

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Ярошенко Николай Николаевич  
Должность: проректор по учебно-методической деятельности  
Дата подписания: 04.06.2026 11:24:01  
Уникальный программный ключ: 25cc77c6d2a242799b1569189212ec549db4bb3f

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования**

**Московский государственный институт культуры**

**УТВЕРЖДЕНО  
Председатель УМС  
Библиотечно-информационного  
факультета  
Боронина Н.В.**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)  
КРЕАТИВНЫЕ ПРОЕКТЫ В СФЕРЕ ИТ**

**Направление подготовки/специальности (код, наименование) 09.03.02  
Информационные системы и технологии**

**Профиль подготовки/специализация Информационные системы и цифровые  
технологии в культуре**

**Квалификация (степень) выпускника бакалавриат**

**Форма обучения очная**

*(РПД адаптирована для лиц  
с ограниченными возможностями  
здоровья и инвалидов)*

## 1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

### **Цели:**

Формирование у студентов системных знаний и практических навыков генерации, развития и реализации креативных идей в области информационных технологий; развитие творческого мышления, способности к нестандартному решению профессиональных задач и созданию инновационных ИТ-продуктов; освоение методов командной работы, анализа рынка, проектирования и презентации инновационных проектов.

### **Задачи:**

Изучить теоретические основы креативности, модели и этапы творческого процесса; освоить методы генерации идей (мозговой штурм, синектика, метод фокальных объектов, ТРИЗ и др.); научиться работать в команде, распределять роли и выстраивать эффективное взаимодействие; овладеть навыками анализа рыночной ситуации, выявления потребностей целевой аудитории и формирования ценностного предложения; научиться разрабатывать концепцию ИТ-продукта, составлять техническое задание и прототип; освоить методы презентации проектов и защиты креативных идей перед экспертами.

## 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Дисциплина «КРЕАТИВНЫЕ ПРОЕКТЫ В СФЕРЕ ИТ» входит в состав Блока 1 «Дисциплины (модули)» и относится к обязательной части /части, формируемой участниками образовательных отношений ОПОП по направлению подготовки 09.03.02 Информационные системы и технологии, профиль - Информационные системы и цифровые технологии в культуре.

Дисциплина «КРЕАТИВНЫЕ ПРОЕКТЫ В СФЕРЕ ИТ» изучается в 7, 8 семестре. Входные знания, умения и компетенции, необходимые для изучения данного курса, формируются в процессе изучения таких дисциплин, как: “Управление проектами в области ИТ”, “Цифровые технологии искусства и мультимедиа”. В результате освоения дисциплины формируются знания, умения и навыки, необходимые для изучения следующих дисциплин и прохождения практик: “Цифровые технологии музейной и выставочной деятельности”, “Цифровые технологии сохранения культурного наследия”, “Преддипломная практика” и других дисциплин.

Взаимосвязь курса с другими дисциплинами ООП способствует планомерному формированию необходимых компетенций и углубленной подготовке студентов к решению специальных практических профессиональных задач.

## 3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс освоения дисциплины направлен на формирование компетенций *ПК-1.4, ПК-3.4* в соответствии с ФГОС ВО и ОПОП ВО по данному направлению подготовки 09.03.02 Информационные системы и технологии

### **Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю).**

Компетенция (код и наименование)	Индикаторы компетенций	Результаты обучения
<i>ПК-1</i>	ПК-1.4. Понимает и применяет в	Знает: - предметную область автоматизации – культуру, искусство,

<p>Способен понимать и применять в практической деятельности теоретические основы технических, социально-гуманитарных и междисциплинарных знаний, историю и прогнозы развития информационной сферы</p>	<p>информационной деятельности междисциплинарного социально-гуманитарного знания</p>	<p>креативные индустрии, государственное управление культурой – и типовые задачи автоматизации предметной области; -теорию государственного управления, основы государственной политики в области научно-технологического развития, цифровой трансформации социально-гуманитарной сферы, государственной культурной политики, государственной информационной политики, государственной молодежной политики</p> <p>- нормативно-правовую базу информационной деятельности (деятельности в области информационных систем и технологий)</p> <p>Умеет: применять междисциплинарные социально-гуманитарные знания при проектировании ИС, разработке и реализации цифровых проектов в сфере культуры, креативных индустрий</p> <p>Владеет: базовыми представлениями в области документоведения и архивоведения, библиотечно-информационной деятельности, медиалогии (в части Интернет-пространства культуры и социокультурной сферы, электронных средств массовой информации, цифровых экосистем издательской деятельности), музейного дела и выставочной деятельности, охраны памятников культуры и нематериального культурного наследия</p> <p>пониманием разнообразия пользователей ИС и ИТ в области культуры, креативных индустрий</p>
<p><i>ПК-3</i> Готов к управлению проектами в области информационных технологий</p>	<p>ПК-3.4. Реализует креативные проекты, основанные на информационных технологиях (ИТ-проекты в рамках креативных индустрий)</p>	<p>Знать: методологические основы информационно-аналитической деятельности, теорию и организацию информационно-аналитической деятельности, современные технологии информационно-аналитической деятельности; основные инструменты интеллектуального анализа данных, структуру, принципы построения и функционирования ситуационных центров</p> <p>основы построения и функционирования геоинформационных автоматизированных систем</p> <p>Уметь: применять BI-системы (Business Intelligence), OLAP-технологии, геоинформационные системы и др.,</p>

		<p>проводить предварительную обработку данных, визуализировать результаты анализа, интерпретировать результаты анализа</p> <p>Владеть: основами программирования на языках, применяемых в аналитике</p>
--	--	---

#### 4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (модуля)

##### 4.1 Объем дисциплины (модуля)

Объем (общая трудоемкость) дисциплины «КРЕАТИВНЫЕ ПРОЕКТЫ В СФЕРЕ ИТ» составляет 4 зе, 144 акад. часов, из них контактных 80 акад.ч., СРС 37 акад.ч., формы контроля зачет, экзамен

##### 4.2. Структура дисциплины для очной формы обучения.

№ п/п	Тема/Раздел дисциплины	Виды учебной работы*, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)/ с указанием занятий, проводимых в интерактивных формах						Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
		Лекции	Семинары/ практические	Консультации	ИКР	СРС		
<b>Раздел 1. Основы креативности и генерации идей</b>								
1	<b>1.1 Понятие креативности, её роль в IT-проектах. История развития креативного мышления</b>	7	12	2		2	4	Практическое занятие
2	<b>1.2 Методы генерации идей: мозговой штурм, синектика, метод фокальных объектов</b>	7	12	2		2	4	Практическое занятие
<b>Раздел 2. Команда и лидерство в креативных проектах</b>								
3	<b>2.1 Теория командообразования. Роли в команде. Лидерство и мотивация</b>	7	10	0		4	4	Практические интерактивные задания на лекциях

