

Studiju kursa nosaukums		RADOŠUMS UN INOVĀCIJAS BIZNESĀ	
Apjoms kredītpunktos/ ECTS)		2/3	Apjoms (stundās) 80
Priekšzināšanas		Uzņēmējdarbības pamatos	
Zinātņu nozare		Vadības zinātne	
Zinātņu apakšnozare		Uzņēmējdarbības vadība	
Akadēmisko stundu kopsavilkums		Apjoms (akadēmiskās stundas)	
Tālmācības nodarbības		40	
Video lekcijas un konsultācijas		8	
Vingrinājumi, pašpārbaudes jautājumi un testi		12	
Patstāvīgie darbi/attālinātās diskusijas		16	
Eksāmena/Ieskautes darbs		4	
1. līmeņa profesionālās studiju programmas		Biroja vadība	
Studiju kursa autors		Elīna Miķelsone, MBA, PhD candidate	
Studiju kursa pasniedzējs		Elīna Miķelsone, MBA, PhD candidate	
Studiju kursa mērķis:		Mērķis Attīstīt radošās domāšanas prasmes jaunu produktu/pakalpojumu radīšanai biznesa ilgtspējībai.	
Prasības kredītpunktu iegūšanai (kursa novērtējuma struktūra):		Vērtējums sastāv no 2 daļām: 1) Radošais uzdevums diskusijas formā: izmantojot SCAMPER metodi, lai radītu idejas diskusiju formā minētajam uzdevumam (50%). 2) Noslēguma darbs - individuāli sagatavots komplekss darbs, kas ietver radošās domāšanas metožu izmantojumu idejas attīstībai konceptā (50%).  Gala vērtējums tiek aprēķināts: Moodle diskusija/uzdevums – 50% Ieskaite – 50%  Lai izliktu gala vērtējumu, abās aktivitātēs jāuzrāda sekmīgs vērtējums – ne zemāks kā 4 balles. Gala vērtējums ir vidējā atzīme 10 baļļu sistēmā, proporcionāli abu minēto aktivitāšu procentuālajam sadalījumam.	
Studiju rezultāti			
1. Zināšanas: 1.1.Studenti ir apguvuši un nostiprinājuši zināšanas par to, kas ir radošums un inovācijas; 1.2. Studenti atpazīst un apraksta dažāda veida inovācijas, inovāciju finansēšanas un aizsardzības veidus; 1.3. Studenti pārzina vairākas radošās domāšanas metodes un to izmantojumu.			
2. Prasmes: 2.1.Studenti demonstrē prasmi atpazīt dažādus inovācijas veidus un tos klasificēt; 2.2.Studenti attīsta prasmes dažādu radošās domāšanas metožu izmantošanā; 2.3.Studenti prot identificēt un pielietot dažādas ideju novērtēšanas un attīstības metodes, lai idejas			

taptu inovācijās.

 3. *Kompetence:*

3.1. Studenti attīsta radošas idejas konceptos individuālā, grupu un organizācijas līmenī, kombinējot studiju procesā apgūtās tehnikas;

3.2. Studenti prot moderēt inovācijas procesus un iesaistās tajos, apzinoties savu lomu un nozīmi.

**Studiju kursa saturs**

N.p.k.	Temati	Kontaktstundas, video, audio nodarbības	Tālmācības nodarbības	Vingrinājumi, pašpārbaudes jautājumi un testi	Patstāvīgie darbi - attālinātās diskusijas. Patstāvīgā darba apraksts pieejams e- studiju vidē.	Ieskaite
1.	Radošuma pamati. <i>Radošums, radošā domāšana un radošums kā process.</i>	8	5	3	2	4
2.	Inovācijas pamati. <i>Kas ir inovācija un kāda ir tās nozīme.</i>		5		2	
3.	Radošums organizācijās. <i>Indivīda un komandas loma inovācijas procesā.</i>		5	3	2	
4.	Inovatīva organizācija. <i>Inovatīvas kompānijas, inovāciju vadības process, inovāciju vadību ietekmējošie faktori</i>		5		2	
5.	Radošās domāšanas metodes ideju ģenerēšanai. <i>Dažādas ideju ģenerēšanas tehnikas – “Nejaušie stimuli”, “Ērģeļu metode”, “Punktu savienošana” jeb ideju loterija</i>		5	3	2	
6.	Ideju novērtēšanas un attīstības tehnikas. <i>Kvalitatīvās un kvantitatīvās ideju novērtēšanas tehnikas. Ideju konceptualizēšana ar biznesa kanvas palīdzību un darbības karti. Koncepti biznesa modeļa attīstībai</i>		5		2	
7.	Inovāciju finansēšana un atbalsts		5	3	2	

	<i>Inovāciju atbalsta instrumenti un finansējuma piesaistes iespējas</i>					
8.	<i>Inovāciju aizsardzība Intelektuālā īpašuma aizsardzība</i>		5		2	
<b>KOPĀ:</b>		8	40	12	16	2
		<b>80</b>				

