

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Крылова Людмила Вячеславовна
Должность: Проректор по учебно-методической работе
Дата подписания: 28.10.2025 09:49:40
Уникальный программный ключ:
b066544bae1e449cd8bfce392f7224a676a271b2

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОНЕЦКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ЭКОНОМИКИ И
ТОРГОВЛИ ИМЕНИ МИХАИЛА ТУГАН-БАРАНОВСКОГО»**

КАФЕДРА МАРКЕТИНГОВОГО МЕНЕДЖМЕНТА

УТВЕРЖДАЮ

Зав. кафедрой маркетингового
менеджмента

КАФЕДРА
МАРКЕТИНГОВОГО
МЕНЕДЖМЕНТА

Л.В. Балабанова

(подпись)

«04» февраля 2025 г.

**ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ
по учебной дисциплине**

Б1.В.ДВ.03.01 «КРЕАТИВНЫЙ МЕНЕДЖМЕНТ»

(шифр и наименование учебной дисциплины)

38.03.02 Менеджмент

(код и наименование направления подготовки)

Программа высшего профессионального образования - программа бакалавриата Профиль: Логистика
(наименование профиля подготовки)

Разработчик:

К.Э.Н., доцент
(должность)

(подпись)

Д.С. Дегтярев
(ФИО)

Оценочные материалы рассмотрены и утверждены на заседании кафедры
от «04» февраля 2025 г., протокол № 13

Донецк 2025 г.

Паспорт
оценочных материалов по учебной дисциплине
«Креативный менеджмент»

Перечень компетенций, формируемых в результате освоения учебной дисциплины (модуля)

№ п/п	Код и наименование контролируемой компетенции	Контролируемые разделы (темы) учебной дисциплины	Этапы формирования (семестр изучения)
1	ПК-2 Способен анализировать существующие формы организации и процессы управления, разрабатывать и обосновывать предложения по их совершенствованию.	Тема 1. Понятие креативного менеджмента и основных его категорий	5
		Тема 2. «Креативная комбинаторика» в процессе создания товаров и услуг	5
		Тема 3. Творческое мышление и его роль в креативном менеджменте	5
		Тема 4. Творческие алгоритмы	5
		Тема 5. Технологии холистического маркетинга в креативном менеджменте	
		Тема 6. Организации креативных услуг.	5
		Тема 7. Управление разработкой креативных решений в предприятии	

**ПОКАЗАТЕЛИ И КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ,
ОПИСАНИЕ ШКАЛ ОЦЕНИВАНИЯ**

Показатели оценивания компетенций

№ п/п	Код контролируемой компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Контролируемые разделы (темы) учебной дисциплины	Наименование оценочного средства
1	ПК-2 Способен анализировать существующие формы организации и процессы управления, разрабатывать и обосновывать предложения по их совершенствованию.	ИДК-1 _{ПК-2} Анализирует и оценивает бизнес-процессы с целью внедрения инноваций и проведения организационных изменений, направленных на повышение эффективности управления	Тема 1. Сущность, содержание и функции логистической инфраструктуры Тема 2. Инфраструктура логистических процессов Тема 3. Транспортные пути всех видов транспорта Тема 4. Транспортные узлы и терминалы Тема 5. Здания и постройки для осуществления манипуляций с грузами Тема 6. Элементы узловой инфраструктуры Тема 7. Информационные технологии и программное обеспечение в логистической инфраструктуре	Разноуровневые задачи и ситуационные задания, тест

**Критерии и шкала оценивания по оценочному материалу
«Разноуровневые задачи и ситуационные задания»
по темам смысловых модулей**

Шкала оценивания (интервал баллов)	Критерий оценивания
4	Задачи и ситуационные задания выполнены на среднем уровне (даны правильные ответы на 75-100% вопросов/задач)
3	Задачи и ситуационные задания выполнены на низком уровне (даны правильные ответы на 50-74% вопросов/задач)
1	Задачи и ситуационные задания выполнены на очень низком уровне (даны правильные ответы на 25-49% вопросов/задач)
0	Задачи и ситуационные задания выполнены на неудовлетворительном уровне (даны правильные ответы на 0-24% вопросов/задач)