4	<b>2.2</b> Методы определения совместимости и эффективности команды	7	10	2		2	5	Практические интерактивные задания на лекциях Практическое занятие
	Зачет			2				
<b>Раздел 3. Анализ рынка и потребителей, разработка концепции проекта</b>								
6	<b>3.1</b> Исследование рынка: методы сбора и анализа информации. Целевая аудитория и её потребности.	8	10	2		2	6	Экспресс-опрос по лекционному материалу Практическое занятие
7	<b>3.2</b> От идеи к концепции: формирование ценностного предложения. Прототипирование и создание MVP	8	10	2		4	4	Экспресс-опрос по лекционному материалу Практическое занятие
<b>Раздел 4. Проектная документация и презентация</b>								
9	<b>4.1</b> Техническое задание: структура, требования, ГОСТ. Планирование работ и управление ресурсами	8	8	2		2	4	Экспресс-опрос по лекционному материалу Практическое занятие
10	<b>4.2</b> Подготовка презентации проекта. Структура питча. Защита идеи перед экспертами	8	8	2		2	6	Экспресс-опрос по лекционному материалу Практическое занятие
	Итоговая форма контроля	27						Экзамен
			80	16		20	37	
	Итого:		80	16		20	37	

#### 4.3. Содержание разделов дисциплины (модуля)

№	Наименование раздела (подраздела, темы) дисциплины	Содержание
1	1.1 Понятие креативности, её роль в ИТ-проектах. История развития креативного мышления	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Определение креативности как способности создавать новое.</li> <li>· Роль креативности в разработке инновационных ИТ-продуктов.</li> <li>· Эволюция взглядов на творчество: от античности до современности (научные подходы).</li> <li>· Модель творческого процесса: подготовка, инкубация, озарение, проверка.</li> </ul>
2	1.2 Методы генерации идей: мозговой штурм, синектика, метод фокальных объектов	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Классификация методов активизации мышления.</li> <li>· Мозговой штурм и его разновидности (обратный, теневой, корабельный совет).</li> <li>· Синектика и виды аналогий (прямая, личная, символическая, фантастическая).</li> <li>· Метод фокальных объектов: перенос признаков случайных объектов.</li> <li>· Основы ТРИЗ: противоречия, идеальный конечный результат.</li> </ul>
3	2.1 Теория командообразования. Роли в команде. Лидерство и мотивация	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Понятие команды, признаки эффективной команды.</li> <li>· Стадии развития команды (forming, storming, norming, performing).</li> <li>· Командные роли по Белбину: генератор, аналитик, реализатор, координатор и др.</li> <li>· Лидерство: типы и стили управления.</li> <li>· Мотивация в команде: материальные и нематериальные стимулы.</li> </ul>
4	2.2 Методы определения совместимости и эффективности команды	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Диагностика команды: цели и задачи.</li> <li>· Метод песочной терапии для моделирования взаимодействия и выявления конфликтов.</li> <li>· Социометрия: измерение межличностных отношений, построение социограммы.</li> <li>· Анализ групповой динамики и сплочённости.</li> </ul>
5	3.1 Исследование рынка: методы сбора и анализа информации. Целевая аудитория и её потребности.	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Понятие рынка, методы сбора информации (кабинетные и полевые).</li> <li>· Анализ конкурентов: прямые, косвенные, карта позиционирования.</li> <li>· Национальная технологическая инициатива (НТИ): рынки и сквозные технологии.</li> <li>· Анализ трендов в ИТ (искусственный интеллект, интернет вещей, блокчейн).</li> </ul>
6	3.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Сегментация целевой аудитории.</li> <li>· Формулировка гипотезы продукта на основе выявленной проблемы.</li> </ul>

	От идеи к концепции: формирование ценностного предложения. Прототипирование и создание MVP	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Ценностное предложение и уникальное торговое предложение (УТП).</li> <li>· Бизнес-модель: Business Model Canvas и Lean Canvas (9 блоков).</li> <li>· Модели монетизации в ИТ: подписка, freemium, транзакционная, рекламная.</li> <li>· Минимально жизнеспособный продукт (MVP): понятие, подходы к созданию.</li> <li>· Юзабилити-тестирование прототипа и сбор обратной связи.</li> </ul>
7	4.1 Техническое задание: структура, требования, ГОСТ. Планирование работ и управление ресурсами	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Назначение и структура технического задания (по ГОСТ 34.602-2020).</li> <li>· Этапы планирования: декомпозиция задач (WBS), оценка трудоёмкости.</li> <li>· Календарное планирование (диаграмма Ганта).</li> <li>· Управление рисками: идентификация и способы снижения.</li> </ul>
8	4.2 Подготовка презентации проекта. Структура питча. Защита идеи перед экспертами	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Структура инвестиционной презентации (питч-дек): проблема, решение, рынок, бизнес-модель, команда.</li> <li>· Правила эффективной презентации: визуализация, сторителлинг, тайминг.</li> <li>· Подготовка к защите, ответы на вопросы.</li> <li>· Итоговая защита проекта перед экспертами.</li> </ul>

## 5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

№ п/п	Наименование раздела	Виды учебных занятий	Образовательные технологии
1	2	3	4
1.	<b>1.1 Понятие креативности, её роль в ИТ-проектах. История развития креативного мышления</b>	<i>Лекция 1.</i>	<i>Вводная лекция с элементами проблемного изложения. Использование видеоматериалов об известных креативных ИТ-продуктах.</i>
2	<b>1.2 Методы генерации идей: мозговой штурм, синектика, метод фокальных объектов</b>	<i>Лекция 2.</i>  <i>Практическое занятие 1.</i>	<i>Лекция-визуализация с демонстрацией методов.</i>  <i>Проведение мозгового штурма в малых группах для генерации идей ИТ-стартапов. Использование метода синектики и фокальных объектов. Игровые технологии (корабельный совет).</i>

3	<b>2.1 Теория командообразования. Роли в команде. Лидерство и мотивация</b>	Лекция 3.  Практическое занятие 2.	Лекция с разбором теорий (Белбин, Марджерисон-МакКенн). Кейс-стади: анализ успешных и неудачных команд в ИТ-проектах. Ролевая игра «Распределение ролей в команде».
4	<b>2.2 Методы определения совместимости и эффективности команды</b>	Лекция 4.  Практическое занятие 3.	Методы определения совместимости  Деловая игра «Построение команды для проекта».
5	<b>3.1 Исследование рынка: методы сбора и анализа информации. Целевая аудитория и её потребности.</b>	Лекция 5.  Практическое занятие 4.	Лекция с применением техники обратной связи  Практическое занятие - развернутая беседа с обсуждением докладов
6	<b>3.2 От идеи к концепции: формирование ценностного предложения. Прототипирование и создание MVP</b>	Лекция 6.  Практическое занятие 5.	Лекция с примерами анализа рынков НИИ. Практикум: анализ трендов и конкурентов для выбранной идеи. Групповая дискуссия «Какие технологии будут востребованы через 5 лет?». Практикум: создание кликабельного прототипа мобильного приложения или веб-сервиса.
7	<b>4.1 Техническое задание: структура, требования, ГОСТ. Планирование работ и управление ресурсами</b>	Лекция 7.  Практическое занятие 7.	Лекция с разбором структуры ТЗ по ГОСТ.  Практикум: разработка ТЗ для своего проекта в группах.
8	<b>4.2 Подготовка презентации проекта. Структура питча. Защита идеи перед экспертами</b>	Лекция 8.  Практическое занятие 8.	Лекция с разбором примеров питч-деков.  Практикум: подготовка презентации и защита проекта перед комиссией

