

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Игнатенко Виталий Иванович

Должность: Проректор по образовательной деятельности и молодежной политике

Дата подписания: 25.03.2025 10:04:26

Уникальный программный ключ:

a49ae343af5448d45d7e3e1e499659da8109ba78

Министерство науки и высшего образования РФ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Заполярье государственный университет им. Н. М. Федоровского»

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

Креативность и инновации в бизнесе

Уровень образования: магистратура

Кафедра «Экономика, менеджмент и организация производства»

Разработчик ФОС:

кандидат экономических наук, Зав.кафедрой, Торгашова Наталья

Александровна _____

Торгашова Наталья

Александровна

Оценочные материалы по дисциплине рассмотрены и одобрены на заседании кафедры, протокол № 7 от 17.03.2025 г.

Заведующий кафедрой _____ к.э.н., доцент Н.А. Торгашова

Фонд оценочных средств по дисциплине Креативность и инновации в бизнесе для текущей/ промежуточной аттестации разработан в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по специальности / направлению подготовки 38.04.02 Менеджмент на основе Рабочей программы дисциплины Креативность и инновации в бизнесе, утвержденной решением ученого совета от 17.03.2025 г., Положения о формировании Фонда оценочных средств по дисциплине (ФОС), Положения о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся ЗГУ, Положения о государственной итоговой аттестации (ГИА) выпускников по образовательным программам высшего образования в ЗГУ им. Н.М. Федоровского.

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами образовательной программы

Таблица 1. Компетенции и индикаторы их достижения

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения
УК-1 Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий	УК-1.2 Выбирает методики поиска, сбора и обработки информации
ПК-1 Способность сбора, обработки и анализа информации для целей разработки и реализации программ развития бизнеса	ПК-1.2 Осуществляет выбор инструментальных средств-драйверов движения бизнеса

Таблица 2. Паспорт фонда оценочных средств

№ п/п	Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Код результата обучения по дисциплине/ модулю	Оценочные средства текущей аттестации		Оценочные средства промежуточной аттестации	
			Наименование	Форма	Наименование	Форма
2 семестр						

2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие процесс формирования компетенций в ходе освоения образовательной программы.

2.1. Задания для текущего контроля успеваемости

1. Дайте определение понятий "креативность" и "инновации" в контексте бизнеса.
2. Какие существуют методы стимулирования креативности в рабочем процессе?
3. Объясните, как связь между творчеством и инновационной деятельностью проявляется в бизнесе.
4. Что такое "дизайн-мышление" и как этот подход помогает в разработке новых продуктов и услуг?
5. Как мозговой штурм может способствовать генерированию новых идей?

6. Опишите роль лидерства в продвижении креативных инициатив в компании.
7. Приведите примеры успешных стартапов, основанных на инновационных продуктах или услугах.
8. Как корпоративная культура может влиять на творческую атмосферу в компании?
9. Расскажите о значении открытых инноваций и как они отличаются от закрытых инноваций.
10. Почему обучение и развитие сотрудников играют важную роль в поддержании инновационного потенциала компании?
11. Какой вклад в инновационную деятельность может внести работа в мультидисциплинарных командах?
12. Обсудите роль рисков и неудач в процессе внедрения инноваций.
13. Как измеряется успех инноваций в бизнесе?
14. Сравнение традиционных и нетрадиционных подходов к управлению инновационными проектами.
15. В чем разница между инкрементальными и радикальными инновациями?
16. От каких факторов зависит успех внедрения инноваций на рынке?
17. Какие барьеры могут препятствовать внедрению инноваций в компании?
18. Каким образом внешние стимулы (например, государственные гранты или венчурное финансирование) могут способствовать развитию инноваций?
19. Пример компании, которая успешно внедряла инновации на протяжении длительного периода времени.
20. Как кризисы могут стать катализатором для инноваций в бизнесе?
21. Можно ли считать ошибки неотъемлемой частью инновационного процесса?
22. Из каких компонентов состоит процесс управления инновационным процессом в компании?
23. Креативность vs рационализм: какой баланс необходим для успешного внедрения инноваций?
24. Как HR-стратегии могут способствовать развитию креативности и инновационности в компании?
25. Каковы ключевые показатели эффективности (KPI) для оценки инновационной активности компании?

2.2 Темы письменных работ (эссе, рефераты, курсовые работы и др.)