**Критерии и шкала оценивания по оценочному материалу «Тест»
по темам смысловых модулей**

Шкала оценивания (интервал баллов)	Критерий оценивания
3	Процент правильных ответов составляет 75-100%
1,5	Процент правильных ответов составляет 35-74%
0	Процент правильных ответов составляет 0-34%

Перечень оценочных материалов

№ п/п	Наименование оценочного материала	Краткая характеристика оценочного материала	Представление оценочного материала в перечне
1	Разноуровневые задачи и ситуационные задания	а) репродуктивного уровня, позволяющие оценивать и диагностировать знание фактического материала (базовые понятия, алгоритмы, факты) и умение правильно использовать специальные термины и понятия, узнавание объектов изучения в рамках определенного раздела учебной дисциплины; б) реконструктивного уровня, позволяющие оценивать и диагностировать умения синтезировать, анализировать, обобщать фактический и теоретический материал с формулированием конкретных выводов, установлением причинно-следственных связей	Задания для решения практических ситуаций
2	Тест	Система стандартизированных заданий, позволяющая автоматизировать процедуру измерения уровня знаний и умений обучающегося	Фонд тестовых заданий

Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков

При изучении учебной дисциплины в течение семестра обучающийся максимально может набрать 100 баллов. Минимальное количество баллов составляет 60 баллов.

Система оценивания всех видов работ по учебной дисциплине «Стратегический менеджмент в предприятиях ресторанного хозяйства» приведена в таблицах критериев и шкал оценивания по оценочным материалам.

Текущий контроль знаний обучающихся осуществляется на основании оценки: систематичности и активности по каждой теме программного материала дисциплины; заинтересованного, творческого выполнения реферата.

Текущий контроль знаний обучающихся осуществляется с помощью тестов, ситуационных заданий.

Для выполнения ситуационных заданий обучающийся должен пройти предварительную теоретическую подготовку на лекционных занятиях, а также при самостоятельном изучении литературных источников.

Тестирование по темам смысловых модулей проводится согласно графика проведения модульного контроля.

Промежуточная аттестация осуществляется в форме дифференцированного зачета.

Опираясь на знания обучающихся, преподаватель оставляет за собой право решающего слова во время оценивания знаний.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ БАЛЛОВ, КОТОРЫЕ ПОЛУЧАЮТ ОБУЧАЮЩИЕСЯ

Модуль 1

Максимальное количество баллов за текущий контроль и самостоятельную работу							Максимальная сумма баллов
Смысловой модуль № 1		Смысловой модуль № 2		Смысловой модуль № 3			Сумма, балл
T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	
10	15	15	15	15	15	15	100

Примечание. T1, T2, ... T7 – номера тем соответствующих смысловых модулей

Соответствие государственной шкалы оценивания академической успеваемости

Сумма баллов за все виды учебной деятельности	По государственной шкале	Определение
90-100	«Отлично» (5)	отлично – отличное выполнение с незначительным количеством неточностей
80-89	«Хорошо» (4)	хорошо – в целом правильно выполненная работа с незначительным количеством ошибок (до 10 %)
75-79		хорошо – в целом правильно выполненная работа с незначительным количеством ошибок (до 15 %)

Сумма баллов за все виды учебной деятельности	По государственной шкале	Определение
70-74	«Удовлетворительно» (3)	удовлетворительно – неплохо, но со значительным количеством недостатков
60-69		удовлетворительно – выполнение удовлетворяет минимальные критерии
35-59	«Неудовлетворительно» (2)	неудовлетворительно – с возможностью повторной аттестации
0-34		неудовлетворительно – с обязательным повторным изучением дисциплины (выставляется комиссией)

ПРИМЕРЫ ТИПОВЫХ КОНТРОЛЬНЫХ ЗАДАНИЙ

1. По оценочному материалу «Тест»:

1. Какой из следующих методов наиболее эффективно способствует генерации идей в группе?

