



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«КАЗАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «КГЭУ»)

УТВЕРЖДАЮ

Директор ИЦТЭ

Зайнуллин Р.Р.

«24» 02 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.05 Управление креативными командами

(Код и наименование дисциплины в соответствии с РУП)

Направление подготовки

38.04.02 Менеджмент

(Код и наименование направления подготовки)

Направленность(и) *
(профиль(и))

Media project production and game
design/Продюсирование медиапроектов и гейм-
дизайн

(Наименование направленности (профиля) образовательной программы)

Квалификация

Магистр

(Бакалавр / Магистр)

* Наименование направленности (профиля) указывается только для дисциплин специализированного модуля 2

г. Казань, 2026

Программу разработал(и):

Наименование кафедры	Должность, уч.степень, уч.звание	ФИО разработчика
ФМК	К.полит.н.	Чурашова Е.А.
ФМК	К.филос.н.	Фахрудинова Э.Р.

Согласование	Наименование подразделения	Дата	№ протокола	Подпись
Одобрена	ФМК	17.02.2026	№2	_____ Зав.каф., д.ф.н., доц., Миннуллина Э. Б.
Согласована	ФМК	17.02.2026	№2	_____ Зав.каф., д.ф.н., доц., Миннуллина Э. Б.
Согласована	Учебно-методический совет ИЦТЭ	24.02.2026	№6	_____ Директор ИЦТЭ, к.ф.-м.н., доцент Зайнуллин Р.Р.
Одобрена	Ученый совет ИЦТЭ	24.02.2026	№6	_____ Директор ИЦТЭ, к.ф.-м.н., доцент Зайнуллин Р.Р.

1. Цель, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

(Цель и задачи освоения дисциплины, соответствующие цели ОП)

Цель освоения дисциплины «Управление креативными командами» - сформировать у продюсеров практические навыки управления кросс-функциональными командами в условиях неопределенности и высоких творческих нагрузок.

Задачами дисциплины являются:

1. Научиться управлять процессом рождения и отбора идей без подавления инициативы.
2. Развить компетенции по предотвращению конфликтов и выгорания в командах разработчиков, дизайнеров и контент-мейкеров.
3. Сформировать навыки построения кросс-функционального взаимодействия (разработка + дизайн + маркетинг)

Компетенции и индикаторы, формируемые у обучающихся:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора	Запланированные результаты обучения по дисциплине (знать, уметь, владеть)
ПК-1 Способен разрабатывать новые цифровые форматы медиа- и игровой продукции, производить творческие пилотные проекты	ПК-1.1 Руководит процессом создания нового медиаформата, цифрового продукта или творческого медиапроекта	<i>Знать:</i> - теоретические основы управления творческими коллективами (31) <i>Уметь:</i> - организовывать и направлять совместную творческую деятельность представителей различных профессиональных ролей (дизайнеров, редакторов, разработчиков, маркетологов) в рамках единого проекта (У1) <i>Владеть:</i> - навыками координации деятельности исполнителей с помощью современного методического инструментария (В1)
ПК-3 Способен организовать и координировать работу, распоряжаться, принимать сложные управленческие решения в быстро меняющейся среде, контролировать деятельность подчиненных, осуществлять	ПК-3.1 Осуществляет управленческий контроль за деятельностью медиапредприятия, медиаструктуры, медиапроекта	<i>Знать:</i> - сущность, функции и виды управленческого контроля (предварительный, текущий, заключительный) применительно к деятельности медиапредприятий и реализации творческих проектов (32) <i>Уметь:</i> - оценивать качество созданного медиапродукта/цифрового контента на соответствие утвержденному брифу,

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора	Запланированные результаты обучения по дисциплине (знать, уметь, владеть)
планфактный контроль, анализировать отклонения		техническому заданию и ожиданиям целевой аудитории (У2) <i>Владеть:</i> - иавыками использования цифровых платформ и сервисов для контроля проектных задач в креативной команде (В2).

2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина Управление креативными командами относится к части, формируемой участниками образовательных отношений учебного плана по направлению подготовки 38.04.02 Менеджмент.

Код компетенции	Предшествующие дисциплины (модули), практики, НИР, др.	Последующие дисциплины (модули), практики, НИР, др.
ПК-1	Продюсирование медиапроектов	Разработка игровой системы
ПК-3		Производственная практика (преддипломная)

Для освоения дисциплины обучающийся должен:

знать:

- основы теории менеджмента и организационного поведения ;
- принципы проектного и продуктового управления;

уметь:

- разрабатывать и согласовывать технические задания;;
- выстраивать эффективную коммуникацию между разнопрофильными специалистами;

владеть:

- базовыми навыками планирования и бюджетирования проектов в креативной сфере;
- навыками деловой коммуникации и презентации.

