

## Анотація дисципліни

<b>Назва дисципліни</b>	<b>Креативний менеджмент</b>
<b>Викладач</b>	Коваль Надія Володимирівна кандидат економічних наук, доцент кафедри менеджменту
<b>Курс та семестр, у якому планується вивчення дисципліни</b>	1 курс, 2 семестр
<b>Факультети, студентам яких пропонується вивчати дисципліну</b>	Економічний факультет
<b>Перелік результатів навчання, що забезпечує дисципліна</b>	<p>Результатом вивчення дисципліни є набуття студентами таких знань і умінь:</p> <p><b>Знання:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- системи правового регулювання креативної діяльності;</li> <li>- закономірностей створення ефективної творчої комунікації, психологічних умов попередження та творчого вирішення конфліктів в організації;</li> <li>- чинників впливу на підвищення креативності, сутності мотиваційного процесу в креативному менеджменті;</li> <li>- основних характеристик ефективного, творчого менеджера, сучасних концепцій управління знаннями та інтелектуальним капіталом.</li> </ul> <p><b>Уміння:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- аналізувати рівень креативності регіону, визначати особливості розвитку креативного класу, креативних індустрій;</li> <li>- планувати та організовувати творчу роботу в команді; застосовувати методи і технології управління інноваційними командами;</li> <li>- здійснювати ефективні міжособові комунікації;</li> <li>- визначати внутрішні бар'єри, що перешкоджають реалізації творчого потенціалу людини;</li> <li>- використовувати методи стимулюючої оцінки результатів творчої діяльності;</li> <li>- демонструвати базові навички креативного та критичного мислення у процесі прийняття управлінських рішень, дослідженнях та професійному спілкуванні;</li> <li>- здійснювати генерацію і відбір креативних ідей у тісному зв'язку з цілями організації;</li> <li>- розуміти та планувати можливості особистого професійного розвитку;</li> <li>- реалізовувати розвиток фахівців, досягати мети організації через формування висококваліфікованого, креативного та конкурентоспроможного персоналу.</li> </ul>
<b>Опис дисципліни</b>	
<b>Попередні умови, необхідні для вивчення дисципліни</b>	Навчальна дисципліна «Креативний менеджмент» базується на знаннях таких дисциплін як «Соціологія», «Менеджмент», «Комунікативний менеджмент», «Маркетинг», «Менеджмент персоналу», які вивчались на першому (бакалаврському) рівні вищої освіти.
<b>Максимальна кількість студентів, які можуть</b>	15 студентів

<b>одночасно навчатися</b>	
<b>Теми аудиторних занять</b>	<p><b>Теми лекцій</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Сутність креативності в бізнесі. Поняття креативного менеджменту.</li> <li>2. Місце мислення в дослідницькій та управлінській діяльності. Мислення і творчий потенціал особистості.</li> <li>3. Латеральне мислення і свідомо творчість у бізнесі.</li> <li>4. Менеджер креативного типу.</li> <li>5. Формування креативного середовища в організації.</li> <li>6. Технологія ухвалення креативних управлінських рішень.</li> <li>7. Мотивація особистостей креативного типу.</li> <li>8. Навчання креативності.</li> </ol> <p><b>Теми практичних занять</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Дослідження креативного потенціалу України.</li> <li>2. Визначення рівня креативності фахівця за допомогою тестування.</li> <li>3. Визначення стилю мислення (синтетичний, ідеалістичний, прагматичний, аналітичний, реалістичний).</li> <li>4. Стимулятори творчого мислення.</li> <li>5. Методи систематизованого пошуку ідей.</li> <li>6. Методи колективного генерування ідей.</li> <li>7. Решітка ідей.</li> <li>8. Креативне використання різних джерел влади.</li> <li>9. Аналіз бар'єрів, що перешкоджають реалізації творчих здібностей, і складання плану дій.</li> <li>10. Реалізація моделі креативності «чотири R» на підприємстві.</li> <li>11. Застосування методу «6 капелюхів» та майндмепінгу для вирішення проблемної ситуації.</li> <li>12. «Квадрат Декарта» та «Діаграма Ішікави» як інструменти для ухвалення управлінських рішень.</li> <li>13. Застосування методів «635» та «стілці Волта Діснея» для розробки системи мотивації креативних співробітників.</li> <li>14. Мотивація персоналу з урахуванням положень теорії поколінь.</li> <li>15. Гейміфікація як інструмент розвитку бізнесу.</li> <li>16. Дизайн-мислення як метод вирішення проблем.</li> </ol>
<b>Мова викладання</b>	Українська