## **ПЕРЕЧЕНЬ СЕМИНАРСКИХ И ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ**

### **Семинар 1. Тема: Креативность и методы генерации идей в ИТ**

Вопросы для обсуждения:

1. Понятие креативности и её роль в разработке инновационных ИТ-продуктов.
2. Обзор методов генерации идей: мозговой штурм, метод фокальных объектов, синектика.
3. Применение дизайн-мышления в ИТ-проектах: этапы и инструменты .
4. Анализ кейсов: как известные ИТ-компании генерируют новые идеи.

### **Семинар 2. Тема: Командообразование и распределение ролей в креативных проектах**

Вопросы для обсуждения:

1. Признаки эффективной команды и стадии её развития.
2. Ролевая структура команды по Белбину: характеристика ролей (генератор идей, аналитик, реализатор, координатор и др.).
3. Методы диагностики команды: социометрия, наблюдение, песочная терапия.
4. Особенности формирования команд для ИТ-стартапов и креативных проектов .

Литература:

### **Семинар 3. Тема: Анализ рынка, трендов и потребителей в ИТ-проектах**

Вопросы для обсуждения:

1. Методы анализа рынка: TAM, SAM, SOM. Оценка ёмкости рынка для ИТ-продукта.
2. Анализ конкурентов: прямые и косвенные конкуренты, построение карты позиционирования.
3. Национальная технологическая инициатива (НТИ): рынки и сквозные технологии. Тренды в ИТ-индустрии .
4. Методы изучения потребителей: проблемные интервью, CJM (Customer Journey Map), Jobs to be Done .
5. Применение форсайт-технологий для прогнозирования трендов .

## **ПЛАН ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ**

### **Практическое занятие 1. Тема: Прототипирование и создание MVP**

Вопросы и задания:

1. Понятие прототипа и его виды (бумажные, цифровые, интерактивные).
2. Инструменты прототипирования: обзор возможностей Figma, Balsamiq, Moqups.
3. Что такое MVP (минимально жизнеспособный продукт) и чем он отличается от прототипа?
4. Практическое задание: создание кликабельного прототипа мобильного приложения или веб-сервиса в Figma (работа в мини-группах) .

### **Практическое занятие 2. Тема: Проведение проблемных интервью**

Вопросы и задания:

1. Цели и задачи проблемных интервью. Как формулировать гипотезы?
2. Структура интервью: введение, выявление проблем, проверка гипотез, завершение. Типичные ошибки интервьюера .

3. Практическое задание: разработка сценария проблемного интервью для своего проекта.
4. Проведение ролевой игры: один участник — интервьюер, другой — респондент, остальные — наблюдатели с чек-листом. Анализ результатов.

### **Практическое занятие 3. Тема: Разработка бизнес-модели и подготовка питч-презентации**

Вопросы и задания:

1. Структура бизнес-модели: Business Model Canvas и Lean Canvas (9 блоков).
2. Модели монетизации ИТ-продуктов: подписка, freemium, транзакционная, рекламная.
3. Структура инвестиционной презентации (питч-дека): проблема, решение, рынок, бизнес-модель, команда .
4. Практическое задание: заполнение Lean Canvas для своего проекта и подготовка 5-минутной презентации проекта.
5. Проведение мини-защиты проектов в группе с обратной связью.

### **6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ИТОГАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

Текущий контроль выполнения заданий (контроль формирования компетенций) осуществляется регулярно, начиная с первой недели семестра (входящий контроль). Контроль и оценивание выполнения (например, эссе) осуществляется на 2 неделе семестра. Текущий контроль освоения отдельных разделов дисциплины осуществляется при помощи контрольных работ и тестовых заданий в завершении изучения каждого раздела. Система текущего контроля успеваемости служит не только оценке уровня компетентностной подготовки обучающегося и способствует в дальнейшем наиболее качественному и объективному оцениванию его в ходе промежуточной аттестации, но и самооценке учащегося, стимулируя его усилия.

### **ТЕСТ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

Инструкция: вариант 1 содержит 5 закрытых и 5 открытых вопросов; вариант 2 — аналогично. На выполнение отводится 30 минут.

---

#### **Вариант 1**

Закрытые вопросы (выберите один правильный ответ):

1. Что понимается под термином «креативность» в контексте разработки ИТ-проектов?
  - а) способность следовать чётким инструкциям;
  - б) творческое начало, позволяющее создавать новые решения и продукты;
  - в) умение быстро писать программный код;
  - г) навыки тестирования готового продукта.
2. Какой метод генерации идей основан на использовании различных видов аналогий (прямой, личной, символической)?
  - а) мозговой штурм;
  - б) метод фокальных объектов;
  - в) синектика;
  - г) ТРИЗ.

3. Кто в команде, согласно классификации Белбина, отвечает за генерацию новых идей и оригинальных решений?
  - а) реализатор;
  - б) аналитик;
  - в) генератор идей;
  - г) координатор.
4. Что такое MVP в контексте разработки продукта?
  - а) полностью готовый к продаже продукт;
  - б) минимально жизнеспособный продукт для проверки гипотез;
  - в) подробное техническое задание;
  - г) бизнес-план проекта.
5. Какой инструмент используется для визуализации бизнес-модели на одной странице?
  - а) диаграмма Ганта;
  - б) SWOT-анализ;
  - в) Lean Canvas;
  - г) PEST-анализ.

Открытые вопросы (дайте краткий, но содержательный ответ):

1. Перечислите 3 метода генерации идей, которые можно использовать на начальном этапе креативного проекта.
2. Назовите 2 преимущества работы в команде при разработке креативного ИТ-проекта и кратко поясните каждое.
3. Опишите суть метода «проблемных интервью» в 2–3 предложениях.
4. Приведите пример успешного ИТ-продукта (приложения или сервиса), который, на ваш взгляд, основан на креативной идее, и укажите, в чём заключается его креативность.
5. Какие 2 элемента обязательно должны быть в техническом задании (ТЗ) на разработку ИТ-продукта? Кратко поясните их важность.