3. Структура и содержание дисциплины

3.1. Структура дисциплины

Для очной формы обучения

Вид учебной работы	Всего ЗЕ	Всего часов	Семестр(ы)
			2
ОБЩАЯ ТРУДОЕМКОСТЬ ДИСЦИПЛИНЫ	3	108	108
КОНТАКТНАЯ РАБОТА*	1,3	45	45
АУДИТОРНАЯ РАБОТА	0,9	32	32
Лекции	0,45	16	16
Практические (семинарские) занятия	0,45	16	16

Лабораторные работы	-	-	--
САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА ОБУЧАЮЩЕГОСЯ	1	40	40
Проработка учебного материала	0,1	4	4
Подготовка к промежуточной аттестации	1	36	36
Промежуточная аттестация:			Э

3.2. Содержание дисциплины, структурированное по разделам и видам занятий

Разделы дисциплины	Всего часов	Распределение трудоемкости по видам учебной работы				Формы и вид контроля	Индексы индикаторов формируемых компетенций
		лекции	лаб. раб.	пр. зан.	сам. раб.		
Раздел 1	54	8		8	20	ТК1	ПК-.1.1 З, ПК -1.1 У, ПК-1.1В
Раздел 2	54	8		8	20	ТК2	ПК-.3.1 З, ПК -3.1 У, ПК-3.1В
Экзамен	36					ОМ 1	ПК-.1.1 З, ПК -1.1 У, ПК-1.1В ПК-.3.1 З, ПК -3.1 У, ПК-3.1В
Итого за 2 семестр	108	32		32	40		
ИТОГО	108	32		32	40		

3.3. Содержание дисциплины

Раздел 1. Особенности коммуникативного процесса командной работы в креативной сфере

Тема 1.1 Природа креативной команды

Тема 1.2. Роли в креативной команде

Тема 1.3 Командная динамика и лидерство

Тема 1.4 Формирование благоприятного климата в команде

Раздел 2. Управление идеями

Тема 2.1. Понятие «idea management»

Тема 2.2. Методы планирования и эффективного «хранения идей»

Тема 2.3 Питчинг и защита командных проектов

Тема 2.4. Управление конфликтами в креативных группах

3.4. Тематический план практических занятий

1. Творческая личность: особенности мотивации, восприятия критики и работы с задачами.
2. Кросс-функциональный состав, матрица ролей и зоны ответственности в креативных командах
3. Лидер vs Менеджер в креативной индустрии
4. Формирование команды (Team Building)
5. Концепции управления идеями

6. Особенности мотивации в креативной среде
7. Инструменты коллабораций
8. Принципы конструктивной критики

3.5. Тематический план лабораторных работ

Данный вид работ не предусмотрен учебным планом

3.6. Курсовой проект /курсовая работа

Данный вид работ не предусмотрен учебным планом

4. Оценивание результатов обучения

Оценивание результатов обучения по дисциплине осуществляется в рамках текущего контроля и промежуточной аттестации, проводимых по балльно-рейтинговой системе (БРС).

Шкала оценки результатов обучения по дисциплине:

Код компетенции	Код индикатора компетенции	Запланированные результаты обучения по дисциплине	Уровень сформированности индикатора компетенции			
			Высокий	Средний	Ниже среднего	Низкий
			от 85 до 100	от 70 до 84	от 55 до 69	от 0 до 54
			Шкала оценивания			
			отлично	хорошо	удовлетворительно	неудовлетворительно
			зачтено			не зачтено
ПК-1	ПК-1.1 Руководит процессом создания нового медиаформата, цифрового продукта или творческого медиапроекта	знать:				
		теоретические основы управления творческим и коллективами	Свободно и без ошибок передает теоретические основы управления творческим и коллективами	Передает теоретические основы управления творческим и коллективами, допускает незначительные ошибки	Плохо передает теоретические основы управления творческими коллективами, допускает грубые ошибки	Не знает теоретические основы управления творческими коллективами
		уметь:				
		организовать и направлять совместную творческую деятельность	демонстрирует свободное умение организовать и направлять	Демонстрирует умение организовать и направлять совместно	Демонстрирует слабое умение организовать и направлять	Не умеет организовать и направлять совместную

		представителей различных профессиональных ролей (дизайнеров, редакторов, разработчиков, маркетологов) в рамках единого проекта	совместную творческую деятельность представителей различных профессиональных ролей (дизайнеров, редакторов, разработчиков, маркетологов) в рамках единого проекта	ю творческую деятельность представителей различных профессиональных ролей (дизайнеров, разработчиков, маркетологов) в рамках единого проекта, допускает незначительные ошибки	совместную творческую деятельность представителей различных профессиональных ролей (дизайнеров, редакторов, разработчиков, маркетологов) в рамках единого проекта, допускает грубые ошибки	творческую деятельность представителей различных профессиональных ролей (дизайнеров, редакторов, разработчиков, маркетологов) в рамках единого проекта
		владеть:				
		навыками координации и деятельности исполнитель с помощью современного методического инструментария	Демонстрирует свободное владение навыками анализа текущего развития общественных и государственных институтов в контексте рекламной деятельности	Демонстрирует владение навыками анализа текущего развития общественных и государственных институтов в контексте рекламной деятельности, допускает незначительные ошибки	Слабо владеет навыками анализа текущего развития общественных и государственных институтов в контексте рекламной деятельности	Не владеет навыкам и анализа текущего развития общественных и государственных институтов в контексте рекламной деятельности
ПК-3	ПК-3.1	знать: сущность, функции и виды управленческого контроля (предварите	В полном объеме и без ошибок передает этические принципы, принятые	Знает этические принципы, принятые профессиональным сообществ	Слабо знает этические принципы, принятые профессиональным	Не знает этические принципы, принятые професси

