

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.**

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ 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		
Раздел 1. Основы креативности и генерации идей								
1	1.1 Понятие креативности, её роль в ИТ-проектах. История развития креативного мышления	7	12	2		2	4	Практическое занятие
2	1.2 Методы генерации идей: мозговой штурм, синектика, метод фокальных объектов	7	12	2		2	4	Практическое занятие
Раздел 2. Команда и лидерство в креативных проектах								
3	2.1 Теория командообразования. Роли в команде. Лидерство и мотивация	7	10	0		4	4	Практические интерактивные задания на лекциях

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

ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ

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.

ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ИТОГАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ТЕСТ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

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 идей), 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).

СИСТЕМА ОЦЕНИВАНИЯ

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

6.2. Критерии оценки результатов по дисциплине

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
«отлично»	<p>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.</p> <p>Обучающийся исчерпывающе и логически стройно излагает учебный материал, умеет сочетать теорию с практикой, справляется с решением задач профессиональной направленности высокого уровня сложности, правильно обосновывает принятые решения.</p> <p>Свободно ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется 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.</p> <p>Обучающийся правильно применяет теоретические положения при решении практических задач профессиональной направленности разного уровня сложности, владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Достаточно хорошо ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p>

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
	<p>Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>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.</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 выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>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.</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 выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции на уровне «достаточный», закреплённые за дисциплиной, не сформированы.</p>
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 выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p>

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
	Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне «достаточный».
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>

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?