---

Вариант 2

Закрытые вопросы (выберите один правильный ответ):

1. Какой из перечисленных методов относится к методам психологической активизации мышления?
  - а) морфологический анализ;
  - б) мозговой штурм;
  - в) ТРИЗ;
  - г) построение дерева целей.
2. Что такое «корабельный совет» как разновидность мозгового штурма?
  - а) совещание с приглашёнными экспертами;
  - б) последовательный опрос всех участников по кругу;
  - в) свободная генерация идей без критики;
  - г) метод критики готовых решений.
3. Какая командная роль, по Белбину, отвечает за анализ идей, выявление недостатков и рисков?
  - а) генератор идей;
  - б) мотиватор;
  - в) аналитик (критик);
  - г) исследователь ресурсов.

4. Что означает термин «валидация идеи» в креативном проекте?

- а) юридическая регистрация идеи;
- б) проверка идеи на соответствие потребностям рынка;
- в) написание программного кода;
- г) поиск инвесторов.

5. Для чего создаётся прототип продукта?

- а) для массового производства;
- б) для визуализации и тестирования концепции;
- в) для составления финансового отчёта;
- г) для регистрации товарного знака.

Открытые вопросы (дайте краткий, но содержательный ответ):

1. Назовите 3 этапа творческого процесса согласно модели Дж. Вебба Юнга и кратко охарактеризуйте каждый.
2. Перечислите 2 способа определения совместимости и эффективности команды.
3. В чём ключевое отличие прототипа от MVP (минимально жизнеспособного продукта)?
4. Приведите пример неудачного креативного ИТ-проекта и укажите 1–2 возможные причины его провала.
5. Какие 3 раздела обязательно должны быть в инвестиционной презентации (питч-деке)? Кратко поясните их важность.

---

Ключи к тестам

Вариант 1:

Закрытые вопросы:

1. б); 2. в); 3. в); 4. б); 5. в).

Открытые вопросы (примерные ответы):

1. Мозговой штурм (генерация идей в группе), метод фокальных объектов (перенос признаков случайных предметов), синектика (использование аналогий).
2. Синергия (совместная работа даёт лучший результат, чем сумма индивидуальных), разнообразие идей (участники с разным опытом предлагают разные решения).
3. Метод исследования, при котором разработчики общаются с потенциальными пользователями, чтобы выявить их реальные проблемы, потребности и проверить гипотезы о ценности будущего продукта.
4. Пример: приложение для медитации «Headspace». Креативность: сделало сложные медитативные практики простыми, понятными и доступными через анимацию и игровые механики, превратив их в ежедневную полезную привычку.
5. Цель и назначение продукта (чтобы все участники понимали, зачем создаётся продукт), функциональные требования (чтобы точно знать, какие задачи продукт должен выполнять).

Вариант 2:

Закрытые вопросы:

1. б); 2. б); 3. в); 4. б); 5. б).

Открытые вопросы (примерные ответы):

1. Подготовка (сбор информации, изучение проблемы), инкубация (бессознательная работа, вынашивание идеи), озарение (внезапное нахождение решения).
2. Социометрия (выявление лидеров и структуры взаимоотношений), песочная терапия (моделирование взаимодействия и выявление конфликтов).
3. Прототип — это упрощённая модель продукта для визуализации и тестирования интерфейса. MVP — это версия продукта с минимальным функционалом, достаточным для проверки гипотез и получения обратной связи от реальных пользователей.
4. Пример: умный браслет Juicero для отжима соков из специальных пакетов. Причины провала: отсутствие реальной потребности (пакеты можно было давить руками) и слишком высокая цена.
5. Проблема (показывает, какую боль решает проект), решение (как именно продукт решает проблему), бизнес-модель (как проект планирует зарабатывать).

### 6.1. Система оценивания

Система оценивания может быть представлена как в текстовой, так и в табличной форме.

Например,

Форма контроля	Компетенция	Оценка
Текущий контроль: - опрос - участие в дискуссии на семинаре	ПК-1.4  ПК-3.4	зачтено/не зачтено зачтено/не зачтено
Промежуточная аттестация	ПК-1.4  ПК-3.4	отлично/хорошо/удовлетворительно/неудовлетворительно зачтено /не зачтено

### 6.2. Критерии оценки результатов по дисциплине

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
«отлично»	Выставляется обучающемуся, если компетенция(ии), закрепленная за дисциплиной, сформирована (по индикаторам/ результатам обучения в формате знать-уметь-владеть) в полном объеме на уровне «высокий», и обучающийся демонстрирует как результат обучения следующие знания, умения и навыки: обучающийся глубоко и прочно усвоил теоретический и практический материал, продемонстрировал это на занятиях и в ходе промежуточной аттестации. Обучающийся исчерпывающе и логически стройно излагает учебный материал, умеет сочетать теорию с практикой, справляется с решением задач профессиональной направленности

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
	<p>высокого уровня сложности, правильно обосновывает принятые решения. Свободно ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p>
«хорошо»	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает теоретический и практический материал, грамотно и по существу излагает его на занятиях и в ходе промежуточной аттестации, не допуская существенных неточностей. Обучающийся правильно применяет теоретические положения при решении практических задач профессиональной направленности разного уровня сложности, владеет необходимыми для этого навыками и приёмами. Достаточно хорошо ориентируется в учебной и профессиональной литературе. Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне «хороший».</p>
«удовлетворительно»	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает отдельные ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации. Обучающийся испытывает определённые затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, владеет необходимыми для этого базовыми навыками и приёмами. Демонстрирует достаточный уровень знания учебной литературы по дисциплине. Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне «достаточный».</p>
«неудовлетворительно»	<p>Выставляется обучающемуся, если он не знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает грубые ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации. Обучающийся испытывает серьёзные затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, не владеет необходимыми для этого навыками и приёмами. Демонстрирует фрагментарные знания учебной литературы по дисциплине. Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p>

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
	Компетенции на уровне «достаточный», закреплённые за дисциплиной, не сформированы.
Для зачета	
Зачтено	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает отдельные ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся испытывает определённые затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, владеет необходимыми для этого базовыми навыками и приёмами.</p> <p>Демонстрирует достаточный уровень знания учебной литературы по дисциплине.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне «достаточный».</p>
Не зачтено	<p>Выставляется обучающемуся, если он не знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает грубые ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся испытывает серьёзные затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, не владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Демонстрирует фрагментарные знания учебной литературы по дисциплине.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции на уровне «достаточный», закреплённые за дисциплиной, не сформированы.</p>

### ***6.3. Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине***

#### **Примерный перечень тем для итогового проекта (экзамен)**

1. Разработка креативной идеи мобильного приложения для здорового питания.
2. Создание концепции онлайн-сервиса для поиска единомышленников по хобби.
3. Проектирование платформы для обмена книгами (буккроссинг) с элементами геймификации.
4. Идея ИТ-решения для умного дома на основе голосового управления.
5. Разработка концепции образовательного приложения для изучения иностранных языков с использованием AR.
6. Идея стартапа в области FinTech: персонализированный финансовый помощник.
7. Проект веб-сервиса для организации мероприятий и встреч.
8. Креативная идея для EdTech: платформа для совместного обучения студентов.

