

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Мурманский арктический государственный университет»  
(ФГБОУ ВО «МАГУ»)

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

**Б1.В.ДВ.04.02 Практикум по решению творческих задач**

(название дисциплины (модуля) в соответствии с учебным планом)

**основной профессиональной образовательной программы  
по направлению подготовки**

**09.03.01 Информатика и вычислительная техника  
Направленность (профили) Виртуальные технологии и дизайн**

(код и наименование направления подготовки  
с указанием направленности (наименования магистерской программы))

**высшее образование – бакалавриат**

уровень профессионального образования: высшее образование – бакалавриат / высшее образование –  
специалитет, магистратура / высшее образование – подготовка кадров высшей квалификации

**бакалавр**

квалификация

**очная**

форма обучения

**2022**

год набора

**Составитель(и):**  
Желнина З. Ю.,  
канд. филос. наук

Утверждено на заседании кафедры  
сервиса и туризма  
института креативных индустрий и  
предпринимательства  
протокол № 5 от 02.03.2022 г.

Зав. кафедрой



\_\_\_\_\_   
подпись

\_\_\_\_\_ **Белевских Т.В.**

\_\_\_\_\_   
Фамилия И.О.

**1. ЦЕЛЬ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)** – сформировать знания о технологиях развития творческого мышления.

**2. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

В результате освоения дисциплины (модуля) формируются следующие компетенции:

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

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с индикаторами достижения компетенций

Компетенция	Индикаторы достижения компетенций	Результаты обучения
<p><b>УК-1</b> Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач</p>	<p>1.1. Анализирует задачу, выделяя ее базовые составляющие. Осуществляет декомпозицию задачи. Определяет, интерпретирует и ранжирует информацию, требуемую для решения поставленной задачи.</p> <p>1.2. Находит и критически анализирует информацию, необходимую для решения поставленной задачи.</p> <p>1.3. Рассматривает различные варианты решения задачи, оценивая их достоинства и недостатки.</p> <p>1.4. Грамотно, логично, аргументированно формирует собственные суждения и оценки. Отличает факты от мнений, интерпретаций, оценок и т.д. в рассуждениях других участников деятельности.</p> <p>1.5. Определяет и оценивает практические последствия возможных решений задачи.</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• профессии настоящего и будущего, связанные с творчеством и креативными индустриями;</li> <li>• принципы критического анализа</li> <li>• принципы сценарного подхода в разработки проектных решений</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• применять визуализацию (схемы, алгоритмы) в работе с информацией</li> <li>• выстраивать процесс решения задачи в условиях неполноты информации, противоречий данных</li> <li>• оценивать риски и возможности реализации проекта</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• методами декомпозиции проблемы</li> <li>• методами верификации данных</li> <li>• методами оценки текущих результатов и управления изменениями</li> </ul>

### 3. УКАЗАНИЕ МЕСТА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОСНОВНОЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Дисциплина (модуль) «Практикум по решению творческих задач» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений, и является курсом по выбору образовательной программы по направлению подготовки 09.03.01 Информатика и вычислительная техника, направленность (профили) Виртуальные технологии и дизайн.

### 4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетные единицы или 108 часов (из расчета 1 ЗЕ = 36 часов).

Курс	Семестр	Трудоемкость в ЗЕ	Общая трудоемкость (час)	Контактная работа			Всего контактных часов	Из них в интерактивной форме	Кол-во часов на СРС		Кол-во часов на контроль	Форма контроля
				ЛК	ПР	ЛБ			Общее количество часов на СРС	Из них – на курсовую работу		
3	6	3	108	14	–	22	36	8	72	-	-	Зачет
<b>Итого:</b>		<b>3</b>	<b>108</b>	<b>14</b>	<b>–</b>	<b>22</b>	<b>36</b>	<b>8</b>	<b>72</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>Зачет</b>

Интерактивная форма реализуется в виде кейс-заданий, решения ситуационных задач по темам дисциплины.

### 5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ), СТРУКТУРИРОВАННОЕ ПО ТЕМАМ (РАЗДЕЛАМ) С УКАЗАНИЕМ ОТВЕДЕННОГО НА НИХ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ И ВИДОВ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ.

№ п/п	Наименование темы (раздела)	Контактная работа (час)			Всего контактных часов	Из них:		Кол-во часов на СРС	Кол-во часов на контроль
		ЛК	ЛБ	ПР		В интерактивной форме	В форме практической подготовки		
<b>Раздел 1. Креативность как основа профессии</b>									
1	Творчество как объект научного исследования	4	2		6	–		10	
2	Обучение и самообучение креативности	4	2		6	2		14	
<b>Раздел 2. Проектирование на основе творческих кейсов</b>									
3	Практикум по ТРИЗ	2	6		8	2	4	16	

	для творческих профессий								
4	Творческие задачи в игровых проектах	2	6		8	2	4	16	
5	Творческая основа арт-проектов в сфере виртуального дизайна	2	6		8	2	4	16	
	Зачет	–	–	–	–	–	–	–	–
<b>Итого:</b>		<b>14</b>	<b>22</b>	<b>–</b>	<b>36</b>	<b>8</b>	<b>12</b>	<b>72</b>	<b>–</b>

### Содержание дисциплины (модуля)

#### РАЗДЕЛ 1. КРЕАТИВНОСТЬ КАК ОСНОВА ПРОФЕССИИ

##### Тема 1. Творчество как объект научного исследования

Эволюция философских воззрений на творчество как феномен социального. Современные теории творчества. Мотивация творчества. Феномен фантазии. Педагогика развития творческой личности. Человек CIAM («creative, informing, acting man» – креативный, готовый к генерации и усвоению многообразной информации, активности в реализации собственной творческой позиции субъектов). Профессии настоящего и будущего, связанные с творчеством и креативными индустриями.

