

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ДУНАЙСЬКИЙ ІНСТИТУТ НАЦІОНАЛЬНОГО УНІВЕРСИТЕТУ
«ОДЕСЬКА МОРСЬКА АКАДЕМІЯ»

СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
«ТЕХНОЛОГІЇ РОЗВИТКУ КРЕАТИВНОГО МИСЛЕННЯ»

Рівень вищої освіти: другий (магістерський)

Галузь знань: D Бізнес, адміністрування та право

Спеціальність: D3 Менеджмент

ОПП: Менеджмент організацій

Інститут: Дунайський інститут Національного університету «Одеська морська академія»

Кафедра: управління в транспортній галузі

Силабус навчальної дисципліни «Технології розвитку креативного мислення» розроблено відповідно до освітньо-професійної програми «Менеджмент організацій» для здобувачів другого (магістерського) рівня вищої освіти за спеціальністю D3 «Менеджмент».

Силабус схвалено на засіданні кафедри управління в транспортній галузі.

Протокол від «25» серпня 2026 року №1

1. ВІДОМОСТІ ПРО ВИКЛАДАЧА

Викладач	Галета Ярослав Володимирович, доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри управління в транспортній галузі +38 (050) 909-98-03
Профайл викладача	https://scholar.google.com.ua/citations?user=kbC_j8EAAAAJ&am p;hl=uk
E-mail:	haleta@dinuoma.com.ua
Сторінка курсу	https://classroom.google.com/c/ODg3NzU0ODgyOTY3?cjc=d3nffj xt
Консультації	п'ятниця 15:00 – 16:30

2. ЦІЛІ ТА ЗАВДАННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Метою викладання навчальної дисципліни «Технології розвитку креативного мислення» є формування у здобувачів вищої освіти другого (магістерського) рівня системного комплексного розуміння природи креативності, оволодіння теоретичними знаннями, сучасними евристичними методами та практичними інструментами генерації, оцінювання та реалізації нестандартних інноваційних рішень у сфері менеджменту та бізнес-адміністрування.

Сучасне середовище функціонування організацій характеризується високою динамічністю, неозначеністю та високим рівнем конкуренції. У таких умовах традиційні алгоритмічні підходи до управління часто виявляються неефективними. Технології розвитку креативного мислення дозволяють керівникам та фахівцям долати ментальні блоки, застосовувати інструменти латерального та дизайн-мислення, проводити фасилітацію командних сесій генерації ідей та забезпечувати високу інноваційну спроможність підприємств.

Основними **завданнями** вивчення дисципліни є:

- дослідження сутності, когнітивних механізмів та закономірностей розвитку креативного мислення;
- засвоєння методологій та практичних прийомів генерації ідей (мозковий штурм, дизайн-мислення, латеральне мислення, SCAMPER, ТРВЗ, ментальні карти тощо);
- формування навичок подолання психологічних бар'єрів, стереотипів та інерції мислення під час прийняття управлінських рішень;
- опанування технологій аналізу, критеріального відбору, оцінювання ризиків та комерціалізації креативних ідей;
- розвиток компетенцій з креативного лідерства, формування інноваційної культури та фасилітації командної творчої діяльності.

Мова навчання: українська.

Статус дисципліни: обов'язкова.

Навчальна дисципліна забезпечує набуття перелічених нижче компетентностей та досягнення програмних результатів навчання.

Інтегральна компетентність:

Здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі і проблеми у сфері менеджменту або у процесі навчання, що передбачають проведення досліджень та/або здійснення інновацій за невизначеності умов і вимог.

Загальні компетентності

ЗК4. Здатність мотивувати людей та рухатися до спільної мети;

ЗК6. Здатність генерувати нові ідеї (креативність);

ЗК7. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу

Спеціальні (фахові, предметні) компетентності

СК2. Здатність встановлювати цінності, бачення, місію, цілі та критерії, за якими організація визначає подальші напрями розвитку, розробляти і реалізовувати відповідні стратегії та плани;

СК7. Здатність розробляти проекти, управляти ними, виявляти ініціативу та підприємливість;

СК9. Здатність аналізувати й структурувати проблеми організації, приймати ефективні управлінські рішення та забезпечувати їх реалізацію;

Програмні результати навчання

ПРН2. Ідентифікувати проблеми в організації та обґрунтовувати методи їх вирішення;

ПРН4. Обґрунтовувати та управляти проектами, генерувати підприємницькі ідеї;

ПРН6. Мати навички прийняття, обґрунтування та забезпечення реалізації управлінських рішень в непередбачуваних умовах, враховуючи вимоги чинного законодавства, етичні міркування та соціальну відповідальність;

Кількість кредитів ЄКТС: 3 кредити.

Форма підсумкового контролю: залік.