9. Разработка концепции приложения для психологической самопомощи.
10. Идея ИТ-продукта для автоматизации учёта в малом бизнесе.

### **Примерный перечень вопросов к зачету**

1. Понятие креативности и её значение в современном мире. Основные подходы к пониманию креативности.
2. Этапы творческого процесса (модель Дж. Юнга).
3. Методы генерации идей: мозговой штурм и его разновидности.
4. Метод синектики: понятие и виды аналогий.
5. Метод фокальных объектов и его применение.
6. ТРИЗ: основные принципы и инструменты.
7. Теория команд: признаки эффективной команды, стадии развития.
8. Роли в команде по Белбину: характеристика и функции.
9. Лидерство: типы лидеров, стили управления.
10. Методы диагностики команды (песочная терапия, социометрия).
11. Анализ рынка: методы сбора информации, оценка ёмкости.
12. Национальная технологическая инициатива (НТИ): цели, рынки, сквозные технологии.
13. Методы изучения потребителей: проблемные интервью, опросы, наблюдение.
14. Ценностное предложение и уникальное торговое предложение (УТП).
15. Бизнес-модель: определение, элементы, шаблон Lean Canvas.
16. Модели монетизации ИТ-продуктов: примеры, достоинства и недостатки.
17. Прототипирование: виды, инструменты, роль в разработке.
18. Минимально жизнеспособный продукт (MVP): понятие и цели создания.
19. Техническое задание: структура, требования, ГОСТ.
20. Планирование работ в проекте: этапы, ресурсы, сроки.
21. Риски проекта: виды, методы управления.
22. Презентация проекта: структура питч-дека, правила эффективной презентации.
23. Правовые аспекты защиты интеллектуальной собственности в ИТ.
24. Экосистема поддержки инновационных проектов в России (акселераторы, фонды, технопарки).
25. Примеры успешных креативных ИТ-проектов (анализ кейсов).

### **Примерный перечень вопросов к экзамену**

#### Раздел 1. Основы креативности и генерации идей

1. Дайте определение креативности. Какую роль она играет в разработке инновационных ИТ-проектов?
2. Охарактеризуйте основные этапы творческого процесса (по модели Дж. Вебба Юнга).
3. Перечислите и кратко охарактеризуйте методы генерации идей, относящиеся к психологической активизации мышления.
4. В чём суть метода мозгового штурма? Назовите его разновидности и правила проведения.
5. Что такое синектика? Какие виды аналогий используются в этом методе? Приведите примеры.
6. Опишите метод фокальных объектов. Как его можно применить для разработки нового ИТ-продукта?
7. Раскройте основные принципы ТРИЗ. Что такое идеальный конечный результат и противоречие?
8. Сравните методы генерации идей: мозговой штурм и метод фокальных объектов. В каких ситуациях каждый из них более эффективен?

## Раздел 2. Команда и лидерство в креативных проектах

1. Дайте определение команды. Чем команда отличается от обычной рабочей группы?
2. Назовите и охарактеризуйте стадии развития команды (по Такмену).
3. Перечислите командные роли по Р.М. Белбину. Кратко опишите функции каждой роли.
4. Какие роли в команде наиболее важны для реализации креативного ИТ-проекта? Почему?
5. Что такое лидерство? Какие типы лидеров вы знаете? Охарактеризуйте основные стили управления.
6. Какие методы мотивации эффективны для творческих команд в сфере ИТ?
7. Для чего нужна диагностика команды? Опишите метод песочной терапии и его возможности.
8. Что такое социометрия? Как с её помощью можно оценить сплочённость и структуру команды?

## Раздел 3. Анализ рынка и потребителей

1. Как проводится анализ рынка для нового ИТ-продукта? Что такое TAM, SAM, SOM?
2. Перечислите методы сбора информации о рынке и конкурентах.
3. Как провести анализ конкурентов? Что такое карта позиционирования?
4. Что такое Национальная технологическая инициатива (НТИ)? Перечислите основные рынки НТИ.
5. Какие сквозные технологии являются приоритетными для развития ИТ-отрасли? Приведите примеры.
6. Как проводится сегментация целевой аудитории? Какие критерии сегментации используются?
7. В чём суть концепции Customer Development? Что такое проблемное интервью и как его правильно проводить?
8. Как анализировать результаты проблемных интервью и корректировать гипотезы о продукте?
9. Что такое Customer Journey Map (CJM)? Для чего она нужна и из каких этапов состоит?

## Раздел 4. Разработка концепции ИТ-продукта

1. Как сформулировать ценностное предложение для ИТ-продукта? Что такое УТП?
2. Что такое бизнес-модель? Опишите структуру Business Model Canvas (9 блоков).
3. Перечислите основные модели монетизации в ИТ. Приведите примеры продуктов для каждой модели.
4. Что такое прототип и для чего он нужен? Назовите виды прототипов и инструменты для их создания.
5. Что такое MVP (минимально жизнеспособный продукт)? Чем он отличается от прототипа?
6. Какие существуют подходы к созданию MVP? Приведите примеры.
7. Как проводится юзабилити-тестирование прототипа? Какие задачи оно решает?

## Раздел 5. Проектная документация и презентация

1. Для чего нужно техническое задание (ТЗ)? Какова его структура (по ГОСТ 34.602-2020)?
2. Какие требования должны быть отражены в ТЗ для ИТ-продукта?
3. Как осуществляется планирование работ в проекте? Что такое WBS и диаграмма Ганта?
4. Какие риски могут возникнуть при реализации креативного ИТ-проекта? Как ими управлять?

5. Какова структура инвестиционной презентации (питч-дека)? Кратко охарактеризуйте каждый слайд.
6. Какие правила эффективной презентации необходимо соблюдать при защите проекта?
7. Как подготовиться к ответам на вопросы экспертов во время защиты?

Практико-ориентированные вопросы (могут быть заданы в ходе защиты проекта)

1. Обоснуйте актуальность выбранной вами идеи ИТ-проекта. Какую проблему решает ваш продукт?
2. Опишите целевую аудиторию вашего проекта. Как вы проводили её сегментацию?
3. Какие методы генерации идей вы использовали? Расскажите о процессе поиска и отбора идей.
4. Представьте бизнес-модель вашего проекта (Lean Canvas). Как вы планируете монетизировать продукт?
5. Какие исследования рынка и конкурентов вы провели? Каковы основные выводы?
6. Опишите прототип вашего продукта. Какие инструменты вы использовали для его создания?
7. Какое техническое задание вы разработали? Перечислите ключевые требования к продукту.
8. Какой MVP вы планируете создать в первую очередь? Почему вы выбрали именно такой функционал?
9. Как сформирована ваша команда? Какие роли выполняет каждый участник?
10. Какие риски вы видите для своего проекта и как планируете их минимизировать?