		льный, текущий, заключительный) применительно к деятельности и медиапредприятий и реализации творческих проектов	профессиональным сообществом в сфере рекламы	ом в сфере рекламы и связей с общественностью, допускает незначительные ошибки	сообществом в сфере рекламы и связей с общественностью, допускает грубые ошибки	ональным сообществом в сфере рекламы и связей с общественностью
		уметь:				
		оценивать качество созданного медиапродукта/цифрового контента на соответствие утверждённому брифу, техническому заданию и ожиданиям целевой аудитории	Свободно и без ошибок умеет оценивать качество созданного медиапродукта/цифрового контента на соответствие утверждённому брифу, техническому заданию и ожиданиям целевой аудитории	Умеет оценивать качество созданного медиапродукта/цифрового контента на соответствие утверждённому брифу, техническому заданию и ожиданиям целевой аудитории	Плохо умеет оценивать качество созданного медиапродукта/цифрового контента на соответствие утверждённому брифу, техническому заданию и ожиданиям целевой аудитории	Не умеет оценивать качество созданного медиапродукта/цифрового контента на соответствие утверждённому брифу, техническому заданию и ожиданиям целевой аудитории
		владеть:				
		навыками использования цифровых платформ и сервисов для контроля проектных задач в креативной команде .	В полном объеме демонстрирует навыки использования цифровых платформ и сервисов для контроля проектных задач в креативной	Демонстрирует навыки использования цифровых платформ и сервисов для контроля проектных задач в креативной команде, допускает	Демонстрирует слабые навыки использования цифровых платформ и сервисов для контроля проектных задач в креативной команде,	Не владеет навыками использования цифровых платформ и сервисов для контроля проектных задач в креативной

			команде .	незначительные ошибки	допускает грубые ошибки	ой команде
--	--	--	-----------	-----------------------	-------------------------	------------

Оценочные материалы для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации приведены в Приложении к рабочей программе дисциплины.

Полный комплект заданий и материалов, необходимых для оценивания результатов обучения по дисциплине, хранится на кафедре разработчика.

5. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

5.1. Учебно-методическое обеспечение

5.1.1. Основная литература

1. Баланов А. Н. Теория управления. Внешние команды разработки и управление проектами : учебник / А. Н. Баланов. - Санкт-Петербург : Лань, 2024. - 505 с. - URL: <https://e.lanbook.com/book/422591>. - ISBN 978-5-507-49637-2. - Текст : электронный.

2. Валишин Е. Н. Лидерство и управление проектной командой : учебник / Е. Н. Валишин, И. А. Иванова, В. Н. Пуляева. - Москва : Кнорус, 2026. - 184 с. - URL: <https://book.ru/books/960404>. - ISBN 978-5-406-14948-5. - Текст : электронный.

3. Проектный менеджмент: базовый курс : учебник / О. В. Астафьева, И. В. Корнеева, А. Г. Коряков [и др.] ; под ред. С. А. Полевого. - Москва : Кнорус, 2023. - 191 с. - URL: <https://book.ru/book/945960>. - ISBN 978-5-406-10617-4. - Текст : электронный.

4. Хамидулин В. С. Основы проектной деятельности: расширенный курс : учебник / В. С. Хамидулин. - 2-е изд., стер. - Санкт-Петербург : Лань, 2024. - 239 с. - URL: <https://e.lanbook.com/book/409478>. - ISBN 978-5-507-50052-9. - Текст : электронный.

5.1.2. Дополнительная литература

1. Белый Е. М. Управление проектами (с практикумом) : учебник / Е. М. Белый. - Москва : Кнорус, 2026. - 262 с. - URL: <https://book.ru/books/959665>. - ISBN 978-5-406-14962-1. - Текст : электронный.

2. Лыскова И. Е. Управление проектами : учебник / И. Е. Лыскова, О. С. Рудакова. - Москва : Кнорус, 2022. - 188 с. - URL: <https://book.ru/book/942136>. - ISBN 978-5-406-09080-0. - Текст : электронный.

3. Островская, В. Н. Управление проектами. Том 1 : учебник / В. Н. Островская, Г. В. Воронцова, О. Н. Момотова. — Москва : Русайнс, 2024. — 198 с. — ISBN 978-5-466-06848-1. — URL: <https://book.ru/book/953940>. — Текст : электронный.

4. Островская, В. Н. Управление проектами. Том 2 : учебник / В. Н.

Островская, Г. В. Воронцова, О. Н. Момотова. — Москва : Русайнс, 2024. — 196 с. — ISBN 978-5-466-06847-4. — URL: <https://book.ru/book/953939>. — Текст : электронный.

5.2. Информационное обеспечение

5.2.1. Электронные и интернет-ресурсы

1 Адвертолоджи. Все о Рекламе, Маркетинге и PR [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://advertology.ru/> <http://advertology.ru/>

2 Портал о рекламе [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://www.sostav.ru/> <https://www.sostav.ru>

3 История PR в России и мире [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://pr-life.ru> <https://pr-life.ru>

4 "PR в России". Ежемесячный профессиональный журнал о сценариях и технологиях современного PR [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://www.prjournal.ru> <http://www.prjournal.ru>

5 Re-report. Новостной, аналитический, справочный и коммуникационный интернет-ресурс для специалистов, работающих в сфере PR и рекламы [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://re-port.ru> <https://re-port.r>