2. Заплановані результати навчання за навчальною дисципліною

Успішне завершення програми навчальної дисципліни «Технології розвитку креативного мислення» передбачає здобуття здобувачем наступних результатів навчання:

ЗК / СК / ПРН	Знання	Уміння	Комунікація	Автономія та відповідальність
ЗК4. Здатність мотивувати людей та рухатися до спільної мети	Знати принципи креативного лідерства, психологічні основи мотивації, організаційні умови формування креативної команди та фасилітації групової творчої діяльності.	Уміти мотивувати учасників команди до генерації та реалізації ідей, організовувати командну творчу діяльність, застосовувати фасилітаційні технології.	Уміти конструктивно взаємодіяти з учасниками команди, аргументувати пропозиції, вести дискусію та досягати узгоджених рішень.	Усвідомлювати особисту відповідальність за результати командної роботи, самостійно приймати рішення у нестандартних ситуаціях та відповідати за їх реалізацію.
ЗК6. Здатність генерувати нові ідеї (креативність)	Знати сучасні концепції креативності, когнітивні механізми творчого мислення та методи генерації ідей: Brainstorming, SCAMPER, латеральне мислення,	Уміти генерувати, комбінувати та трансформувати ідеї, долати стереотипи й когнітивну інерцію, застосовувати креативні технології для розв'язання управлінських	Уміти презентувати, пояснювати та аргументовано захищати власні креативні ідеї перед командою, керівництвом та іншими зацікавленими сторонами.	Самостійно ініціювати пошук нестандартних рішень, оцінювати їх можливі наслідки та брати відповідальність за запропоновані креативні рішення.

	TPB3, Design Thinking тощо.	проблем.		
ЗК7. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу	Знати закономірності дивергентного і конвергентного мислення, принципи аналізу, структурування та синтезу інформації, інструменти Mind Mapping і морфологічного аналізу.	Уміти аналізувати складні проблеми, встановлювати взаємозв'язки між явищами, структурувати інформацію, синтезувати альтернативні рішення та формувати нові концепції.	Уміти логічно й послідовно обґрунтовувати результати аналізу та синтезу, використовувати візуальні засоби для представлення складної інформації.	Самостійно визначати підходи до аналізу проблеми, критично оцінювати отримані результати та використовувати їх для прийняття управлінських рішень.
СК2. Здатність встановлювати цінності, бачення, місію, цілі та критерії розвитку організації	Знати принципи формування бачення, місії, цілей і критеріїв розвитку організації, методи генерування та відбору стратегічних ідей.	Уміти генерувати альтернативні стратегічні рішення, формувати цілі та критерії їх оцінювання, застосовувати Design Thinking, SCAMPER та інші методи для стратегічного розвитку.	Уміти презентувати та обговорювати стратегічні концепції, узгоджувати бачення і цілі із зацікавленими сторонами.	Самостійно обґрунтовувати стратегічні креативні рішення, оцінювати їх ризики та відповідати за запропоновані напрями розвитку.
СК7. Здатність розробляти проекти, управляти ними, виявляти ініціативу та підприємливість	Знати принципи розроблення інноваційних проєктів, технології прототипування, оцінювання ідей, аналізу ризиків та комерціалізації креативних рішень.	Уміти розробляти концепції інноваційних проєктів, створювати прототипи, оцінювати їх здійсненність, визначати ризики та можливості реалізації.	Уміти презентувати проєктні концепції, вести переговори та взаємодіяти з членами команди й зацікавленими сторонами.	Проявляти ініціативу та підприємливість, самостійно приймати рішення щодо розвитку проєкту й відповідати за результати його реалізації.
СК9. Здатність аналізувати й структурувати проблеми організації, приймати ефективні	Знати методи аналізу проблем, генерації альтернатив, оцінювання та фільтрації	Уміти структурувати управлінські проблеми, генерувати альтернативи, оцінювати їх за	Уміти аргументовано представляти управлінські рішення, брати участь у дискусіях і	Самостійно приймати рішення в умовах невизначеності, прогнозувати наслідки їх реалізації та

управлінські рішення та забезпечувати їх реалізацію	креативних ідей, методи TPB3, SCAMPER, «Шість капелюхів», критеріальні матриці.	визначеними критеріями, аналізувати ризики та обирати обґрунтовані рішення.	фасилітувати процес колективного прийняття рішень.	нести відповідальність за результати.
ПРН2. Ідентифікувати проблеми в організації та обґрунтовувати методи їх вирішення	Знати методи виявлення, аналізу та структурування управлінських проблем; технології генерації та оцінювання альтернативних рішень.	Уміти ідентифікувати проблему, визначати її причини, генерувати альтернативи та обґрунтовувати вибір відповідного креативного методу її вирішення.	Уміти чітко формулювати проблему, аргументувати запропоновані способи її вирішення та обговорювати альтернативи з учасниками процесу.	Самостійно визначати методи вирішення проблеми, оцінювати ризики та відповідати за обґрунтованість запропонованого рішення.
ПРН4. Обґрунтовувати та управляти проєктами, генерувати підприємницькі ідеї	Знати методології Design Thinking, SCAMPER, TPB3, прототипування, критерії оцінювання та відбору ідей, основи їх комерціалізації.	Уміти генерувати підприємницькі ідеї, розробляти концепції проєктів, створювати прототипи, оцінювати їх життєздатність і ризики.	Уміти презентувати та захищати проєктні концепції, вести професійну дискусію із зацікавленими сторонами.	Самостійно ініціювати інноваційні проєкти, приймати рішення щодо їх розвитку та відповідати за результати проєктної діяльності.
ПРН6. Приймати, обґрунтовувати та забезпечувати реалізацію управлінських рішень у непередбачуваних умовах	Знати технології креативного прийняття рішень, методи подолання ментальних блоків, оцінювання ризиків та прогнозування наслідків управлінських рішень.	Уміти генерувати та критично оцінювати альтернативи, приймати нестандартні рішення в умовах невизначеності та розробляти механізми їх реалізації.	Уміти аргументувати управлінські рішення, переконливо презентувати їх та організовувати взаємодію команди під час реалізації.	Самостійно приймати рішення в непередбачуваних умовах, прогнозувати їх наслідки, дотримуватися етичних принципів і нести відповідальність за реалізацію рішень.