## **7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **7.1. Список литературы и источников**

#### **Основная:**

11. Валишин Е.Н., Иванова И.А., Пуляева В.Н. *Лидерство и управление проектной командой: Учебник.* – М.: КноРус, 2022. – 184 с. – Режим доступа: <https://book.ru/book/943130>
2. Камнева Е.В., Коробанова Ж.В., Музашвили Д.З. и др. *Тренинг командообразования и групповой работы: учебник для бакалавриата.* – М.: Прометей, 2021. – 216 с. – Режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=690662>
3. Мазур Е.Ю., Шилакина А.В., Шилакина Н.А., Шульгина Е.С. *Психология лидерства: теория и практика: учебное пособие.* – М.: Институт мировых цивилизаций, 2020. – 392 с. – Режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=622030>
4. Остервальдер А., Пинье И. *Построение бизнес-моделей. Настольная книга стратега и новатора.* – М.: Альпина Паблишер, 2019. – 288 с.
5. Рис Э. *Бизнес с нуля. Метод Lean Startup.* – М.: Альпина Паблишер, 2020. – 256 с.

#### **Дополнительная литература:**

1. Бланк С., Дорф Б. *Стартап: настольная книга основателя.* – М.: Альпина Паблишер, 2018. – 616 с.
2. Михалкевич Г.Н. *Креативное мышление: методы и техники.* – М.: Флинта, 2021. – 200 с.
3. Альтшуллер Г.С. *Найти идею: Введение в ТРИЗ – теорию решения изобретательских задач.* – М.: Альпина Паблишер, 2021. – 404 с.
4. Фитцпатрик Р. *Спроси маму: как общаться с клиентами и подтвердить правоту своей бизнес-идеи.* – М.: Альпина Паблишер, 2017. – 154 с.

5. Мур Д. Преодоление пропасти: как вывести технологический продукт на массовый рынок. – М.: Альпина Паблшер, 2017. – 304 с.
6. Райченко, А.В. Менеджмент : учебное пособие для СПО / А.В. Райченко, И.В. Хохлова. – М.: ИНФРА-М, 2020. – 342 с. – (Среднее профессиональное образование). – ISBN 978-5-16-014514-5. – Текст : электронный // ЭБС Znanium.com. – URL: <https://znanium.com/catalog/product/1043394>
7. Грибов, В.Д. Менеджмент : учебное пособие / В.Д. Грибов. – М.: КноРус, 2019. – 275 с. – (Среднее профессиональное образование). – ISBN 978-5-406-06867-4. – Текст : электронный // ЭБС Book.ru. – URL: <https://www.book.ru/book/931410>
8. Котлер, Ф. Маркетинг менеджмент / Ф. Котлер, К.Л. Келлер. – 15-е изд. – СПб.: Питер, 2018. – 848 с. – (Классический зарубежный учебник). – ISBN 978-5-496-02479-6.
9. Затонский, А.В. Информационные технологии: разработка информационных моделей и систем : учебное пособие / А.В. Затонский. – М.: РИОР: ИНФРА-М, 2020. – 344 с. – (Среднее профессиональное образование). – ISBN 978-5-369-01823-1. – Текст : электронный // ЭБС Znanium.com. – URL: <https://znanium.com/catalog/product/1043097>
10. Гагарина, Л.Г. Разработка и эксплуатация автоматизированных информационных систем : учебное пособие / Л.Г. Гагарина. – М.: ИД «ФОРУМ»: ИНФРА-М, 2019. – 384 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-8199-0855-6. – Текст : электронный // ЭБС Znanium.com. – URL: <https://znanium.com/catalog/product/1003025>
11. Сазерленд, Дж. Scrum. Революционный метод управления проектами / Дж. Сазерленд ; пер. с англ. М. Гескиной. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2016. – 288 с. – ISBN 978-5-00057-722-6.

## **7.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».**

- Библиографические записи электронных ресурсов составляется в соответствии с требованиями ГОСТ 7.0.100-2018 «Библиографическая запись. Библиографическое описание. Общие требования и правила составления».

Культура РФ: <https://www.culture.ru/> [Электронный ресурс]: сайт (дата обращения 19.12.25)

Доступ в ЭБС:

ООО «Электронное издательство ЮРАЙТ».

## **8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

### **8.1. Планы семинарских/практических занятий**

#### **ПЛАН СЕМИНАРСКИХ ЗАНЯТИЙ**

##### **Семинар 1. Тема: Креативность и методы генерации идей в ИТ**

Вопросы для обсуждения:

1. Понятие креативности и её роль в разработке инновационных ИТ-продуктов.
2. Обзор методов генерации идей: мозговой штурм, метод фокальных объектов, синектика.
3. Применение дизайн-мышления в ИТ-проектах: этапы и инструменты .
4. Анализ кейсов: как известные ИТ-компании генерируют новые идеи.

Литература:

1. Мазур Е.Ю., Шилакина А.В., Шилакина Н.А., Шульгина Е.С. Психология лидерства: теория и практика: учебное пособие. – М.: Институт мировых цивилизаций, 2020. – 392 с. – Режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=622030>
2. Страктика. Развитие навыков креативного мышления и обучение методологии дизайн-мышления сотрудников ИТ-подразделения [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://straktica.com/cases/razvitie-navykov-kreativnogo-myshleniya-i-obuchenie-metodologii-dizajn-myshleniya-sotrudnikov-it-podrazdeleniya/>
3. Альтшуллер Г.С. Найти идею: Введение в ТРИЗ – теорию решения изобретательских задач. – М.: Альпина Паблишер, 2021. – 404 с.

## **Семинар 2. Тема: Командообразование и распределение ролей в креативных проектах**

Вопросы для обсуждения:

1. Признаки эффективной команды и стадии её развития.
2. Ролевая структура команды по Белбину: характеристика ролей (генератор идей, аналитик, реализатор, координатор и др.).
3. Методы диагностики команды: социометрия, наблюдение, песочная терапия.
4. Особенности формирования команд для ИТ-стартапов и креативных проектов .

Литература:

1. Валишин Е.Н., Иванова И.А., Пуляева В.Н. Лидерство и управление проектной командой: Учебник. – М.: КноРус, 2022. – 184 с. – Режим доступа: <https://book.ru/book/943130>
2. Камнева Е.В., Коробанова Ж.В., Музашвили Д.З. и др. Тренинг командообразования и групповой работы: учебник для бакалавриата. – М.: Прометей, 2021. – 216 с. – Режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=690662>
3. Белбин Р.М. Типы ролей в командах менеджеров. – М.: НИРО, 2003. – 232 с.