1. Роль креативности в процессе разработки новых продуктов и услуг.
2. Инновации в управлении персоналом: как творческие подходы улучшают эффективность работы сотрудников.
3. Влияние креативности на конкурентоспособность компании в условиях динамично меняющегося рынка.
4. Креативный подход к решению бизнес-задач: примеры успешных стартапов.
5. Методы стимулирования креативности в рабочих группах.
6. Открытые инновации: возможности и риски для бизнеса.
7. Применение дизайн-мышления в разработке инновационных продуктов.
8. Использование цифровых технологий для стимулирования креативности в бизнесе.
9. Управление инновационными проектами: подходы и методы.
10. Оценка успеха инноваций: критерии и метрики.
11. Корпоративная культура и ее влияние на инновации.
12. Барьеры на пути внедрения инноваций и способы их преодоления.

15. Мозговой штурм как инструмент для генерации идей.

16. Радикальные и инкрементальные инновации: сравнение и анализ.

17. Модель "lean startup" и ее применение в современных условиях.

18. Реализация креативных идей в условиях ограниченных ресурсов.

19. Технологический прогресс и его влияние на развитие креативности в бизнесе.

20. Психология креативности: исследование когнитивных процессов и их влияние на инновации.

1. Что такое "дизайн-мышление"?

a) Методика разработки новых продуктов и услуг, ориентированная на потребности пользователей+

b) Методика создания новых брендов

c) Методика управления временем

d) Методика улучшения бизнес-процессов

2. Что такое "открытые инновации"?

a) Подход, при котором компания делится своими технологиями и разработками с внешними партнерами для ускорения инновационного процесса+

b) Подход, при котором компания использует только внутренние ресурсы для разработки инноваций

c) Подход, при котором компания полностью полагается на внутренние ресурсы для разработки инноваций

d) Подход, при котором компания привлекает внешних экспертов для разработки инноваций

3. Что такое "инкрементальные инновации"?

a) Постепенные улучшения существующего продукта или услуги+

b) Радикальные изменения в продукте или услуге

c) Улучшения, направленные на сокращение затрат

d) Улучшения, направленные на увеличение прибыли

4. Что такое "радикальные инновации"?

a) Полное обновление или замена старого продукта или услуги+

b) Небольшие улучшения в продукте или услуге

c) Создание новых рынков для компании

d) Модификация существующего продукта или услуги

5. Что такое "креативность"?

a) Способность придумывать новые идеи и подходы к решению проблем+

b) Способность копировать удачный опыт

c) Способность повторять известные схемы

d) Способность следовать традициям

6. Что такое "blue ocean strategy"?

a) Стратегия поиска незанятых рынков для запуска новых продуктов или услуг+

b) Стратегия улучшения качества продуктов или услуг

c) Стратегия уменьшения затрат на производство

d) Стратегия повышения операционной эффективности

7. Что такое "brainstorming"?

a) Групповой метод генерации новых идей путем обсуждения и обмена мнениями+

b) Индивидуальный метод поиска новых идей

c) Метод улучшения бизнес-процессов

d) Метод управления проектами

8. Что такое "disruptive innovation"?

a) Инновация, которая нарушает традиционные подходы к ведению бизнеса и меняет правила игры на рынке+

- b) Инновация, которая улучшает существующие продукты или услуги
 - c) Инновация, которая увеличивает прибыль компании
 - d) Инновация, которая снижает затраты на производство
- 9. Что такое "innovation pipeline"?
 - a) Поток идей, проходящих через стадии разработки до вывода на рынок+
 - b) Система хранения идей для дальнейшего использования
 - c) Механизм управления финансированием инноваций
 - d) Процедуры тестирования новых идей
- 10. Что такое "ideation"?
 - a) Процесс генерации новых идей+
 - b) Процесс разработки новых продуктов
 - c) Процесс управления бюджетом
 - d) Процесс создания прототипов
- 11. Что такое "prototyping"?
 - a) Создание ранних версий продукта или услуги для проверки гипотез и получения обратной связи+
 - b) Создание окончательных версий продукта или услуги
 - c) Продвижение продукта или услуги на рынке
 - d) Производство продукта или услуги
- 12. Что такое "pivot"?
 - a) Резкое изменение стратегии или подхода к бизнесу+
 - b) Постепенное изменение стратегии или подхода к бизнесу
 - c) Постепенное улучшение продукта или услуги
 - d) Улучшение работы команды
- 13. Что такое "agile methodology"?
 - a) Подход к разработке, основанный на итерационном подходе и гибкости+
 - b) Подход к разработке, основанный на жестких планах и регламентах
 - c) Подход к разработке, основанный на долгосрочной перспективе
 - d) Подход к разработке, основанный на краткосрочных целях
- 14. Что такое "lean startup"?
 - a) Методология разработки новых продуктов и услуг с минимальным набором функций и быстрой проверкой гипотез на рынке+
 - b) Методология разработки новых продуктов и услуг с большим количеством функций
 - c) Методология разработки новых продуктов и услуг с учетом мнения клиентов
 - d) Методология разработки новых продуктов и услуг с акцентом на технические аспекты
- 15. Что такое "mvp"?
 - a) Минимально жизнеспособный продукт или услуга, созданный для проверки на рынке+
 - b) Итоговый продукт или услуга
 - c) Промежуточный этап разработки продукта или услуги
 - d) Окончательный вариант продукта или услуги
- 16. Что такое "kpi"?
 - a) Ключевые показатели эффективности, используемые для оценки успеха инноваций+
 - b) Ключевые показатели эффективности команды
 - c) Ключевые показатели эффективности компании
 - d) Ключевые показатели эффективности продукта или услуги
- 17. Что такое "design thinking"?
 - a) Творческий подход к решению проблем, ориентированный на потребности пользователей+
 - b) Творческий подход к созданию новых продуктов или услуг