Знання: теоретико-методологічних основ креативності, когнітивних механізмів творчого мислення, сучасних технологій генерації, оцінювання та реалізації креативних ідей, принципів дизайн-мислення, латерального мислення, SCAMPER, TPB3, Mind Mapping, креативного лідерства та фасилітації.

Уміння: аналізувати та структурувати управлінські проблеми, генерувати альтернативні рішення, застосовувати сучасні технології креативного мислення, створювати прототипи, оцінювати та відбирати креативні ідеї, аналізувати ризики та розробляти інноваційні проекти.

Комунікація: презентувати, аргументувати та захищати креативні й управлінські рішення, організовувати командну взаємодію, проводити фасилітацію творчих сесій та конструктивно взаємодіяти із зацікавленими сторонами.

Автономія та відповідальність: самостійно генерувати та оцінювати інноваційні рішення, приймати рішення в умовах невизначеності, прогнозувати їх наслідки, ініціювати інноваційні проекти та відповідати за результати їх реалізації.

3. ПРОГРАМА, СТРУКТУРА (ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН) НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Назви розділів і тем	Навчальне навантаження (години)					
	Денна форма навчання			Заочна форма навчання		
	Кількість аудиторних годин	Лекції	Практичні (семінарські)	Кількість аудиторних годин	Лекції	Практичні (семінарські)
1. Концептуальні основи креативності та креативного мислення в менеджменті	2	1	1	1	1	
2. Психофізіологія креативності, когнітивні стилі та подолання ментальних блоків	2	1	1	1	1	
3. Класичні методи генерації ідей: Мозковий штурм (Brainstorming) та його модифікації (6-3-5, Brainwriting)	3	2	1	1		1
4. Метод латерального мислення Едварда де Бона та методика «Шість капелюхів мислення»	4	2	2	2	1	1
5. Методологія Дизайн-мислення (Design Thinking): емпатія, фокусування, генерація, прототипування	4	2	2	2	1	1
6. Метод SCAMPER та морфологічний аналіз у пошуку інноваційних управлінських рішень	3	2	1	1	1	
7. Основи ТРВЗ (Теорія розв'язання винахідницьких задач) в управлінській діяльності	3	2	1	1	1	
8. Візуальне та радіантне мислення: техніка Mind Mapping (Ментальні карти)	3	2	1	1		1
9. Оцінювання, фільтрація, відбір та захист креативних ідей (Метод Disney, критеріальні матриці)	4	2	2	2		1
10. Креативне лідерство, формування та фасилітація креативних команд в організаціях	3	2	1	1		
11. Комерціалізація та впровадження	3	2	1	1		

креативних ідей у діяльність підприємств						
Всього аудиторних годин	34	20	14	10	6	4
Самостійна робота (години)	56			76		
Загальний обсяг годин навчальної дисципліни	90			90		

4. АНОТАЦІЇ ТЕМ (РОЗДІЛІВ) ДИСЦИПЛІНИ

Тема 1. Концептуальні основи креативності та креативного мислення в менеджменті.

Охоплює дослідження сутності, когнітивних механізмів та закономірностей розвитку креативного мислення в умовах високої динамічності й неозначеності сучасного бізнес-середовища. Розглядається еволюція досліджень феномену креативності від концепцій обдарованості до когнітивних наук, модель дивергентного та конвергентного мислення Дж. Гілфорда й Е. П. Торренса, а також концепція стану потоку (flow) М. Чиксентмихайї у контексті творчої діяльності.

Література: [1, 5, 6, 10, 11]

Тема 2. Психофізіологія креативності, когнітивні стилі та подолання ментальних блоків.

Присвячена вивченню когнітивних стилів, природі психологічної інерції, стереотипів та бар'єрів, які перешкоджають прийняттю нестандартних управлінських рішень. Опрацьовуються методи діагностики індивідуального рівня креативності за допомогою тестів Торренса й Гілфорда, а також практичні вправи для долання ментальних блоків.

Література: [2, 3, 5, 7, 10, 11]

Тема 3. Класичні методи генерації ідей: Мозковий штурм (Brainstorming) та його модифікації (6-3-5, Brainwriting).

Розглядається типологія методів генерації ідей, методологія проведення класичного мозкового штурму, тінювих сесій та зворотного мозкового штурму (Reverse Brainstorming). Вивчаються симуляції за методом 6-3-5 (Brainwriting), синектика Вільяма Гордона на основі аналогій та особливості застосування евристичних методик у віртуальних і віддалених командах.

Література: [3, 5, 6, 10, 11]

Тема 4. Метод латерального мислення Едварда де Боно та методика «Шість капелюхів мислення».