## **Семинар 3. Тема: Анализ рынка, трендов и потребителей в ИТ-проектах**

Вопросы для обсуждения:

1. Методы анализа рынка: TAM, SAM, SOM. Оценка ёмкости рынка для ИТ-продукта.
2. Анализ конкурентов: прямые и косвенные конкуренты, построение карты позиционирования.
3. Национальная технологическая инициатива (НТИ): рынки и сквозные технологии. Тренды в ИТ-индустрии .
4. Методы изучения потребителей: проблемные интервью, CJM (Customer Journey Map), Jobs to be Done .
5. Применение форсайт-технологий для прогнозирования трендов .

Литература:

1. Бланк С., Дорф Б. Стартап: настольная книга основателя. – М.: Альпина Паблишер, 2018. – 616 с.
2. Фитцпатрик Р. Спроси маму: как общаться с клиентами и подтвердить правоту своей бизнес-идеи. – М.: Альпина Паблишер, 2017. – 154 с.
3. Лавренова Е.В., Теплякова А.Ю. Организация семинарского занятия со студентами с использованием форсайт-технологии, доски Miro, Shaping Tomorrow [Электронный ресурс] // Современные проблемы компьютерных и информационных наук. – 2021. – Режим доступа: <http://it-edu.oit.cmc.msu.ru/index.php/IP/IP-2021/paper/viewPaper/1424>
4. Официальный портал НТИ. – Режим доступа: <https://nti2035.ru>

## **ПЛАН ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ**

### **Практическое занятие 1. Тема: Прототипирование и создание MVP**

Вопросы и задания:

1. Понятие прототипа и его виды (бумажные, цифровые, интерактивные).
2. Инструменты прототипирования: обзор возможностей Figma, Balsamiq, Moqups.
3. Что такое MVP (минимально жизнеспособный продукт) и чем он отличается от прототипа?
4. Практическое задание: создание кликабельного прототипа мобильного приложения или веб-сервиса в Figma (работа в мини-группах) .

Литература:

1. Остервальдер А., Пинье И. Построение бизнес-моделей. Настольная книга стратега и новатора. – М.: Альпина Паблишер, 2019. – 288 с.
2. Рис Э. Бизнес с нуля. Метод Lean Startup. – М.: Альпина Паблишер, 2020. – 256 с.
3. Макарова И.Н. Микропроекты за один урок «От идеи до прототипа» [Электронный ресурс] // Учительский журнал. – Режим доступа: <https://www.teacherjournal.ru/categories/16/articles/11993>

### **Практическое занятие 2. Тема: Проведение проблемных интервью**

Вопросы и задания:

1. Цели и задачи проблемных интервью. Как формулировать гипотезы?
2. Структура интервью: введение, выявление проблем, проверка гипотез, завершение. Типичные ошибки интервьюера .
3. Практическое задание: разработка сценария проблемного интервью для своего проекта.
4. Проведение ролевой игры: один участник — интервьюер, другой — респондент, остальные — наблюдатели с чек-листом. Анализ результатов.

Литература:

1. Фитцпатрик Р. Спроси маму: как общаться с клиентами и подтвердить правоту своей бизнес-идеи. – М.: Альпина Паблишер, 2017. – 154 с.
2. Страктика. Развитие навыков креативного мышления и обучение методологии дизайн-мышления сотрудников ИТ-подразделения [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://straktica.com/cases/razvitie-navykov-kreativnogo-myshleniya-i-obuchenie-metodologii-dizajn-myshleniya-sotrudnikov-it-podrazdeleniya/>

### **Практическое занятие 3. Тема: Разработка бизнес-модели и подготовка питч-презентации**

Вопросы и задания:

1. Структура бизнес-модели: Business Model Canvas и Lean Canvas (9 блоков).
2. Модели монетизации ИТ-продуктов: подписка, freemium, транзакционная, рекламная.
3. Структура инвестиционной презентации (питч-дека): проблема, решение, рынок, бизнес-модель, команда .
4. Практическое задание: заполнение Lean Canvas для своего проекта и подготовка 5-минутной презентации проекта.

5. Проведение мини-защиты проектов в группе с обратной связью.

Литература:

1. Остервальдер А., Пинье И. Построение бизнес-моделей. Настольная книга стратега и новатора. – М.: Альпина Паблишер, 2019. – 288 с.
2. Тамбовский государственный технический университет. В ТГТУ представили экспертам 10 лучших студенческих проектов акселератора «ЦИФРАПРОМ» [Электронный ресурс]. – 2025. – Режим доступа: <https://tambov.ru/tambov-news/social/item/14685-v-tgtu-predstavili-ekspertam-10-luchshikh-studencheskikh-proektov-akseleratora-tsifraprom.html>

## **8.2. Методические рекомендации к самостоятельной работе студентов**

*Самостоятельная работа обучающихся включает в себя такие виды и формы как: подготовка к практическому занятию, подготовка к дискуссии, презентации, подготовка доклада, конспектирование изучаемой литературы, аналитический обзор новой литературы по изучаемой теме, написание эссе и др.*

*Для более углубленного изучения материала задание для самостоятельной работы рекомендуется выполнять параллельно с изучением данной темы. При выполнении заданий для самостоятельной работы, по возможности, следует ориентироваться на наглядное представление материала*

### **Методические рекомендации по подготовке презентации**

1. Выбрать тему выступления (у каждого студента своя тема).
2. Изучить литературу по теме.
3. Подготовить презентацию **10-15 слайдов** (в презентацию необходимо вставить не только текст, но и картинки, схемы, таблицы, графики и тд.)
  - Первый слайд-тема, ФИО студента
  - Второй слайд – план выступления
  - Третий слайд – основные понятия по теме, определения понятий
  - ..... Ваш текст.....
  - ..... Ваш текст.....
  - ..... Ваш текст.....
  - ..... Ваш текст.....
  - ..... Ваш текст.....
  - Последние слайды- подведение итогов и список литературы, которую вы использовали для подготовки к семинару.
4. Можно использовать видеофрагменты для иллюстрации вашего выступления по теме.
5. Длительность выступления 5-7 минут.
6. Презентацию необходимо принести на флешке и выступить в аудитории.

## **9. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ.**

*При изучении дисциплины обучающимися используются следующие информационные технологии:*

- аудиовизуальное представление обучающимся с помощью компьютера содержания отдельных тем дисциплины на лекционных занятиях;
- предоставление обучающимся доступа к учебному плану, рабочей программе дисциплины в электронной форме, к электронно-библиотечной системе института, содержащей учебно-методические материалы по дисциплине в электронной форме, к информационным справочным системам, которые используются при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, посредством электронной информационно-образовательной

среды института из любой точки, в которой имеется доступ к информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»;

-фиксация хода образовательного процесса по дисциплине посредством электронной информационно-образовательной среды института;

-формирование электронного портфолио обучающегося по дисциплине посредством электронной информационно-образовательной среды института.