5.2.2. Профессиональные базы данных / Информационно-справочные системы

№ п/п	Наименование профессиональных баз данных	Адрес	Режим доступа
1	Официальный сайт президента России	http://kremlin.ru/	http://kremlin.ru/
2	Официальный сайт Государственной Думы Федерального собрания Российской Федерации	http://duma.gov.ru/	http://duma.gov.ru/
3	Официальный сайт Совета Федерации Федерального Собрания Российской Федерации	http://council.gov.ru/	http://council.gov.ru/
4	Официальный сайт Правительства Российской Федерации	http://government.ru/	http://government.ru/
5	Российская национальная библиотека	http://nlr.ru/	http://nlr.ru/
6	Фонд «Общественное мнение»	https://fom.ru/	https://fom.ru/
7	Всероссийский центр изучения общественного мнения	https://www.wciom.ru/	https://www.wciom.ru/
8	Исторический портал «ИСТОРИЯ.РФ»	https://histrf.ru/	https://histrf.ru/
9	Библиотека ГУМЕР	https://www.gumer.info/	https://www.gumer.info/
10	Институт Философии Российской Академии наук	https://iphras.ru/	https://iphras.ru/

5.2.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное

обеспечение дисциплины

№ п/п	Наименование программного обеспечения	Описание	Реквизиты подтверждающих документов
1	Windows 7 Профессиональная	Пользовательская операционная система	№2011.25486 от 28.11.2011
2	Windows 7 Профессиональная	Пользовательская операционная система	№2011.25486 от 28.11.2011
3	Браузер Chrome	Система поиска информации в сети интернет (включая русскоязычный интернет).	https://www.google.com/intl/ru/chrome/
4	OpenOffice	Пакет офисных приложений. Одним из первых стал поддерживать новый открытый формат OpenDocument. Официально поддерживается на платформах Linux	https://www.openoffice.org/ru/download/index.html
5	Adobe Acrobat	Пакет программ	https://get.adobe.com/ru/reader/
6	Adobe Flash Player	Это облегченный подключаемый модуль для браузера и среды выполнения расширенных веб-приложений (RIA)	https://get.adobe.com/ru/flashplayer/
7	LMS Moodle	Это современное программное обеспечение	https://download.moodle.org/releases/latest/

6. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Наименование вида учебной работы	Наименование учебной аудитории, специализированной лаборатории	Перечень необходимого оборудования и технических средств обучения
Лекции	Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа	<p>Экран, мультимедийный проектор, переносное оборудование ноутбук</p> <p>1. Windows 7 Профессиональная (Pro): №2011.25486 от 28.11.2011, лицензиар – ЗАО «Софт Лайн Трейд», тип (вид) лицензии – неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно.</p> <p>2. Office Standard 2007 Russian OLP NL AcademicEdition+: договор №21/2010 от 04.05.2010, лицензиар – ЗАО «Софт Лайн Трейд», тип (вид) лицензии – неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно.</p> <p>3. Браузер Chrome. Свободная лицензия. тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно.</p> <p>4. LMS Moodle. Свободная лицензия. тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно.</p>

Практические занятия	Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации	Экран, мультимедийный проектор, переносное оборудование ноутбук 1. Windows 7 Профессиональная (Pro): №2011.25486 от 28.11.2011, лицензиар – ЗАО «Софт Лайн Трейд», тип (вид) лицензии – неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно. 2. Office Standard 2007 Russian OLP NL AcademicEdition+: договор №21/2010 от 04.05.2010, лицензиар – ЗАО «Софт Лайн Трейд», тип (вид) лицензии – неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно. 3. Браузер Chrome. Свободная лицензия. тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно. 4. LMS Moodle. Свободная лицензия. тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно.
Самостоятельная работа	Компьютерный класс с выходом в Интернет В-600а	Специализированная учебная мебель на 30 посадочных мест, 30 компьютеров, технические средства обучения (мультимедийный проектор, компьютер (ноутбук), экран), видеокамеры, программное обеспечение
	Читальный зал библиотеки	Специализированная мебель, компьютерная техника с возможностью выхода в Интернет и обеспечением доступа в ЭИОС, экран, мультимедийный проектор, программное обеспечение

7. Особенности организации образовательной деятельности для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

Лица с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) и инвалиды имеют возможность беспрепятственно перемещаться из одного учебно-лабораторного корпуса в другой, подняться на все этажи учебно-лабораторных корпусов, заниматься в учебных и иных помещениях с учетом особенностей психофизического развития и состояния здоровья.

Для обучения лиц с ОВЗ и инвалидов, имеющих нарушения опорно-двигательного аппарата, обеспечены условия беспрепятственного доступа во все учебные помещения. Информация о специальных условиях, созданных для обучающихся с ОВЗ и инвалидов, размещена на сайте университета www//kgeu.ru. Имеется возможность оказания технической помощи ассистентом, а также услуг сурдопереводчиков и тифлосурдопереводчиков.

Для адаптации к восприятию лицами с ОВЗ и инвалидами с нарушенным слухом справочного, учебного материала по дисциплине обеспечиваются следующие условия:

- для лучшей ориентации в аудитории, применяются сигналы оповещения

о начале и конце занятия (слово «звонок» пишется на доске);

- внимание слабослышащего обучающегося привлекается педагогом жестом (на плечо кладется рука, осуществляется нерезкое похлопывание);

- разговаривая с обучающимся, педагогический работник смотрит на него, говорит ясно, короткими предложениями, обеспечивая возможность чтения по губам.

Компенсация затруднений речевого и интеллектуального развития слабослышащих обучающихся проводится путем:

- использования схем, диаграмм, рисунков, компьютерных презентаций с гиперссылками, комментирующими отдельные компоненты изображения;

- регулярного применения упражнений на графическое выделение существенных признаков предметов и явлений;

- обеспечения возможности для обучающегося получить адресную консультацию по электронной почте по мере необходимости.