Зміст теми охоплює принципи та закономірності латерального мислення, концепцію провокацій та випадкового входу (Random Entry) Едварда де Боно. Особлива увага приділяється практичній методиці «Шість капелюхів мислення» для ротації когнітивних режимів під час всебічного аналізу складних бізнес-ситуацій та кейсів.

Література: [7, 10, 12, 13, 15, 16]

Тема 5. Методологія Дизайн-мислення (Design Thinking): емпатія, фокусування, генерація, прототипування.

Присвячена опануванню п'яти фаз методології Design Thinking — емпатії, фокусуванню, генерації, прототипуванню та тестуванню. Розглядаються інструменти досліджень користувачів: глибинні інтерв'ю, Карти емпатії (Empathy Map), побудова персона-моделей (User Personas), карти подорожі користувача (CJM) та швидке прототипування (Rapid Prototyping) у сфері послуг і бізнес-моделюванні.

Література: [4, 7, 10, 11, 13, 15, 20]

Тема 6. Метод SCAMPER та морфологічний аналіз у пошуку інноваційних управлінських рішень.

Вивчаються інструменти модифікації та трансформації існуючих продуктів і процесів за допомогою операторів SCAMPER (Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to another use, Eliminate, Reverse). Опрацьовується техніка побудови морфологічних матриць та метод фокальних об'єктів для розв'язання управлінських задач.

Література: [3, 7, 10, 11, 13, 22]

Тема 7. Основи ТРВЗ (Теорія розв'язання винахідницьких задач) в управлінській діяльності.

Розглядаються базові закони розвитку систем та інструменти ТРВЗ, адаптовані до виявлення й усунення бізнес-суперечностей (Business TRIZ). Вивчаються алгоритми визначення Ідеального Кінцевого Результату (ІКР), принципи підміни та розв'язання винахідницьких задач (АРВЗ).

Література: [3, 7, 10, 11, 13, 22]

Тема 8. Візуальне та радіантне мислення: техніка Mind Mapping (Ментальні карти).

Тема висвітлює принципи радіантного й візуального мислення, а також використання психогеомерії та візуальної фасилітації у менеджменті. Засвоюються практичні навички побудови та презентації ментальних карт (Mind Maps) у сучасних програмних середовищах XMind, Miro, MindManager та Coggle.

Література: [7, 10, 11, 13, 16, 22]

Тема 9. Оцінювання, фільтрація, відбір та захист креативних ідей (Метод Disney, критеріальні матриці).

Розглядаються технології аналізу, критеріального відбору, оцінки ризиків та фільтрації генерувальних концепцій. Застосовується метод Волта Диснея (послідовний аналіз з позицій Мрійника, Реаліста та Критика), побудова матриць «Важливість — Здійсненність» (Impact / Feasibility Matrix) і метод Pre-Mortem для підготовки та захисту ідей перед зацікавленими сторонами.

Література: [3, 6, 10, 20, 25]

Тема 10. Креативне лідерство, формування та фасилітація креативних команд в організаціях.

Аналізуються особливості формування креативних команд, створення «креативного офісу» та сприятливого психологічного клімату в організації. Опрацьовуються принципи модерації й фасилітації групових сесій, а також роль лідера-фасилітатора у подоланні конфліктів під час творчого пошуку.

Література: [2, 3, 6, 10, 11]

Тема 11. Комерціалізація та впровадження креативних ідей у діяльність підприємств. Вивчаються моделі комерціалізації інноваційних рішень — від визрівання концепту до побудови стартапу або впровадження в операційну діяльність підприємств. Розглядаються питання захисту інтелектуальної власності, розвитку креативної економіки, використання генеративного штучного інтелекту (Generative AI) як підсилювача людської творчості та етичні аспекти креативних технологій.

Література: [3, 6, 25, 27].

4. ТЕМИ ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ

№	Назва теми	План практичних занять
1	Діагностика особистого когнітивного стилю та виконання вправ на подолання ментальних блоків і стереотипів мислення	1. Оцінка рівня індивідуальної креативності за допомогою тестів Е. Торренса та Дж. Гілфорда. 2. Виявлення видів когнітивних бар'єрів, стереотипів та психологічної інерції мислення. 3. Опрацювання вправ для подолання ментальних блоків під час прийняття управлінських рішень. 4. Аналіз, інтерпретація та обговорення результатів діагностики когнітивних стилів членів групи.

