к отчету	16	отчет
5.	Тема 5. Управление творческим процессом в организации.	8	3	подготовка к контрольной работе	13	контрольная работа
7.	Тема 7. Творческие подходы и приемы в практической деятельности	8	4,5	подготовка к контрольной работе	13	контрольная работа
	Итого				58	

5. Образовательные технологии, включая интерактивные формы обучения

активные и интерактивные формы проведения занятий (компьютерных симуляции, деловые и ролевые игры, разборы конкретных ситуаций, психологические и иные тренинги) в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся. Встречи с представителями российских и зарубежных компаний, государственных и общественных организаций, мастер-классы экспертов и специалистов.

6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов

Тема 1. Мышление как основа экономической деятельности

эссе , примерные темы:

1. Сущность процесса мышления. 2. Четыре базовые характеристики уровня тренированности, подготовленности ума к работе. 3. Эволюция технологий мышления. 4. Понятие стратагем.

Тема 2. Креативность, креативное мышление, мышление как комбинаторная игра

отчет , примерные вопросы:

1. Понятие креативности. 2. Креативное мышление, мышление как комбинаторная игра. 3. Сущность эвристики и креативистики.

Тема 5. Управление творческим процессом в организации.

контрольная работа , примерные вопросы:

1. Индивидуальный и коллективный творческий процесс. 2. Креативное мышление как объект управления. 3. Техника построения команд на основе сбалансированности ролей. 4. Формирование эффективных команд по Р. Белбину. 5. Системное управление креативностью (system managing creativity).

Тема 7. Творческие подходы и приемы в практической деятельности

контрольная работа , примерные вопросы:

1. Методы индивидуальной выработки альтернатив. 2. Методы коллективной выработки альтернатив. 3. Общие правила организации творческого процесса.

Тема . Итоговая форма контроля

Примерные вопросы к зачету:

Оценочные средства для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации:

Примерный перечень вопросов к зачету

1. Сущность процесса мышления.
2. Четыре базовые характеристики уровня тренированности, подготовленности ума к работе.
3. Эволюция технологий мышления.
4. Понятие стратагем.
5. Кризис классической логики.
6. Модели линейного и нелинейного мышления.
7. Отличие линейного и нелинейного мышления.
8. Понятие креативности.
9. Креативное мышление, мышление как комбинаторная игра.
10. Сущность эвристики и креативистики.
11. Теории творчества: научно-технического, художественного и т.п.
12. Сознание как сложная самоорганизующаяся (автопозная) система.
13. Креативность как социально-психологический феномен.
14. Структура креативного процесса.
15. Логика креативности.
16. Воображение - важнейшая составляющая часть творческого процесса.
17. Виды воображения, функции
18. Анализ существующих техник творчества.
19. Творческий процесс и его формы.
20. Методы интенсификации творческого процесса.
21. Примеры использования методов активного генерирования вариантов решения, их перебора и сравнения.
22. Примеры обобщения нестандартных приемов, доказавших свою эффективность в узкой области, распространения их на более широкий класс задач.
23. Примеры применения универсальных приемов разрешения противоречий; выявления закономерностей (законов) развития реальных систем определенного класса, и на их основе - предсказания дальнейшего хода эволюции систем.
24. Примеры обоснования методов разрешения возникающих противоречий и построения более эффективных "идеальных" систем.
25. Методы активизации перебора вариантов: примеры применения.
26. Метод фокальных объектов: примеры применения.
27. Морфологический анализ: примеры применения.
28. Мозговой штурм: примеры применения.
29. Метод контрольных вопросов: примеры применения.

30. Синектика: примеры применения.
31. Виды аналогий, применяемых в синектике.
32. Методы развития творческого воображения и фантазии.
33. Технология работы с подсознанием.
34. Недостатки творческого подхода и ошибки мышления.
35. Диагностика одаренности и креативности.
36. "Модель структуры интеллекта" Дж. Гилфорда.
37. "Таксономия" Блума.
38. Тест Е. Торренса (США)
39. Креативные тесты Вильямса.
40. Опросник "Диагностика личностной креативности" Е.Е. Туник.
41. Опросник креативности Джонсона.
42. Определение уровня креативности взрослой личности Н.Ф. Вишняковой.
43. Методика диагностики речемыслительной креативности.
44. Проективная методика диагностики дивергентного мышления Н.А. Батурина и Е.Л. Солдатовой.
45. "Метод креативного поля" Дианы Богоявленской.
46. Управление творческим процессом в организации.
47. Индивидуальный и коллективный творческий процесс.
48. Креативное мышление как объект управления.
49. Техника построения команд на основе сбалансированности ролей.
50. Формирование эффективных команд по Р. Белбину.
51. Системное управление креативностью (system managing creativity).
52. Схема эффективного мышления.
53. Требования к эффективным решениям проблем.
54. Анализ и прогноз развития проблемной ситуации.
55. Правила составления и анализа карт проблемной ситуации.
56. Формирование (постановка) проблем в проблемно-целевой области.
57. "Генерирующее" мышление как основа выработки альтернатив.
58. Методы индивидуальной выработки альтернатив.
59. Методы коллективной выработки альтернатив.
60. Общие правила организации творческого процесса.
61. Оценка вариантов решений, выбор оптимального (рационального) решения (системы решений).
62. Организация выполнения и реализация решения.
63. Разработка сценария коммуникативных взаимодействий при реализации решения.
64. Универсальные приемы разрешения противоречий.
65. Пример применения приема идеальной модели.
66. Пример применения приема промежуточного поля.
67. Пример применения приема инверсии.
68. Пример применения приема расширения пространства проблемы.
69. Пример применения приема изменения внутренней структуры.
70. Пример применения приема переноса.
71. Пример применения приема самоорганизации.
72. Пример применения приема динамизации.
73. Пример действия принципа объединяющей цели.
74. Пример действия принципа гармонии.
75. Пример действия принципа самоочищающегося движения.