Для адаптации к восприятию лицами с ОВЗ и инвалидами с нарушениями зрения справочного, учебного, просветительского материала, предусмотренного образовательной программой по выбранному направлению подготовки, обеспечиваются следующие условия:

- ведется адаптация официального сайта в сети Интернет с учетом особых потребностей инвалидов по зрению, обеспечивается наличие крупношрифтовой справочной информации о расписании учебных занятий;

- педагогический работник, его собеседник (при необходимости), присутствующие на занятии, представляются обучающимся, при этом каждый раз называется тот, к кому педагогический работник обращается;

- действия, жесты, перемещения педагогического работника коротко и ясно комментируются;

- печатная информация предоставляется крупным шрифтом (от 18 пунктов), тотально озвучивается;

- обеспечивается необходимый уровень освещенности помещений;

- предоставляется возможность использовать компьютеры во время занятий и право записи объяснений на диктофон (по желанию обучающихся).

Форма проведения текущей и промежуточной аттестации для обучающихся с ОВЗ и инвалидов определяется педагогическим работником в соответствии с учебным планом. При необходимости обучающемуся с ОВЗ, инвалиду с учетом их индивидуальных психофизических особенностей дается возможность пройти промежуточную аттестацию устно, письменно на бумаге, письменно на компьютере, в форме тестирования и т.п., либо предоставляется дополнительное время для подготовки ответа.

8. Методические рекомендации для преподавателей по организации воспитательной работы с обучающимися.

Методическое обеспечение процесса воспитания обучающихся выступает одним из определяющих факторов высокого качества образования. Преподаватель вуза, демонстрируя высокий профессионализм, эрудицию, четкую гражданскую позицию, самодисциплину, творческий подход в решении

профессиональных задач, в ходе образовательного процесса способствует формированию гармоничной личности.

При реализации дисциплины преподаватель может использовать следующие методы воспитательной работы:

- методы формирования сознания личности (беседа, диспут, внушение, инструктаж, контроль, объяснение, пример, самоконтроль, рассказ, совет, убеждение и др.);

- методы организации деятельности и формирования опыта поведения (задание, общественное мнение, педагогическое требование, поручение, приучение, создание воспитывающих ситуаций, тренинг, упражнение, и др.);

- методы мотивации деятельности и поведения (одобрение, поощрение социальной активности, порицание, создание ситуаций успеха, создание ситуаций для эмоционально-нравственных переживаний, соревнование и др.)

При реализации дисциплины преподаватель должен учитывать следующие направления воспитательной деятельности:

Гражданское и патриотическое воспитание:

- формирование у обучающихся целостного мировоззрения, российской идентичности, уважения к своей семье, обществу, государству, принятым в семье и обществе духовно-нравственным и социокультурным ценностям, к национальному, культурному и историческому наследию, формирование стремления к его сохранению и развитию;

- формирование у обучающихся активной гражданской позиции, основанной на традиционных культурных, духовных и нравственных ценностях российского общества, для повышения способности ответственно реализовывать свои конституционные права и обязанности;

- развитие правовой и политической культуры обучающихся, расширение конструктивного участия в принятии решений, затрагивающих их права и интересы, в том числе в различных формах самоорганизации, самоуправления, общественно-значимой деятельности;

- формирование мотивов, нравственных и смысловых установок личности, позволяющих противостоять экстремизму, ксенофобии, дискриминации по социальным, религиозным, расовым, национальным признакам, межэтнической и межконфессиональной нетерпимости, другим негативным социальным явлениям.

Духовно-нравственное воспитание:

- воспитание чувства достоинства, чести и честности, совестливости, уважения к родителям, учителям, людям старшего поколения;

- формирование принципов коллективизма и солидарности, духа милосердия и сострадания, привычки заботиться о людях, находящихся в трудной жизненной ситуации;

- формирование солидарности и чувства социальной ответственности по отношению к людям с ограниченными возможностями здоровья, преодоление психологических барьеров по отношению к людям с ограниченными возможностями;

- формирование эмоционально насыщенного и духовно возвышенного

отношения к миру, способности и умения передавать другим свой эстетический опыт.

Культурно-просветительское воспитание:

- формирование эстетической картины мира;

- формирование уважения к культурным ценностям родного города, края, страны;

- повышение познавательной активности обучающихся.

Научно-образовательное воспитание:

- формирование у обучающихся научного мировоззрения;

- формирование умения получать знания;

- формирование навыков анализа и синтеза информации, в том числе в профессиональной области.

Вносимые изменения и утверждения на новый учебный год

№ п/п	№ раздела внесения изменений	Дата внесения изменений	Содержание изменений	«Согласовано» Зав. каф. реализующей дисциплину	«Согласовано» председатель УМК института (факультета), в состав которого входит выпускающая
1	2	3	4	5	6
1					
2					
3					

Приложение к рабочей
программе дисциплины



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
**Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«КАЗАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «КГЭУ»)**

**ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ
по дисциплине**

Б1.В.05. Управление креативными командами
(Наименование дисциплины в соответствии с учебным планом)

Направление подготовки 42.03.01 Реклама и связи с общественностью
(Код и наименование направления подготовки)

Квалификация Бакалавр
(Бакалавр / Магистр)

г. Казань, 2026

Оценочные материалы по дисциплине управление креативными командами, предназначены для оценивания результатов обучения на соответствие индикаторам достижения компетенций.

Оценивание результатов обучения по дисциплине осуществляется в рамках текущего контроля (ТК) и промежуточной аттестации, проводимых по балльно-рейтинговой системе (БРС).