##### Тема 2. Обучение и самообучение креативности

Обучение креативности как профессиональная задача. Программный подход в обучении решению творческих задач. Проектирование занятий с элементами творчества. Подбор материалов кейсов для развития творческого мышления. Методы развития креативности: методы с проектированием затруднений (временных ограничений, новых вариантов, информационной недостаточности и насыщенности, метафорического синтеза и т.д.), методы совместного разрешения творческих заданий (Делфи, «черного ящика», дневников и т.д.), методы активизации творческого поиска (мозгового штурма, шести шляп мышления, ментальных карт, кейс-стади, синектики). Брейнрайтинг. Оценка прогресса навыков и состояний участников креативных занятий. «Эгограмма» (составление диаграммы личности, позволяющей понять собственную структуру личности, уровень свободы творчества). «Ловушка временных потерь» (осмысление обучающимися способов самоорганизации во времени — определение слабых мест — «ловушек времени», нежелание сделать все здесь и сейчас, постановка множественных целей и задач сразу, неудачность составления расписания дня, собственная неорганизованность, несобранность и т.д.).

#### РАЗДЕЛ 2. ПРОЕКТИРОВАНИЕ ЗАНЯТИЙ НА ОСНОВЕ ТВОРЧЕСКИХ КЕЙСОВ

##### Тема 3. Практикум по ТРИЗ для творческих профессий

История создания ТРИЗ. Значение ТРИЗ для творческих решений в гуманитарной сфере. Методы ТРИЗ. Развитие воображения и творчества с помощью друдлов. Принципы проектирования занятий по решению творческих задач.

##### Тема 4. Творческие задачи в игровых проектах

Игра как социальный феномен. Игра как творческая коммуникация. Игровые проекты: цели, потенциал, этапы проектирования. Разработка концепции некомпьютерных игр. Цель

игры и игровая цель. Легенда и сеттинг игры. Механика игры. Игрофикации для творческих проектов. Кейсы по созданию сюжетов игр и их персонажей.

### **Тема 5. Творческая основа арт-проектов в сфере виртуального дизайна**

Виртуальный дизайн как сфера творческой конкуренции и самореализации. Дизайн-мышление как алгоритм творческого проекта. Скрайбинг как процесс и результат творчества. Техническое задание на творческий проект. Сопровождение и оценка результатов проекта.

## **6. ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ, НЕОБХОДИМОГО ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).**

### **Основная литература:**

1. Ахмерова, Н. М. Педагогика творчества : учебное пособие для вузов / Н. М. Ахмерова, Р. С. Рабаданова, А. Л. Фатыхова. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2021. — 103 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-13738-5. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/477143>
2. Теория решения изобретательских задач: научное творчество : учебное пособие для вузов / М. М. Зиновкина, Р. Т. Гареев, П. М. Горев, В. В. Утемов. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2021. — 124 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11140-8. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/474838> (дата обращения: 04.06.2021).

### **Дополнительная литература:**

3. Чернов, А. В. Профессиональные творческие студии : учебное пособие для вузов / А. В. Чернов, М. В. Дворянова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2021. — 118 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-12548-1. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/476138>
4. Штоляков, В. И. Интеллектуальная собственность: принтмедиа и информационные технологии как объекты интеллектуальной собственности : учебное пособие для вузов / В. И. Штоляков, М. В. Яганова. — Москва : Издательство Юрайт, 2021. — 252 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-12661-7. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/447956>

## **7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

В образовательном процессе используются:

- учебные аудитории для проведения учебных занятий, оснащенные оборудованием и техническими средствами обучения: учебная мебель, ПК, оборудование для демонстрации презентаций, наглядные пособия;
- помещения для самостоятельной работы обучающихся, оснащенные компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду МАГУ.

### **7.1 ПЕРЕЧЕНЬ ЛИЦЕНЗИОННОГО ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ:**

7.1.1. Лицензионное программное обеспечение отечественного производства:

Kaspersky Anti-Virus

7.1.2. Лицензионное программное обеспечение зарубежного производства:

Windows 7 Professional

Windows 10

MS Office

7.1.3. Свободно распространяемое программное обеспечение отечественного производства:

7Zip

7.1.4. Свободно распространяемое программное обеспечение зарубежного производства:

Adobe Reader  
FlashPlayer  
Google Chrome  
LibreOffice.org  
Mozilla FireFox

## **7.2 ЭЛЕКТРОННО-БИБЛИОТЕЧНЫЕ СИСТЕМЫ:**

ЭБС издательства «Лань» <https://e.lanbook.com/>  
ЭБС издательства «Юрайт» <https://biblio-online.ru/>  
ЭБС «Университетская библиотека онлайн» <https://biblioclub.ru/>

## **7.3 СОВРЕМЕННЫЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ БАЗЫ ДАННЫХ**

1. Информационно-аналитическая система SCIENCE INDEX
2. Электронная база данных Scopus
3. Базы данных компании CLARIVATE ANALYTICS

## **7.4. ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПРАВОЧНЫЕ СИСТЕМЫ**

1. Справочно-правовая информационная система Консультант Плюс  
<http://www.consultant.ru/>
2. ООО «Современные медиа технологии в образовании и культуре».  
<http://www.informio.ru/>

## **8. ИНЫЕ СВЕДЕНИЯ И МАТЕРИАЛЫ НА УСМОТРЕНИЕ ВЕДУЩЕЙ КАФЕДРЫ**

Не предусмотрено.

## **9. ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ ДЛЯ ЛИЦ С ОВЗ**

Для обеспечения образования инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья реализация дисциплины может осуществляться в адаптированном виде, с учетом специфики освоения и дидактических требований, исходя из индивидуальных возможностей и по личному заявлению обучающегося.