7.1. Основная литература:

1. Бережнов, Г. В. Знание и культура предприятия [Электронный ресурс] : Монография / Г. В. Бережнов. - М.: Издательско-торговая корпорация "Дашков и Ко", 2011. URL.: <http://znanium.com/bookread.php?book=450885>
2. Инновационное развитие: экономика, интеллектуальные ресурсы, управление знаниями / Под ред. Б.З. Мильнера. - М.: ИНФРА-М, 2009. - 624 с. URL.: <http://znanium.com/bookread.php?book=169902>
3. Ховард К. Опыт менеджера: Учебное пособие / К. Ховард, Э.М. Коротков. - М.: НИЦ Инфра-М, 2013. - 224 с. URL.: <http://znanium.com/bookread.php?book=347242>

7.2. Дополнительная литература:

1. Бьюзен Т. Могущество творческого интеллекта/ Бьюзен Т.- Мн.: ООО "Поппури", 2004.- 160 с.
2. Креативное мышление в бизнесе. Серия: Классика Harvard Business Review/ Изд-во: Альпина Бизнес Букс, 2006.- 232 с.
3. Макул Пендиа, Робби Шелл. Уроки лидеров. Чему можно научиться у 25 лучших бизнесменов наших дней/Изд-во: Вильямс, 2007.- 256 с.
4. Микалко М. Игры для разума. Тренинг креативного мышления/ Ми-калко М.- СПб.: Питер, 2008. - 448 с.
5. Синюк В.Г. Использование информационно-аналитических технологий при принятии управленческих решений. Учебное пособие/ Синюк В.Г., Шевырев А.В.- Изд-во: Экзамен, 2003.- 160 с.
6. Яголковский С.Р. Психология креативности и инноваций/ Яголков-ский С.Р.- М.: Издательский дом ГУ ВШЭ, 2007.- 157 с.

7.3. Интернет-ресурсы:

креативный менеджмент - <http://www.bizeducation.ru/library/management/innov/vanyurihin.htm>
Метод Сильва - www.metodsilva.ru/
методы творчества - geniusrevive.com/ru/metody-tvorchestva
шесть шляп мышления - kolesnik.ru/2005/de-bono-six-hats/
Эврика СМК - <http://ewrikasmc.ru/>

8. Материально-техническое обеспечение дисциплины(модуля)

Освоение дисциплины "Креативный менеджмент" предполагает использование следующего материально-технического обеспечения:

Мультимедийная аудитория, вместимостью более 60 человек. Мультимедийная аудитория состоит из интегрированных инженерных систем с единой системой управления, оснащенная современными средствами воспроизведения и визуализации любой видео и аудио информации, получения и передачи электронных документов. Типовая комплектация мультимедийной аудитории состоит из: мультимедийного проектора, автоматизированного проекционного экрана, акустической системы, а также интерактивной трибуны преподавателя, включающей тач-скрин монитор с диагональю не менее 22 дюймов, персональный компьютер (с техническими характеристиками не ниже Intel Core i3-2100, DDR3 4096Mb, 500Gb), конференц-микрофон, беспроводной микрофон, блок управления оборудованием, интерфейсы подключения: USB, audio, HDMI. Интерактивная трибуна преподавателя является ключевым элементом управления, объединяющим все устройства в единую систему, и служит полноценным рабочим местом преподавателя. Преподаватель имеет возможность легко управлять всей системой, не отходя от трибуны, что позволяет проводить лекции, практические занятия, презентации, вебинары, конференции и другие виды аудиторной нагрузки обучающихся в удобной и доступной для них форме с применением современных интерактивных средств обучения, в том числе с использованием в процессе обучения всех корпоративных ресурсов. Мультимедийная аудитория также оснащена широкополосным доступом в сеть интернет. Компьютерное оборудование имеет соответствующее лицензионное программное обеспечение.

Компьютерный класс, представляющий собой рабочее место преподавателя и не менее 15 рабочих мест студентов, включающих компьютерный стол, стул, персональный компьютер, лицензионное программное обеспечение. Каждый компьютер имеет широкополосный доступ в сеть Интернет. Все компьютеры подключены к корпоративной компьютерной сети КФУ и находятся в едином домене.

программное обеспечение

1. Модуль "1С:Психодиагностика"

2. Радиосистема Turning Point

3. Программа Teamcreator

4. Программа Эврика

- радиосистема Turning Point

- системы компьютерного тестирования.

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВПО и учебным планом по направлению 38.03.02 "Менеджмент" и профилю подготовки Менеджмент организации .

Автор(ы):

Палей Т.Ф. _____

"__" _____ 201__ г.

Рецензент(ы):

Павлова А.В. _____

"__" _____ 201__ г.