1. Технологическая карта

Семестр 2

Наименование раздела	Формы и вид контроля	Рейтинговые показатели							
		I текущий контроль	Дополнительные баллы к ТК1	II текущий контроль	Дополнительные	III текущий контроль	Дополнительные	Итого	Промежуточная аттестация
Раздел 1. Особенности коммуникативного процесса командной работы в креативной сфере	ТК1	25	0-25					10-25	15-25
Практическое задание		10							
Коллоквиум		15							
Раздел 2. Управление идеями	ТК2			30	0-30			15-30	15-30
Практическое задание				15					
Доклад				15					
Промежуточная аттестация (экзамен)									0-45
В устной форме по билетам									0-45

2. Оценочные материалы текущего контроля и промежуточной аттестации

Шкала оценки результатов обучения по дисциплине:

Код компетенции	Код индикатора компетенции	Запланированные результаты обучения по дисциплине	Уровень сформированности индикатора компетенции			
			Высокий	Средний	Ниже среднего	Низкий
			от 85 до 100	от 70 до 84	от 55 до 69	от 0 до 54
			Шкала оценивания			
			отлично	хорошо	удовлетворительно	неудовлетворительно
			зачтено			не зачтено
ПК-1	ПК-1.1 Руководит	знать:				

		теоретические основы управления творческим и коллективами	Свободно и без ошибок передает теоретические основы управления творческим и коллективами	Передает теоретические основы управления творческим и коллективами, допускает незначительные ошибки	Плохо передает теоретические основы управления творческими коллективами, допускает грубые ошибки	Не знает теоретические основы управления творческими коллективами
		уметь:				
	процессом создания нового медиаформата, цифрового продукта или творческого медиапроекта	организовывать и направлять совместную творческую деятельность представителей различных профессиональных ролей (дизайнеров, редакторов, разработчиков, маркетологов) в рамках единого проекта	демонстрирует свободное умение организовывать и направлять совместную творческую деятельность представителей различных профессиональных ролей (дизайнеров, редакторов, разработчиков, маркетологов) в рамках единого проекта	Демонстрирует умение организовывать и направлять совместную творческую деятельность представителей различных профессиональных ролей (дизайнеров, редакторов, разработчиков, маркетологов) в рамках единого проекта, допускает незначительные ошибки	Демонстрирует слабое умение организовывать и направлять совместную творческую деятельность представителей различных профессиональных ролей (дизайнеров, редакторов, разработчиков, маркетологов) в рамках единого проекта, допускает грубые ошибки	Не умеет организовывать и направлять совместную творческую деятельность представителей различных профессиональных ролей (дизайнеров, редакторов, разработчиков, маркетологов) в рамках единого проекта
		владеть:				
		навыками координации и деятельности исполнителей	Демонстрирует свободное владение навыками анализа	Демонстрирует владение навыками анализа текущего	Слабо владеет навыками анализа текущего	Не владеет навыкам и анализа текущего

		ей с помощью современного методического инструментария	текущего развития общественных и государственных институтов в контексте рекламной деятельности	развития общественных и государственных институтов в контексте рекламной деятельности, допускает незначительные ошибки	развития общественных и государственных институтов в контексте рекламной деятельности	развития общественных и государственных институтов в контексте рекламной деятельности
ПК-3	ПК-3.1	знать:				
		сущность, функции и виды управленческого контроля (предварительный, текущий, заключительный) применительно к деятельности и медиапредприятий и реализации творческих проектов	В полном объеме и без ошибок передает этические принципы, принятые профессиональным сообществом в сфере рекламы	Знает этические принципы, принятые профессиональным сообществом в сфере рекламы и связей с общественностью, допускает незначительные ошибки	Слабо знает этические принципы, принятые профессиональным сообществом в сфере рекламы и связей с общественностью, допускает грубые ошибки	Не знает этические принципы, принятые профессиональным сообществом в сфере рекламы и связей с общественностью
		уметь:				
		оценивать качество созданного медиапродукта/цифрового контента на соответствие утверждённому брифу, техническому заданию и ожиданиям целевой аудитории	Свободно и без ошибок умеет оценивать качество созданного медиапродукта/цифрового контента на соответствие утверждённому брифу, техническому заданию и	Умеет оценивать качество созданного медиапродукта/цифрового контента на соответствие утверждённому брифу, техническому заданию и ожиданиям целевой	Плохо умеет оценивать качество созданного медиапродукта/цифрового контента на соответствие утверждённому брифу, техническому заданию и ожидания	Не умеет оценивать качество созданного медиапродукта/цифрового контента на соответствие утверждённому брифу, техническому заданию

			ожида ниям целевой аудитории	аудитории	м целевой аудитории	и ожида ниям целевой аудитори и
		владеть:				
		иавыками использова ния цифровых платформ и сервисов для контроля проектных задач в креативной команде .	В полном объеме демонстри рует навыки использова ния цифровых платформ и сервисов для контроля проектных задач в креативной команде.	Демонстри рует навыки использова ния цифровых платформ и сервисов для контроля проектных задач в креативной команде, допускает незначител ьные ошибки	Демонстри рует слабые навыки использова ния цифровых платформ и сервисов для контроля проектных задач в креативно й команде, допускает грубые ошибки	Не владеет навыкам использо вания цифровы х платформ и сервисов для контроля проектны х задач в креативн ой команде

Оценка **«отлично»** выставляется за выполнение *практических заданий в семестре; тестовых заданий; глубокое системное понимание методов и технологий управления креативными проектами, включая специфику руководства творческими специалистами, особенности коммуникации в креативной среде, подходы к разработке новых медиаформатов и инструменты план-фактного контроля.*

