

Приложение 2 к РПД
Практикум по решению творческих задач
09.03.01 Информатика и вычислительная техника
Направленность (профиль)
Виртуальные технологии и дизайн
Форма обучения – очная
Год набора – 2021

**ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ
АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)**

1. Общие сведения

1.	Кафедра	Сервиса и туризма
2.	Направление подготовки	09.03.01 Информатика и вычислительная техника
3.	Направленность (профиль)	Виртуальные технологии и дизайн
4.	Дисциплина (модуль)	Б1.В.ДВ.04.02 Практикум по решению творческих задач
5.	Форма обучения	очная
6.	Год набора	2021

2. Перечень компетенций

УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач

3. Критерии и показатели оценивания компетенций на различных этапах их формирования

Этап формирования компетенции (разделы, темы дисциплины)	Формируемая компетенция	Критерии и показатели оценивания компетенций			Формы контроля сформированности компетенций
		Знать:	Уметь:	Владеть:	
Раздел 1. Креативность как основа профессии	УК-1	<p>профессии настоящего и будущего, связанные с творчеством и креативными индустриями</p> <p>принципы критического анализа</p>	<p>применять визуализацию (схемы, алгоритмы) в работе с информацией</p> <p>выстраивать процесс решения задачи в условиях неполноты информации, противоречий данных</p>	<p>методами декомпозиции проблемы</p> <p>методами верификации данных</p>	Терминологический диктант, ситуативные задачи, оценка докладов (сообщений)
Раздел 2. Проектирование на основе творческих кейсов	УК-1	<p>принципы сценарного подхода в разработки проектных решений</p> <p>Технологии дискуссии в группе при обсуждении творческих проектов</p> <p>Принципы комплексной оценки творческого продукта</p>	<p>оценивать риски и возможности реализации проекта</p> <p>оценивать решения, инсайты групповой дискуссии</p> <p>формулировать критерии, показатели успеха творческого решения</p>	<p>методами оценки текущих результатов и управления изменениями</p> <p>методами развития проекта за счет синергии творческих решений</p> <p>методами тестирования, апробации творческого решения</p>	Ситуативные задачи, бланочный тест, оценка докладов (сообщений)

4 Критерии и шкалы оценивания

ТЕРМИНОЛОГИЧЕСКИЙ ДИКТАНТ

Критерии и шкала оценки выполнения задания (до 5 баллов):

Процент правильных ответов	50-60	61-70	71-80	81-90	91-100
Количество баллов за результаты	1	2	3	4	5

БЛАНКОВЫЙ ТЕСТ

Ключ к тесту

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
А	Б	А	Б	Г	А	АВ	Б	Б	В

ЗАДАНИЕ 3. (кейс) «Разработка креативной профессиограммы»

Критерии оценки выполнения задания:

- отражены правила создания профессиограммы;
- профессиограмма отражает тенденции развития творческих профессий.

Шкала оценивания

Профессиограмма составлена по заданному алгоритму	1-2 балла
Профессиограмма представляет творческое понимание задания	4-7 баллов
Всего баллов	До 7 баллов

ЗАДАНИЕ 4. (кейс) «Виртуальная прогулка по треку творчества»

Критерии оценки выполнения задания:

- умение устанавливать точки креативности;
- умение создавать майнд-маппинг для проектирования креативных решений.

Шкала оценивания

Предложены описательные решения по развитию творчества	1-5 балла
Представлена сложная карта творческого развития	До 10 баллов
Всего баллов	До 10 баллов

ЗАДАНИЕ 5. Доклады

Критерии оценки выполнения задания:

самостоятельное исследование (разработана программа, результаты, презентация)	10 баллов
актуальность источников доклада	1 балл
логика изложения	1 балл
оформление	1 балл
обоснованность выводов, потенциал дальнейшего исследования	2 балла
Всего баллов	До 15

ЗАДАНИЕ 6.