- c) Творческий подход к улучшению существующих продуктов или услуг
- d) Творческий подход к процессу разработки новых продуктов или услуг
18. Что такое "leverage"?
- a) Использование ресурсов для создания большего эффекта+
- b) Использование ресурсов для создания меньшего эффекта
- c) Использование ресурсов для создания нового продукта или услуги
- d) Использование ресурсов для улучшения работы команды
19. Что такое "scalability"?
- a) Способность продукта или услуги расти вместе с ростом бизнеса+
- b) Способность продукта или услуги уменьшать свои затраты с ростом бизнеса
- c) Способность продукта или услуги адаптироваться к изменениям в бизнесе
- d) Способность продукта или услуги увеличивать свою сложность с ростом бизнеса
20. Что такое "creative destruction"?
- a) Процесс разрушения старых продуктов или услуг ради создания новых+
- b) Процесс постепенной модификации старых продуктов или услуг
- c) Процесс улучшения старых продуктов или услуг
- d) Процесс сохранения старых продуктов или услуг
21. Что такое "incentives"?
- a) Мотиваторы для креативности и инноваций+
- b) Компенсация за усилия и время
- c) Признание успехов и достижений
- d) Программы обучения и развития
22. Что такое "creativity"?
- a) Способность генерировать новые идеи и подходы к решению проблем+
- b) Способность копировать известные идеи
- c) Способность улучшать существующие идеи
- d) Способность модифицировать существующие идеи
23. Что такое "risk taking"?
- a) Действия, направленные на получение прибыли при наличии неопределённости+
- b) Действия, направленные на уменьшение затрат
- c) Действия, направленные на сохранение статуса-кво
- d) Действия, направленные на улучшение эффективности
24. Что такое "fail fast"?
- a) Быстрое тестирование идей для выявления наиболее перспективных+
- b) Медленный процесс тестирования идей
- c) Ожидание успеха до начала тестирования идей
- d) Тестирование идей на небольших объемах
25. Что такое "continuous improvement"?
- a) Постоянное улучшение продуктов или услуг на основе обратной связи от клиентов+
- b) Постепенное улучшение продуктов или услуг
- c) Непрерывное улучшение продуктов или услуг
- d) Постепенный процесс улучшения продуктов или услуг

Тестовые задания

Проверка теоретических знаний по ключевым понятиям (например, "дизайн-мышление", "открытые инновации", "креативность").

Пример: выбор одного правильного ответа из нескольких вариантов.

Практические задания

Разработка конкретных решений (например, создание MVP или план внедрения дизайн-мышления).

Пример: предложить стратегию для выхода на "голубой океан".

Кейсы

Анализ реальных ситуаций (например, успешные стартапы или компании с инновационными продуктами).

Пример: разработать план преодоления барьеров внедрения инноваций.

Эссе

Глубокое рассуждение на тему (например, роль ошибок в инновациях).

Пример: "Как креативность влияет на конкурентоспособность компании?"

Презентации

Структурированное представление темы (например, сравнение традиционных и нетрадиционных подходов к управлению проектами).

Пример: презентация "Методология Lean Startup".

Коллоквиум

Устный опрос или групповое обсуждение вопросов (например, методы стимулирования креативности).

Проектная работа

Длительное исследование или разработка (например, создание прототипа продукта).

Самостоятельная работа

Изучение материалов и написание аналитического обзора (например, тренды в креативном управлении бизнесом).

Интерактивные задания

Ролевые игры или мозговой штурм (например, генерация идей для нового продукта).

Исследовательская работа

Анализ данных (например, измерение успеха инноваций через KPI).

Рефераты

Подробное изложение темы (например, "Blue Ocean Strategy").

Деловые игры

Моделирование ситуаций (например, управление инновационным проектом).

Опросы и анкетирование

Оценка мнений участников (например, уровень креативности в команде).

Анализ кейсов успешных компаний

Исследование практик инновационных организаций (например, Tesla, Apple).

Разработка стратегий