2	Практикум з проведення класичного Мозкового штурму (Brainstorming) та симуляція за методом 6-3-5 / Brainwriting	1. Підготовка, організація та регламент проведення класичної сесії мозкового штурму. 2. Практична симуляція методу 6-3-5 (Brainwriting) для письмової генерації ідей у команді. 3. Застосування тіньових сесій та зворотного мозкового штурму (Reverse Brainstorming). 4. Синектика Вільяма Гордона: використання аналогій для вирішення проблем.
3	Застосування методики Едварда де Боно «Шість капелюхів мислення» для аналізу складного бізнес-кейсу	1. Алгоритм та правила проведення фасилітаційної сесії за методом «Шість капелюхів мислення» Едварда де Боно. 2. Застосування концепції провокацій та випадкового входу (Random Entry). 3. Ротація когнітивних режимів під час всебічного аналізу складного бізнес-кейсу. 4. Формулювання та аргументація підсумкових рішень за результатами сесії.
4	Практичне проходження фаз Дизайн-мислення (Design Thinking): побудова Карти емпатії (Empathy Map) та розробка прототипу	1. Проведення глибинних інтерв'ю та побудова Карти емпатії (Empathy Map). 2. Створення персона-моделей (User Personas) та побудова Карти подорожі користувача (CJM). 3. Генерація концепцій рішень на основі сформульованого пункту зору (Point of View). 4. Розробка та швидке експрес-прототипування (Rapid Prototyping) послуги чи продукту.
5	Розв'язання управлінських задач за допомогою операторів модифікації SCAMPER та морфологічних матриць	1. Практичне використання операторів модифікації SCAMPER (Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to another use, Eliminate, Reverse). 2. Побудова морфологічних матриць для пошуку нових конфігурацій продуктів чи послуг. 3. Застосування методу фокальних об'єктів у продукт-дизайні та менеджменті. 4. Синтез та критеріальний відбір оптимальних інноваційних варіантів.
6	Використання елементів ТРВЗ: аналіз суперечностей та розробка Ідеального Кінцевого Результату (ІКР)	1. Ідентифікація та аналіз технологічних і організаційно-управлінських суперечностей (Business TRIZ). 2. Формулювання Ідеального Кінцевого Результату (ІКР) для обраної проблеми. 3. Застосування принципів усунення суперечностей (АРВЗ, Business TRIZ). 4. Оцінка отриманих винахідницьких рішень на

		відповідність критеріям ІКР.
7	Складання та презентація ментальних карт (Mind Maps) у ПЗ XMind / Miro для вирішення інноваційної проблеми	1. Опанування інструментів програмного забезпечення XMind та онлайн-дошки Miro для візуалізації мислення. 2. Побудова радіантних структур ментальних карт (Mind Maps) для вирішення інноваційної проблеми. 3. Використання елементів візуальної фасилітації та психогеомерії. 4. Публічна презентація та захист ментальних карт у груповому форматі.

6. САМОСТІЙНА РОБОТА

Самостійна робота призначена для поглиблення, розширення і закріплення теоретичних знань, отриманих на лекціях. Вона допомагає набути навички самостійної роботи з довідковою, навчальною і науковою літературою, державними і галузевими стандартами; підвищити якість самостійної проробки здобувачами вищої освіти навчальної інформації шляхом її конкретизації і цілеспрямованості.

Питання, що виносяться на самостійне опрацювання:

№ з/п	Тематика завдань для самостійного опрацювання
1	Історія розвитку досліджень креативності: від концепцій обдарованості до когнітивних наук.
2	Модель дивергентного та конвергентного мислення Дж. Гілфорда та Е. П. Торренса.
3	Концепція флоу (поток) М. Чиксентмихайї у контексті творчої діяльності.
4	Когнітивна інерція та психологічні бар'єри креативності: види та способи подолання.
5	Оцінка рівня індивідуальної креативності: діагностичні методики та тести.
6	Синектика Вільяма Гордона як метод розв'язання проблем на основі аналогій.
7	Тіньові сесії мозкового штурму та метод зворотного мозкового штурму (Reverse Brainstorming).
8	Застосування методу «635» у віртуальних та віддалених командах.
9	Концепція провокацій та випадкового входу (Random Entry) Едварда де Боно.
10	Застосування методу латерального мислення в маркетингу та ребрендингу.
11	Проведення глибинних інтерв'ю та включеного спостереження на етапі «Емпатія» у Дизайн-мисленні.
12	Техніка побудови персона-моделей (User Personas) та карт подорожі користувача (CJM).
13	Швидке прототипування (Rapid Prototyping) у сфері послуг та бізнес-моделюванні.
14	Метод фокальних об'єктів та його використання у продукт-дизайні.
15	Деталізація модифікаторів SCAMPER (Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to another use, Eliminate, Reverse).

16	Основні закони розвитку систем у Теорії розв'язання винахідницьких задач (ТРВЗ).
17	Принцип підміни та усунення суперечностей в алгоритмі розв'язання винахідницьких задач (АРВЗ).
18	Застосування ТРВЗ у розв'язанні бізнес-суперечностей (Business TRIZ).
19	Психогеометрія та візуальна фасилітація в управлінні проектами.
20	Сучасне програмне забезпечення для побудови ментальних карт (MindManager, XMind, Miro, Coggle).
21	Метод Волта Диснея: взаємодія Мрійника, Реаліста та Критика в розробці рішень.
22	Матриця «Важливість — Здійсненність» (Impact / Feasibility Matrix) для ранжування ідей.
23	Аналіз ризиків креативних проєктів: метод Pre-Mortem.
24	Психологічний клімат та організаційні умови створення «креативного офісу».
25	2Роль фасилітатора у подоланні конфліктів під час творчих дискусій.
26	2Захист інтелектуальної власності на креативні ідеї та інноваційні розробки.
27	2Моделі комерціалізації нових ідей: від концепту до стартапу.
28	Креативна економіка та роль креативних індустрій у сучасному бізнес-середовищі.
29	Використання штучного інтелекту (Generative AI) як підсилювача людської креативності.
30	Етичні аспекти застосування креативних технологій та маніпулятивних технік.