- A) Мозговой штурм
- B) Индивидуальное размышление
- C) Обсуждение в узком кругу
- D) Стандартные опросы

2. Что такое "дизайн мышления"?

- A) Метод создания дизайна для веб-сайтов
- B) Подход к решению проблем, ориентированный на пользователя
- C) Техника управления проектами
- D) Метод оценки финансовых рисков

3. Какой из следующих факторов не является частью креативной среды?

- A) Свобода выражения
- B) Строгие правила и ограничения
- C) Сотрудничество
- D) Разнообразие мнений

4. Какое из следующих утверждений о креативных командах является верным?

- A) Все члены команды должны иметь одинаковый опыт
- B) Разнообразие навыков и взглядов способствует креативности
- C) Команды с высоким уровнем иерархии более креативны
- D) Креативные команды работают лучше в одиночку

5. Какой из следующих методов может помочь в оценке идей?

- A) SWOT-анализ
- B) Брейн-данс
- C) Моделирование
- D) Ретро-обсуждение

6. Что такое "прототипирование" в контексте креативного процесса?
- A) Создание окончательного продукта
 - B) Быстрое создание моделей для тестирования идей
 - C) Написание бизнес-плана
 - D) Проведение маркетингового исследования
7. Какой стиль лидерства наиболее подходит для стимулирования креативности в команде?
- A) Авторитарный
 - B) Демократический
 - C) Патерналистский
 - D) Laissez-faire
8. Какое из следующих утверждений о креативном процессе является неверным?
- A) Креативность может быть развита с помощью практики
 - B) Креативность всегда приводит к успешным результатам
 - C) Креативные идеи могут возникать в неожиданных местах
 - D) Стресс может подавлять креативность
9. Какой метод может помочь команде избежать "группового мышления"?
- A) Установление строгих сроков
 - B) Поощрение критического мышления и дебатов
 - C) Принятие единогласных решений
 - D) Ограничение обсуждений до минимума
10. Что такое "креативная блокировка"?
- A) Процесс генерации идей без ограничений
 - B) Неспособность создавать новые идеи или решать проблемы
 - C) Этап в жизненном цикле продукта
 - D) Метод оценки идей
11. Что такое креативный менеджмент?
- A) Управление производственными процессами
 - B) Процесс разработки и внедрения новых идей
 - C) Финансовое управление
 - D) Управление кадровыми ресурсами
12. Какой метод используется для свободного обмена идеями в группе?
- A) SWOT-анализ
 - B) Мозговой штурм
 - C) Финансовое планирование
 - D) Анализ конкурентов
13. Какой критерий не относится к оценке креативных идей?
- A) Инновационность
 - B) Рентабельность
 - C) Время реализации
 - D) Количество сотрудников в команде
14. Какой из следующих факторов способствует креативности в команде?
- A) Жесткие иерархические структуры
 - B) Свободное обсуждение идей
 - C) Ограничение времени на обсуждение
 - D) Строгие правила