**Apgūstot studiju kursu un sekmīgi nokārtojot pārbaudījumus, studējošais spēj** (*zināšanas, prasmes un kompetences*)

Studiju rezultāti:	Novērtēšanas kritēriji		
	(40-69%)	(70-89%)	(90-100%)
<b>Zināšanas</b>	Izprot teorētiskos ietvaros. Spēj par tiem reflektēt konspektīvi.	Izprot teorētiskos ietvarus un spēj par tiem reflektēt.	Izprot teorētiskos ietvarus, spēj par tiem reflektēt un modelēt zināšanu izmantojumu dzīvē.
<b>Prasmes</b>	Prot izmantot kursa ietvaros apgūtās metodes atsevišķi, konkrētu mērķu sasniegšanai. Izmantojot metodes, spēj radīt nelielu ideju skaitu (līdz 7 idejas). Spēj atlasīt labākās idejas, neizmantojot noteiktus kritērijus vai tehnikas.	Prot izmantot kursa ietvaros apgūtās metodes kompleksi, konkrētu mērķu sasniegšanai. Izmantojot metodes, spēj radīt optimālu ideju skaitu (līdz 14 idejas). Spēj atlasīt labākās idejas, izmantojot studiju kursā aprakstītās tehnikas.	Prot izmantot ne tikai kursa ietvaros apgūtās metodes, konkrētu mērķu sasniegšanai. Neatkarīgi attīsta prasmes radošu metožu izmantošanā. Izmantojot metodes, spēj radīt lielu ideju skaitu ( vairāk nekā 14 idejas). Spēj atlasīt labākās radītās idejas, izmantojot ne tikai kursā apgūtās tehnikas.
<b>Kompetences</b>	Individuāli spēj pielietot atsevišķas apgūtās metodes un tehnikas, lai attīstītu idejas.	Individuāli spēj attīstīt idejas pārliedzinošos konceptos, izmantojot dažādas apgūtās tehnikas un metodes, tās kombinējot. Spēj reflektēt par procesu	Grupā spēj attīstīt idejas pārliedzinošos konceptos, izmantojot dažādas apgūtās tehnikas un metodes, tās kombinējot. Spēj reflektēt par procesu un tā rezultātiem.

	<b>STUDIJU KURSA APRAKSTS</b>	<b>APSTIPRINĀTS</b> Biznesa vadības koledžas 18.01.2021. Studiju padomes sēdē Protokols Nr. VAD 4-03/18.01.2021
--	-------------------------------	--

		un tā rezultātiem.	
<b>Iegūto studiju rezultātu apliecinājums</b>			
<div> <div>Studiju rezultāti</div> <div>Novērtēšanas metode</div> </div>	<b>1.</b>	<b>2.</b>	<b>3.</b>
Moodle diskusija/uzdevums	X	X	X
Ieskaite	X	X	X

### Ieteicamā pamatliteratūra

1.	Edeirs, Dž. (2008). Radošās domāšanas māksla. Rīga: LID (7.-113.lpp.)
2.	Bono, E. (2011). Kā gūt radošas idejas. Rīga: Zvaigzne ABC (5.-17.lpp plus atsevišķi apgūtas vismaz 5 radošuma spēles)
<b>Ieteicamā papildliteratūra</b> (studenti mudināti papildus apgūt dažādus literatūras avotus saistībā ar radošumu, norādītajos (vai brīvi izvēlētos) avotos un apgūstot materiālu vismaz 20 lpp apmērā).	
1.	Boden, M. A. (2004). The Creative Mind: Myths And Mechanisms. Routledge.
2.	Rangone, A. (2020). Managing Corporate Innovation. Springer.
3.	Sniukas, M. (2020). Business Model Innovation as a Dynamic Capability. Springer.
4.	Rexhepi, G. (Ed), Hisrich, R. D. (Ed), Ramadani, V. (Ed) (2019). Open Innovation and Entrepreneurship. Springer.
5.	Runco, M. A.(2007). Creativity: theories and themes: research, development, and practice. Elsevier Academic Press.
6.	Harvard Business Review (2003). Harvard Business Essentials: Managing creativity and innovation: practical strategies to encourage creativity, Harvard Business School Press, Boston.
7.	Kaufman, J.C. & Sternberg, R.J. (2006). The International Handbook of Creativity. New York: Cambridge University Press.
8.	Levitt, T. (2002). Creativity is not Enough. Harvard Business Review, Harvard Business School Publishing Corporation, Boston.
9.	Mumford, M.D. (2011). Handbook of Organizational Creativity. Elsevier, ASV.
10.	Darbellay, F., Moody, Z., & Lubart, T. (2017). Creativity, Design Thinking and Interdisciplinarity., Springer Singapore
<b>Ieteicamā periodika</b>	
1.	Publikācijas par radošumu un inovācijām latviešu valodā - žurnāls <i>Kapitāls, laikraksts Dienas Bizness, laikraksts Diena, žurnāls ‘IR nauda’, žurnāls ‘Forbes’</i> u.c.
2.	Publikācijas par radošumu un inovācijām svešvalodā valodā – <i>Harvard Business Review, Wall Street Journal, The Economist, Financial Times</i> u.c.
3.	Interneta avoti par radošās domāšanas metodēm: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <a href="http://www.creatingminds.org">www.creatingminds.org</a></li> <li>2. <a href="http://www.mindtools.com">www.mindtools.com</a></li> <li>3. <a href="http://www.edwdebono.com">www.edwdebono.com</a></li> <li>4. <a href="http://www.mindwerx.com">www.mindwerx.com</a></li> </ol>

Vispārējai lietošanai	Spēkā ar 01.03.2021.	Versija 2	lpp 4 no 4
-----------------------	----------------------	-----------	------------