7. ІНДИВІДУАЛЬНІ ЗАВДАННЯ

Навчальним планом виконання окремого курсового проєкту (роботи) не передбачено. Натомість здобувачі виконують скрізний командний/індивідуальний творчий проєкт з розробки інноваційного рішення для реального бізнес-кейсу (Pitch Deck) у межах практичних занять та самостійної роботи.

8. ПОЛІТИКА КУРСУ І ЦІННОСТІ

Академічна доброчесність: навчальний процес будується на принципах чесності, взаємоповаги та дотримання норм авторського права. Використання чужих ідей, текстів чи концепцій без належного цитування вважається плагіатом. Застосування генеративних систем ШІ (ChatGPT, Claude тощо) дозволяється як інструмент асистування та брейнштормінгу, але підсумкові аналітичні висновки та концепції мають бути критично осмислені здобувачем.

Відвідування та активність: відвідування лекцій та практичних занять є важливою складовою успішного засвоєння дисципліни. Оскільки курс має виражену практичну та тренінгову спрямованість, активна участь у групових вправах, фасилітаціях та обговореннях безпосередньо впливає на підсумкову оцінку.

Політика дедлайнів та відпрацювань: завдання, подані з порушенням встановлених термінів без поважної причини, оцінюються з нарахуванням штрафних балів (-10% за кожен тиждень запізнення). Відпрацювання пропущених практичних занять здійснюється під час очних або онлайн-консультацій викладача за попереднім узгодженням.

Інклюзивність та комфортне середовище: на заняттях культивується атмосфера психологічної безпеки (Psychological Safety), де будь-яка висловлена ідея має право на розгляд, а критика діє виключно в конструктивному та доброзичливому руслі. Не допускається дискримінація за будь-якими ознаками.

9. ВИМОГИ ВИКЛАДАЧА

Основними вимогами викладача навчальної дисципліни «Технології розвитку креативного мислення» до курсанта є:

- обов'язкове відвідування лекційних та практичних занять за розкладом;
- активність під час практичних занять;
- конструктивно підтримувати зворотний зв'язок на всіх заняттях;
- взаємодія викладач-курсант базується на засадах взаємоповаги, такту та коректної поведінки;
- письмові роботи слід здавати в установлені строки; за несвоєчасну здачу робіт оцінка знижується;
- студенти, які не виконали заплановані завдання, до екзамену не допускаються.

Неприпустимо:

- пропуски занять з неповажних причин;
- користування телефонами під час занять;
- проходження процедур контролю замість себе іншими особами;
- виконання навчальної роботи за інших осіб;
- здача навчальних завдань, підготовлених іншими особами;
- використання робіт (рефератів, курсових, контрольних, і ін. робіт) виконаних іншими особами в якості результатів своєї праці;
- порушувати тишу в приміщеннях загального доступу, призначених для навчальної та наукової діяльності.

10. МЕТОДИ КОНТРОЛЮ

Контрольні заходи передбачають поточний та семестровий види контролю.

Поточний контроль – проводиться з метою перевірки засвоєння знань та умінь осіб, які навчаються, протягом семестру. Він здійснюється під час практичних занять для перевірки рівня знань осіб, які навчаються, з певних тем навчальної програми і виконання конкретних завдань. Результатом поточного контролю є оцінка за практичне заняття. Знання та вміння особи, яка навчається, оцінюються за шкалою, визначеною Університетом. Система оцінювання знань осіб, які навчаються, визначається кафедрою. Поточному контролю на практичних заняттях підлягають усі особи, які навчаються.

Оцінки за практичні заняття виставляються в робочу книжку викладача.

Семестровий контроль – проводиться у формах семестрового екзамену або семестрового заліку з конкретної навчальної дисципліни згідно з навчальним планом і графіком семестрового контролю, затвердженого директором інституту.

Семестровий екзамен – це форма підсумкового контролю засвоєння особою, яка навчається, теоретичного та практичного матеріалу з окремої навчальної дисципліни за семестр. Семестровий екзамен проводиться як контрольний захід. Підсумковий контроль проводиться для оцінювання якості засвоєння навчального матеріалу дисципліни з урахуванням результатів поточного контролю.

Методи контролю: усні відповіді на питання теоретичного матеріалу, спостереження за навчальною діяльністю здобувачів освіти, усне опитування (тематичне опитування), виконання практичних завдань, доповіді. Оцінюються: активність у дискусіях, якості

виконання практичних вправ та презентацій кейсів, результати тестування знань лекційного матеріалу.

Підсумковий контроль проводиться у формі *заліку* з метою оцінки рівня засвоєння теоретичних знань та практичних навичок з дисципліни.

Методи демонстрації результатів навчання за навчальною дисципліною

Результати навчання	Методи демонстрації (навчання, оцінювання)	Інструменти, обладнання та програмне забезпечення, які використовуються для демонстрації здобутих результатів навчання за навчальною дисципліною (за потребою)
Розуміти: - концепції креативності; - закономірності латерального та дизайн-мислення; - когнітивні механізми генерації ідей.	Усна відповідь, бесіда, участь у дискусіях, складання порівняльних таблиць, виконання тестування.	ПК, мультимедійний проектор, дистанційна платформа (Zoom/Google Meet), презентації PowerPoint/Prezi.
Знати: - класифікацію методів генерації ідей; - етапи Дизайн-мислення; - інструменти де Боно, SCAMPER, ТРВЗ; - критерії оцінки та відбору ідей.	Письмове/електронне тестування, виступ на практичних заняттях, есе, усне опитування.	Тестові бази у Google Forms, конспекти лекцій, методичні вказівки, ПК.
Вміти: - застосовувати інструменти «6 капелюхів», SCAMPER, ТРВЗ; - будувати Карти емпатії та Mind Maps; - проводити фасилітацію мозкового штурму; - оцінювати та захищати креативні рішення.	Виконання та захист практичних кейсів, демонстрація ментальних карт, розробка та презентація інноваційного проєкту.	ПЗ XMind, Miro, MS Excel, фліпчарт, маркерна дошка, мультимедійне обладнання.