15. Какой инструмент помогает визуализировать идеи и их взаимосвязи?
- A) Ментальная карта
 - B) SWOT-анализ
 - C) Финансовая модель
 - D) Бюджетирование
16. Какое утверждение верно для инновационной культуры?
- A) Ошибки должны караться
 - B) Ошибки рассматриваются как возможность для обучения
 - C) Все идеи должны быть идеальными с первого раза
 - D) Инновации не имеют значения для бизнеса
17. Какой метод позволяет лучше понять потребности клиентов?
- A) Опросы и интервью с клиентами
 - B) SWOT-анализ
 - C) Финансовый анализ
 - D) Анализ конкурентов
18. Какой подход помогает минимизировать риски при внедрении новых идей?
- A) Полная изоляция проекта от других процессов
 - B) Прототипирование и тестирование на малых группах
 - C) Игнорирование возможных проблем
 - D) Сокращение бюджета на проект
19. Какой из приведенных примеров является успешным креативным решением?
- A) Увеличение цен на продукцию без изменений в качестве
 - B) Внедрение новой технологии, которая значительно улучшила производительность
 - C) Сокращение бюджета на маркетинг
 - D) Отказ от исследований и разработок
20. Какое из следующих направлений будет иметь большое значение для креативного менеджмента в будущем?
- A) Автоматизация процессов без учета человеческого фактора
 - B) Интеграция технологий искусственного интеллекта для поддержки креативности
 - C) Снижение инвестиций в исследования и разработки
 - D) Упрощение всех процессов до стандартных процедур

2. По оценочному материалу «Разноуровневые задачи и ситуационные задания»:

1. Разработка инновационной идеи для продукта: Создайте концепцию нового продукта или услуги, которая решает конкретную проблему целевой аудитории. Опишите целевую аудиторию, их потребности и как ваш продукт удовлетворяет эти потребности.
2. Создание креативной команды: Опишите процесс формирования команды, состоящей из людей с различными навыками и опытом. Укажите, как вы будете способствовать креативной атмосфере в команде и какие методы

будете использовать для генерации идей.

3. Проведение мозгового штурма: Организуйте сессию мозгового штурма на тему улучшения существующего продукта или услуги. Опишите правила и методы, которые вы будете использовать для стимулирования креативности и предотвращения критики на начальном этапе.

4. Анализ успешных креативных кампаний: Выберите три успешные креативные маркетинговые кампании и проанализируйте их. Опишите, что сделало их успешными, какие методы использовались для привлечения внимания аудитории и какие уроки можно извлечь из этих примеров.

5. Разработка стратегии креативного управления: Создайте стратегию для внедрения креативного подхода в вашу организацию. Определите ключевые шаги, необходимые для создания культуры инноваций, а также методы оценки эффективности этой стратегии.

6. Решение проблемы с помощью дизайна мышления: Выберите реальную проблему в вашей организации и примените методологию дизайна мышления для ее решения. Опишите этапы процесса: эмпатия, определение проблемы, генерация идей, прототипирование и тестирование.

: Оценка влияния творческого мышления

Команда из 6 человек работает над новым проектом. Каждый участник вносит свои идеи, и их влияние на конечный результат оценивается по шкале от 1 до 10. Результаты оценки следующие:

- Участник 1: 8
- Участник 2: 9
- Участник 3: 7
- Участник 4: 10
- Участник 5: 6
- Участник 6: 9

Вопрос: Какова средняя оценка влияния творческого мышления каждого участника на проект? Какое значение имеет эта оценка для креативного менеджмента?

2. Влияние среды на творчество

Исследования показывают, что рабочая среда может значительно влиять на уровень творческого мышления сотрудников. В одной компании были проведены изменения в офисе, и уровень креативности был оценен до и после изменений:

- До изменений: 70 (по шкале от 0 до 100)

- После изменений: 85

Вопрос: На сколько процентов увеличился уровень креативности после изменений в офисе?
Как это может повлиять на результаты работы команды?

3. Исследование идей

Команда разработала 15 идей для нового продукта, из которых только 5 были выбраны для дальнейшей разработки. Каждая идея была оценена по шкале от 1 до 10. Оценки распределились следующим образом:

- Идея 1: 9
- Идея 2: 7
- Идея 3: 8
- Идея 4: 6
- Идея 5: 10
- Идея 6: 5
- Идея 7: 7
- Идея 8: 8
- Идея 9: 9
- Идея 10: 6
- Идея 11: 4
- Идея 12: 5
- Идея 13: 8
- Идея 14: 9
- Идея 15: 7

Вопрос: Какова средняя оценка идей, которые были выбраны для разработки? Какую роль играло творческое мышление в выборе этих идей?