Оценка **«хорошо»** выставляется за выполнение *практических заданий в семестре; тестовых заданий; понимание методов и технологий управления креативными проектами, включая специфику руководства творческими специалистами, особенности коммуникации в креативной среде, подходы к разработке новых медиаформатов и инструменты план-фактного контроля.*

Оценка **«удовлетворительно»** выставляется за выполнение *практических и тестовых заданий в семестре.*

Оценка **«неудовлетворительно»** выставляется за слабое и неполное выполнение *практических и тестовых заданий.*

3. Перечень оценочных средств

Краткая характеристика оценочных средств, используемых при текущем контроле успеваемости и промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине:

Наименование оценочного средства	Краткая характеристика оценочного средства	Описание оценочного средства
Практическое задание (ПЗ)	Средство оценки умения применять полученные теоретические знания в практической ситуации. Задание направлено на оценивание компетенций по дисциплине, содержит четкую инструкцию по выполнению или алгоритм действий	Комплект задач и заданий
Коллоквиум (К)	Средство контроля усвоения учебного материала темы, раздела или разделов дисциплины, организованное как учебное занятие в виде собеседования преподавателя с обучающимися	Вопросы по темам / разделам дисциплины
Доклад (Дкл), сообщение (Сбщ)	Продукт самостоятельной работы студента, представляющий собой публичное выступление по представлению полученных результатов решения определенной учебно-практической, учебно-исследовательской или научной темы	Темы докладов, сообщений

4. Перечень контрольных заданий или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и навыков, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения дисциплины

Пример задания

Для текущего контроля ТК1:

Проверяемые компетенции:

ПК 1.1. – знать теоретические основы управления творческими коллективами.

ПК 3.1. – знать сущность, функции и виды управленческого контроля (предварительный, текущий, заключительный) применительно к деятельности медиапредприятий и реализации творческих проектов.

Практическое задание

Примерные задания

1. Разработка концепции иммерсивного медиапроекта. Задание: Вы — руководитель креативной лаборатории. Вам поставлена задача разработать концепцию иммерсивного медиапроекта, объединяющего цифровые и физические форматы (например, AR-выставка, интерактивный спектакль с цифровыми элементами, гибридное шоу).

1. Сформулируйте ключевую идею проекта (логлайн).
2. Опишите целевую аудиторию и ее потребности.
3. Определите технологические решения (AR/VR, мобильное приложение, интерактивные инсталляции).
4. Сформируйте команду проекта (роли, компетенции, зоны ответственности).
5. Разработайте дорожную карту (roadmap) на 6 месяцев с ключевыми вехами.
6. Предложите метрики для оценки успешности пилотного запуска.

2. Запуск нового цифрового формата для молодежной аудитории. Задание: Вы — продюсер в медиакомпании, ориентированной на аудиторию

16-25 лет. Вам поручено разработать и запустить пилотный выпуск нового цифрового формата (вертикальное ток-шоу, интерактивный подкаст, стрим-игра с участием зрителей).

1. Проведите анализ конкурентов и трендов в выбранном сегменте.
2. Разработайте уникальное форматобразующее решение (чем будет отличаться от аналогов).
3. Опишите сценарий пилотного выпуска (структура, ключевые элементы, интерактив).
4. Составьте смету производства (основные статьи расходов).
5. Определите KPI для оценки эффективности пилота.

Коллоквиум

Примерные вопросы для обсуждения

1. Что такое «креативная команда» и каковы ее отличительные особенности?
2. Какие этапы включает жизненный цикл творческого медиапроекта?
3. Как формируется идея нового медиаформата? Назовите методы генерации идей.
4. Какие роли обязательно должны присутствовать в команде по разработке нового продукта?
5. Как организовать эффективную коммуникацию в творческом коллективе?
6. Что такое «roadmap» проекта и какие элементы она должна содержать?
7. Какие методы сбора обратной связи от целевой аудитории наиболее эффективны?
8. Как балансировать между творческой свободой и бизнес-задачами?
9. Что такое MVP (Minimum Viable Product) в контексте медиапроекта?
10. Какие риски наиболее характерны для проектов по созданию новых форматов?
11. Как оценить коммерческий потенциал творческой идеи до запуска?
12. Роль пилотного проекта: зачем он нужен и как его правильно организовать?
13. Какие существуют модели финансирования творческих проектов?
14. Как управлять бюджетом креативного проекта?
15. Что такое «креативный бриф» и как его составить?
16. Как организовать работу распределенной (удаленной) креативной команды?
17. Какие инструменты проектного управления наиболее эффективны для творческих команд?
18. Как мотивировать творческих специалистов?
19. Как разрешать конфликты в креативной команде?
20. Какие тренды в развитии медиаформатов актуальны в 2024-2026 годах?

Вопросы к комплексному заданию *ТК1*

Расскажите основные модели управления креативными командами. Какие из них наиболее эффективны в медиаиндустрии и почему?

Приведите примеры следующих подходов к организации командной работы: иерархическая структура, плоская (flat) структура, холакратия, проектные команды.

Какие разновидности лидерства в креативных коллективах знаете? Приведите примеры авторитарного, демократического и либерального стилей.

В чем отличие управления творческой командой от управления классическим производственным коллективом?

В каких случаях более эффективной окажется проектное управление, а в каких – процессное? Приведите примеры из медиасферы.