11. СХЕМА НАРАХУВАННЯ БАЛІВ ЗА НАВЧАЛЬНОЮ ДИСЦИПЛІНОЮ

Шкала оцінювання

За шкалою ECTS		За шкалою оцінювання ДІ НУ ОМА		
Оцінка	Пояснення	Екзамен		Залік
A	Відмінно	Відмінно	5	Зараховано
B	Дуже добре	Добре	4	
C	Добре			
D	Задовільно	Задовільно	3	
E	Достатньо			
FX	Незадовільно	Незадовільно	2	Не зараховано

Загальні критерії оцінювання знань здобувачів освіти

A (відмінно) – оцінка «відмінно»

Глибокі знання і розуміння навчального матеріалу, виконання завдань без/або з незначною кількістю недоліків в обсязі, передбаченим робочої програмою навчальної дисципліни. Здобувач освіти вміє самостійно здобувати знання, без допомоги викладача знаходить та опрацьовує необхідну інформацію. Використовує набуті знання і вміння для прийняття рішень у стандартних і нестандартних ситуаціях. Переконливо аргументує відповіді, відстоює власну позицію щодо питань, які розглядаються. Здобувач освіти добре знайомий з основною, а також додатковою літературою.

B (дуже добре) – оцінка «добре»

Достатньо повні знання та розуміння навчального матеріалу, виконання завдань з незначною кількістю недоліків та/або негрубих помилок. Здобувач освіти вміє застосовувати набуті знання та вміння для вирішення практичних завдань, у відповіді прослідковується порушення принципу систематичності і логічності викладу навчального матеріалу. Самостійно виправляє допущені помилки, виявляє ґрунтовне знання основної бібліографії, однак лише поверхово орієнтується у допоміжній літературі.

C (добре) – оцінка «добре»

Загальні знання та розуміння навчального матеріалу, виконання завдань з певною кількістю недоліків і несуттєвих помилок. Здобувач освіти вміє зіставляти, узагальнювати, систематизувати інформацію в цілому самостійно застосовувати її на практиці. Відповідь здобувача освіти правильна, але недостатньо повна, бездоказова. Здобувач освіти самостійно виправляє помилки, виявляє знайомство та розуміння основної бібліографії, однак зовсім не орієнтується у допоміжній літературі.

D (задовільно) – оцінка «задовільно»

Базові знання та розуміння навчального матеріалу, виконання завдань з суттєвими недоліками або помилками. Здобувач освіти відтворює значну частину теоретичного матеріалу, виявляє знання і розуміння основних положень, але допускає значну кількість неточностей і грубих помилок, які може усувати за допомогою викладача. У своїх міркуваннях опирається на повторення думок викладача або автора, не вміє навести власні приклади, не може відповісти на додаткові запитання. Здобувач освіти виявляє поверхове знайомство та розуміння лише основної бібліографії та зовсім не орієнтується у допоміжній літературі.

E (достатньо) – оцінка «задовільно»

Знання та розуміння навчального матеріалу на рівні мінімальних вимог. Здобувач освіти бачить навчальну дисципліну як нагромадження випадкових і не пов'язаних між собою тем. У своїх міркуваннях не здатен аналізувати окрему тему дисципліни у контексті

інших тем і виражати взаємозв'язок між ними, відповіді мають шаблонний характер і не відображають самостійного розуміння теми. Здобувач освіти поверхово орієнтується в основній бібліографії.

FX (незадовільно) – оцінка «незадовільно»

Здобувач освіти володіє матеріалом на рівні окремих фрагментів, що становлять незначну його частину. Він спроможний висвітлити лише окремі питання, не вміючи їх аргументувати чи пояснити. Цілісність розуміння матеріалу з дисципліни відсутня. Його участь у навчальному процесі є пасивною, відповіді в більшості є невірними або дуже поверховими і обмежуються механічним засвоєнням програми навчальної дисципліни.