При осуществлении образовательного процесса по дисциплине используется следующее лицензионное программное обеспечение:

Word, Excel, Power Point;

Adobe Photoshop;

Adobe Premiere;

Power DVD;

Media Player Classic.

## **10. ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ БАЗЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

*Реализация учебной дисциплины требует наличия лекционного кабинета со следующим оборудованием:*

1. Ноутбук с программным обеспечением Microsoft PowerPoint;

2. Проектор для демонстрации слайдов Microsoft PowerPoint;

3. Экран для демонстрации слайдов Microsoft PowerPoint.

*Для преподавания дисциплины необходим доступ к электронной информационно-образовательной среде (ЭИОС) филиала, электронному каталогу библиотеки института, а*

*также оборудование для мультимедийных презентаций.*

*Освоение дисциплины предполагает использование академической аудитории для проведения лекционных и практических занятий с необходимыми техническими средствами*

*(оборудование для мультимедийных презентаций).*

## **11. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов (при наличии)**

В ходе реализации дисциплины используются следующие дополнительные методы обучения, текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в зависимости от их индивидуальных особенностей:

- для слепых и слабовидящих:
  - лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;
  - письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением, или могут быть заменены устным ответом;
  - обеспечивается индивидуальное равномерное освещение не менее 300 люкс;
  - для выполнения задания при необходимости предоставляется увеличивающее устройство; возможно также использование собственных увеличивающих устройств;
  - письменные задания оформляются увеличенным шрифтом;
  - экзамен и зачет проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

- для глухих и слабослышащих:
  - лекции оформляются в виде электронного документа, либо предоставляется звукоусиливающая аппаратура индивидуального пользования;

- письменные задания выполняются на компьютере в письменной форме;
- экзамен и зачёт проводятся в письменной форме на компьютере; возможно проведение в форме тестирования.

● для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;
- письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением;
- экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

При необходимости предусматривается увеличение времени для подготовки ответа.

Процедура проведения промежуточной аттестации для обучающихся устанавливается с учётом их индивидуальных психофизических особенностей. Промежуточная аттестация может проводиться в несколько этапов.

При проведении процедуры оценивания результатов обучения предусматривается использование технических средств, необходимых в связи с индивидуальными особенностями обучающихся. Эти средства могут быть предоставлены университетом, или могут использоваться собственные технические средства.

Проведение процедуры оценивания результатов обучения допускается с использованием дистанционных образовательных технологий.

Обеспечивается доступ к информационным и библиографическим ресурсам в сети Интернет для каждого обучающегося в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

● для слепых и слабовидящих:

- в печатной форме увеличенным шрифтом;
- в форме электронного документа;
- в форме аудиофайла.

● для глухих и слабослышащих:

- в печатной форме;
- в форме электронного документа.

● для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- в печатной форме;
- в форме электронного документа;
- в форме аудиофайла.

Учебные аудитории для всех видов контактной и самостоятельной работы, научная библиотека и иные помещения для обучения оснащены специальным оборудованием и учебными местами с техническими средствами обучения:

● для слепых и слабовидящих:

- устройством для сканирования и чтения с камерой SARA CE;
- дисплеем Брайля PAC Mate 20;
- принтером Брайля EmBraille ViewPlus;

● для глухих и слабослышащих:

- автоматизированным рабочим местом для людей с нарушением слуха и слабослышащих;
- акустический усилитель и колонки;

● для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- передвижными, регулируемые эргономическими партами СИ-1;
- компьютерной техникой со специальным программным обеспечением.

## **АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ КРЕАТИВНЫЕ ПРОЕКТЫ В СФЕРЕ ИТ**

**код и наименование подготовки  
09.03.02 Информационные системы и технологии**

### **профиль/специализация Информационные системы и цифровые технологии в культуре**

Цель дисциплины (*модуля*):

Формирование у студентов системных знаний и практических навыков генерации, развития и реализации креативных идей в области информационных технологий; развитие творческого мышления, способности к нестандартному решению профессиональных задач и созданию инновационных ИТ-продуктов; освоение методов командной работы, анализа рынка, проектирования и презентации инновационных проектов.

Задачи:

Изучить теоретические основы креативности, модели и этапы творческого процесса; освоить методы генерации идей (мозговой штурм, синектика, метод фокальных объектов, ТРИЗ и др.); научиться работать в команде, распределять роли и выстраивать эффективное взаимодействие; овладеть навыками анализа рыночной ситуации, выявления потребностей целевой аудитории и формирования ценностного предложения; научиться разрабатывать концепцию ИТ-продукта, составлять техническое задание и прототип; освоить методы презентации проектов и защиты креативных идей перед экспертами.

Дисциплина (*модуль*) направлена на формирование следующих компетенций:

- ПК-1.4. Понимает и применяет в информационной деятельности междисциплинарного социально-гуманитарного знания

В результате освоения дисциплины (*модуля*) обучающийся должен:

Знает: - предметную область автоматизации – культуру, искусство, креативные индустрии, государственное управление культурой – и типовые задачи автоматизации предметной области; -теорию государственного управления, основы государственной политики в области научно-технологического развития, цифровой трансформации социально-гуманитарной сферы, государственной культурной политики, государственной информационной политики, государственной молодежной политики - нормативно-правовую базу информационной деятельности (деятельности в области информационных систем и технологий)

Умеет: применять междисциплинарные социально-гуманитарные знания при проектировании ИС, разработке и реализации цифровых проектов в сфере культуры, креативных индустрий

Владеет: базовыми представлениями в области документоведения и архивоведения, библиотечно-информационной деятельности, медиалогии (в части Интернет-пространства культуры и социокультурной сферы, электронных средств массовой информации, цифровых экосистем издательской деятельности), музейного дела и выставочной деятельности, охраны памятников культуры и нематериального культурного наследия

пониманием разнообразия пользователей ИС и ИТ в области культуры, креативных индустрий

- ПК-3.4. Реализует креативные проекты, основанные на информационных технологиях (ИТ-проекты в рамках креативных индустрий)

Знать: методологические основы информационно-аналитической деятельности, теорию и организацию информационно-аналитической деятельности, современные технологии информационно-аналитической деятельности; основные инструменты интеллектуального анализа данных,

структуру, принципы построения и функционирования ситуационных центров  
основы построения и функционирования геоинформационных автоматизированных систем

Уметь: применять BI-системы (Business Intelligence), OLAP-технологии, геоинформационные системы и др.,

проводить предварительную обработку данных, визуализировать результаты анализа, интерпретировать результаты анализа

Владеть: основами программирования на языках, применяемых в аналитике

По дисциплине (*модулю*) предусмотрена промежуточная аттестация в форме *зачета, экзамена*.

Общая трудоемкость освоения дисциплины (*модуля*) составляет 4 зачетных единиц.