Перечислите обязанности руководителя креативной команды на разных этапах проекта.

Какие методы генерации идей наиболее продуктивны для творческих коллективов? Раскройте суть метода «мозгового штурма».

Кто несет ответственность за соблюдение сроков в креативном проекте и как распределяются зоны ответственности?

Как называется лицо, осуществляющее общую координацию творческого проекта и отвечающее за коммуникацию с заказчиком?

Какие виды мотивации для творческих специалистов наиболее действенны (материальные и нематериальные)?

Для текущего контроля *ТК2*

Проверяемые компетенции:

ПК 1.1. – уметь организовывать и направлять совместную творческую деятельность представителей различных профессиональных ролей (дизайнеров, редакторов, разработчиков, маркетологов) в рамках единого проекта.

ПК 3.1. – уметь оценивать качество созданного медиапродукта/цифрового контента на соответствие утвержденному брифу, техническому заданию и ожиданиям целевой аудитории.

Практическое задание

Примеры заданий

1. Задание: Вы — руководитель медиапроекта. Предоставлены плановые и фактические показатели за квартал. Проведите анализ, выявите отклонения, предложите план действий.

1. По каждому показателю определите величину и характер отклонения (критическое/некритическое).
2. Предложите не менее 3 гипотез о причинах отклонений.
3. Разработайте антикризисный план действий (конкретные шаги, ответственные, сроки).
4. Подготовьте текст сообщения для команды и для заказчика.

2. Задание: в середине разработки крупного медиапроекта заказчик меняет требования: необходимо добавить новый функционал и изменить визуальный стиль. Бюджет и сроки не увеличиваются.

1. Оцените влияние изменений на текущий план работ.
2. Определите, от каких задач можно отказаться или что можно упростить.
3. Перераспределите ресурсы команды.
4. Разработайте новый план работ с учетом изменений.
5. Предложите стратегию коммуникации с командой и заказчиком.

Доклад

Примерные темы для докладов:

1. Анализ успешных и неудачных кейсов создания новых медиаформатов.
2. Управление проектами в Pixar: как сохранить креативность в условиях жесткого контроля.
3. Кризис-менеджмент в игровой индустрии: кейсы CD Projekt Red (Cyberpunk 2077) и Hello Games (No Man's Sky).
4. Как управляют удаленными креативными командами: опыт международных компаний.
5. План-фактный анализ в медиапроектах: от теории к практике.
6. Управление бюджетом в креативных индустриях: как избежать перерасхода.
7. Роль продюсера в управлении рисками кинопроизводства. На примере конкретных фильмов.
8. Как измерять эффективность креативной команды: метрики и KPI.
9. Управление изменениями в медиапроектах: стратегии и инструменты.
10. Антикризисные коммуникации в медиабизнесе: как сохранить репутацию.

Вопросы к комплексному заданию *TK2*

1. Назовите основные методы контроля качества выполнения творческих задач. Как оценить результат, если он субъективен по своей природе?
2. Приведите примеры эффективного разрешения конфликтов в творческом коллективе. Какие стратегии mediation вы знаете?
3. Какие существуют методы приоритизации задач при ограниченных ресурсах команды? (MoSCoW, RICE, матрица Эйзенхауэра)
4. Что такое «технический долг» в контексте творческого проекта и как им управлять?
5. Как проводить план-фактный анализ в креативном проекте? Назовите ключевые метрики отклонений.
6. Какие этапы включает процесс разработки нового медиаформата или

- творческого продукта?
7. Как организовать процесс брейнсторминга по методу «ста стикеров»? Опишите технологию.
 8. В чем суть метода «баттелле-бидмэппинг» для генерации идей и как его применять в команде?
 9. Как проводить ретроспективу проекта и какие вопросы обязательно задать команде?
 10. Что такое «креативный бриф» и какие разделы он должен содержать?
 11. Как оценить эффективность работы креативной команды? Назовите минимум 5 КРІ.
 12. Какие риски наиболее характерны для творческих проектов и как их минимизировать?
 13. Как организовать процесс найма специалистов в креативную команду? На что обращать внимание при отборе?
 14. Что такое «синдром самозванца» в творческих профессиях и как руководителю работать с этой проблемой?
 15. Как управлять креативным выгоранием сотрудников? Назовите профилактические меры.
 16. В чем заключается специфика работы с фрилансерами и аутсорс-специалистами в креативных проектах?
 17. Какие методы фасилитации совещаний наиболее эффективны для творческих команд?
 18. Как организовать кросс-функциональное взаимодействие в медиапроекте (например, между редакцией, дизайнерами и разработчиками)?
 19. Что такое «дизайн-мышление» (design thinking) и как этот подход применяется в управлении креативными командами?
 20. Назовите основные принципы Agile и Scrum применительно к управлению творческими коллективами.

Для промежуточной аттестации ОМ1:

Проверяемые компетенции ПК-1, ПК-1.1, ПК-3, ПК-3.1.

Для промежуточной аттестации используется устный опрос по билетам. Всего предлагается 30 билетов, в каждом из которых содержится по 2 теоретических вопроса и 1 практическое задание (кейс).

Пример билета:

1. Модели управления креативными командами: сравнительный анализ
2. Методы генерации идей в творческом коллективе.
3. Кейс: опишите ваши действия как руководителя в ситуации конфликта между дизайнером и копирайтером по поводу творческого решения.

Полный комплект вопросов, билетов и кейсов по управлению креативными командами (для практического задания) хранится на кафедре.