12. ПИТАННЯ ДЛЯ ПІДСУМКОВОГО КОНТРОЛЮ

1. Розкрийте сутність поняття **креативності** та основні концепції креативного мислення.
2. Охарактеризуйте когнітивні механізми та закономірності розвитку креативного мислення.
3. Розкрийте особливості **дивергентного та конвергентного мислення**. Покажіть їх значення для управлінської діяльності.
4. Охарактеризуйте основні **когнітивні бар'єри, стереотипи та психологічну інерцію** і способи їх подолання.
5. Розкрийте сутність **когнітивних стилів** та їх вплив на творчу й управлінську діяльність.
6. Охарактеризуйте концепцію «**поток**у» (**Flow**) М. Чиксентмихайї та її значення для творчої діяльності.
7. Розкрийте сутність методу **мозкового штурму** та основні правила його проведення.
8. Охарактеризуйте модифікації мозкового штурму: **метод 6-3-5 та Brainwriting**.
9. Розкрийте сутність **латерального мислення** Едварда де Боно та його відмінність від традиційного логічного мислення.
10. Охарактеризуйте методику «**Шість капелюхів мислення**» та призначення кожного з її режимів мислення.
11. Розкрийте сутність **провокації та методу випадкового входу (Random Entry)** у латеральному мисленні.
12. Охарактеризуйте основні етапи **Дизайн-мислення (Design Thinking)** та їх взаємозв'язок.
13. Розкрийте зміст етапу «**Емпатія**» у дизайн-мисленні. Охарактеризуйте карту емпатії, глибинне інтерв'ю та спостереження.
14. Поясніть призначення **User Persona та Customer Journey Map (CJM)** у процесі розроблення інноваційного рішення.
15. Розкрийте сутність **швидкого прототипування (Rapid Prototyping)** та його роль у створенні нових продуктів і послуг.
16. Охарактеризуйте метод **SCAMPER** та розкрийте зміст його основних модифікаторів.
17. Розкрийте сутність **морфологічного аналізу** та можливості використання морфологічних матриць для пошуку інноваційних управлінських рішень.
18. Охарактеризуйте основні положення **ТРВЗ (Теорії розв'язання винахідницьких задач)** та можливості її застосування в менеджменті.
19. Розкрийте поняття **суперечності** у ТРВЗ та охарактеризуйте підходи до її усунення.
20. Поясніть сутність поняття «**Ідеальний кінцевий результат**» (**ІКР**) та його значення для розв'язання проблем.
21. Охарактеризуйте техніку **Mind Mapping (ментальні карти)** та принципи її побудови.
22. Розкрийте можливості використання **візуального та радіантного мислення** в управлінській діяльності.
23. Охарактеризуйте **метод Волта Диснея** у процесі розроблення креативного рішення.

24. Розкрийте сутність **критеріального оцінювання та відбору креативних ідей**. Охарактеризуйте матрицю «Важливість — Здійсненність».
25. Охарактеризуйте основні підходи до **оцінювання ризиків креативних проєктів**, зокрема метод Pre-Mortem.
26. Розкрийте поняття **креативного лідерства** та охарактеризуйте роль керівника у формуванні креативної команди.
27. Охарактеризуйте роль **фасилітатора** під час проведення творчих командних сесій та способи подолання конфліктів у творчих дискусіях.
28. Розкрийте основні етапи **комерціалізації та впровадження креативної ідеї** в діяльність підприємства.
29. Охарактеризуйте роль **штучного інтелекту (Generative AI)** у розвитку та підсиленні людської креативності.
30. Розкрийте **етичні аспекти застосування креативних технологій**, зокрема питання маніпулятивних технік та захисту інтелектуальної власності.

13. РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

Основна:

1. Де Боно Е. Шість капелюхів мислення. Київ: Наш Формат, 2022. 168 с.
2. Де Боно Е. Латеральне мислення. Як створити революційні ідеї. Харків: КСД, 2021. 224 с.
3. Браун Т. Зміна за задумом: Як дизайн-мислення перетворює організації та надихає на інновації. Київ: Наш Формат, 2020. 288 с.
4. Кетмелл Е. Корпорація геніїв. Як управляти командою творчих людей. Київ: Наш Формат, 2019. 336 с.
5. Мікалко М. Рисові штурми та інші методи рішення нездійснених задач. Харків: Фабула, 2020. 416 с.

Додаткова:

8. Чиксентмихайї М. Креативність. Психологія знахідки та виходу за межі. Київ: Наш Формат, 2019. 520 с.
9. Альтшуллер Г. С. Знайти ідею: Вступ до ТРВЗ — теорії розв'язання винахідницьких задач. Альпіна Паблішер, 2018. 400 с.
10. Бьюзен Т. Супермислення. Використовуйте ментальні карти для підсилення вашого розуму. Київ: КМ-Букс, 2020. 224 с.
11. Роам Д. Практика візуального мислення. Малюй та перемагай. Харків: КСД, 2018. 320 с.
12. Kelley T., Kelley D. Creative Confidence: Unleashing the Creative Potential Within Us All. Crown Business, 2013. 288 p.

14. ІНФОРМАЦІЙНІ РЕСУРСИ В ІНТЕРНЕТІ

1. IDEO U — Інтерактивна платформа з Дизайн-мислення та інновацій. URL: <https://www.ideo.com/>
2. Interaction Design Foundation — Дизайн-мислення та UX інструменти. URL: <https://www.interaction-design.org/>
3. Edward de Bono Official Website — Методології латерального мислення. URL: <https://www.debono.com/>
4. Miro Online Visual Collaboration Platform (Шаблони Brainstorming, Empathy Map, Mind Mapping). URL: <https://miro.com/>
5. Altshuller Institute for TRIZ Studies — Ресурси з теорії розв'язання винахідницьких задач. URL: <https://www.aitriz.org/>
6. Coursera: Creative Thinking & Innovation Courses. URL: <https://www.coursera.org/>