Презентация доклада (выступления), исследования

Критерии оценки выполнения задания:

Структура презентации	Максимальное количество баллов
Содержание	
Сформулирована цель, проблема работы	1

Информация изложена полно и четко	1
Использованы самостоятельно разработанные блок-схемы, диаграммы, мемокарты	3
Сделаны выводы, определена практическая значимость, перспективность исследования	2
Оформление презентации	
Единый стиль оформления	1
Текст легко читается, фон сочетается с текстом и графикой	1
Эффект презентации	
Презентация позволяет включить ее в образовательный контент	1
Мах количество баллов	10

Критерии оценки ответа на зачете

(1 вопрос - 20 баллов; 2 вопрос - 20 баллов)

Ответ студента на зачете оценивается баллами, которые в совокупности с набранными в течение семестра позволяют выставить оценку «зачтено» (61 и более баллов) в соответствии со следующими критериями:

Студент

- владеет понятиями, раскрывающими темы креативного развития и саморазвития;
- владеет методами работы с информацией в процессе решения творческих задач;
- умеет выстраивать творческий процесс с учетом локальных задач проекта;
- приводит примеры проектных решений на основании творческих кейсов.

Типовые контрольные задания и методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

ТЕРМИНОЛОГИЧЕСКИЙ ДИКТАНТ

Воображение – способность строить мысленные модели различных систем, явлений, взаимодействий, не наблюдаемые им в данный момент или вообще никогда.

Гениальность – наивысшая степень проявления творческих сил человека, связанная с созданием качественно новых, уникальных творений, открытием ранее неизвестных путей творчества.

Игропрактика - деятельность по использованию игры для решения актуальных практических задач

Интерактивность – характеристика процесса обмена информацией, идеями, мнениями между субъектами образовательного процесса.

Интуиция (лат. - пристально, внимательно смотреть) - чутье, проницательность, ощущения на уровне подсознания.

Творческое саморазвитие – это система, состоящая из: модели исходного состояния личности; модели конечного состояния личности; средств диагностики состояний развития; набора моделей мотиваций к занятию творчеством и критериев их выбора; механизма самооценки результатов.

Проблемное обучение в творчестве – обучение, в котором с помощью проблемных ситуаций моделируются условия исследовательской деятельности и развития творческого потенциала.

Творческая задача – проблема, требующая решения нестандартным способом и/или с применением художественного, интуитивного мышления

Технология – это норма деятельности, выражающая процесс преобразования предмета деятельности в продукт, а также способы и средства преобразования

ЗАДАНИЕ 3. (кейс) «Разработка креативной профиограммы»

Составить профиограмму специалиста профессии с ключевыми навыками креативности.

Рекомендуемый план: потребность в данной профессии, ее место и значение; раскрытие роли креативных в профессии; характеристики, качества и способности креативного работника, необходимые для данной области трудовой деятельности и предъявляемые «креативной экономикой», работодателями к современным выпускникам вуза; условия работы, атмосфера принятия или ограничения, возможности роста и т.д.

ЗАДАНИЕ 4. (кейс) «Виртуальная прогулка по треку творчества».

Составить карту развития креативности через достижения значимых показателей развития личных творческих навыков.

ЗАДАНИЕ 5.

Примерные темы докладов (дополнительные задания):

1. Феномен фантазии в творческих компетенциях.
2. Профессии будущего, связанные с творчеством и креативными индустриями.
3. Источники креативных идей для арт-проектов.
4. Методы ТРИЗ для обучения художественному творчеству.
5. Арт-экскурсия в виртуальной среде: концепция и технологии.
6. Обучение творчеству с применением друдлов.
7. Ролевые и настольные игры в развитии творчества.
8. Скрайбинг как процесс и результат творчества.
9. Оценка прогресса навыков и состояний участников креативных занятий.
10. Методы развития креативности.

ВОПРОСЫ К ЗАЧЕТУ

1. Эволюция философских воззрений на творчество как феномен социального.
2. Современные теории творчества.
3. Мотивация творчества.
4. Феномен фантазии.
5. Педагогика развития творческой личности.
6. Профессии настоящего и будущего, связанные с творчеством и креативными индустриями.
7. Обучение креативности как профессиональная задача.
8. Программный подход в обучении решению творческих задач.
9. Проектирование занятий с элементами творчества.
10. Подбор материалов кейсов для развития творческого мышления.
11. Методы развития креативности:
12. Оценка прогресса навыков и состояний участников креативных занятий.
13. История создания ТРИЗ.
14. Значение ТРИЗ для творческих решений в гуманитарной сфере.
15. Игра как социальный феномен.
16. Игровые проекты: цели, потенциал, этапы проектирования.
17. Игрофикации для творческих проектов.
18. Виртуальный дизайн как сфера творческой конкуренции и самореализации.
19. Дизайн-мышление как алгоритм творческого проекта.
20. Техническое задание на творческий проект (принципы создания и оценки).

