

«Күләш Байсейітова атындағы
Қазақ ұлттық өнер университеті»
РММ Ғылыми кеңесінің шешімімен
БЕКІТІЛДІ
«23» сәуір 2023ж № 2 хаттама
Ғылыми кеңесінің төрағасы
 Г.А. Ахмедьяров



6B02088(1) «КРЕТИВТІК МЕНЕДЖМЕНТ» БІЛІМ БЕРУ БАҒДАРЛАМАСЫ БОЙЫНША ШЫҒАРМАШЫЛЫҚ ЕМТИХАН ТАЛАПТАРЫ

✓ БАКАЛАВРИАТ

Кафедра атауы	Білім беру бағдарламасының атауы	Топ	Мектептен н/е колледжден кейін қабылдау	Даярлық топ	Шекті балл
«Операторлық өнер, дыбыс режиссурасы және арт-менеджмент»	6B02088(1) «Кретивтік менеджмент»	Қазақ Орыс Ағылшын	Орта (толық) жалпы білім (сонымен қатар өнер саласында 5-7 жылдық білімі болғаны жөн); Өнер бағыттары бойынша арнаулы орта білім.	Бар	75 грант және ақылы

- Жоғары жалпы білім деңгейі және дамыған интеллект, ақпаратты жылдам талдау қабілеті.
- Шығармашылық және инновациялық ойлау, күрделі міндеттерді шешу үшін стандартты емес идеяларды ұсыну шеберлігі.
- Шығармашылық индустриялар саласында терең білім, шығармашылық кәсіпкерлік қағидаттары мен құралдарын түсіну.
- Дамыған концептуалды және ассоциативті ойлау, идеялар мен трендтер арасындағы байланыстарды көру қабілеті.

- Көшбасшылық және ұйымдастырушылық дағдылар, шығармашылық командаларда тиімді жұмыс істеу және жобаларды басқару қабілеті.
- Шығармашылық индустриялардағы заманауи трендтерді, соның ішінде цифрлық өнерді, маркетингті және бренд-менеджментті терең түсіну.
- Заманауи цифрлық құралдарды меңгеру, контентпен, мультимедиамен және кәсіби бағдарламалармен жұмыс істеу дағдылары.

БІРІНШІ ШЫҒАРМАШЫЛЫҚ СЫНАҚ: Арт-жоба бойынша презентация жасау

Креативтік жоба – бұл стандарттық емес идеялар мен әдеттен тыс тәсілдерге негізделген, креативтік индустрия саласында жүзеге асырылатын жоба.

Реферат – арт-жобаның қағаздағы кеңейтілген сипаттамасы (әдістер, мақсаттар, міндеттер, кезеңдер, негіздеме).

Презентация – бұл жобаға арналған қысқаша, визуалды нұсқа, ауызша баяндамаға арналған.

Презентация талаптары:

- Көлемі – кемінде 15 слайд.
- Форматы – Microsoft Power Point (pptx) немесе PDF (pdf)
- Қорғау ұзақтығы – 7-10 минут.

Презентацияның мысалдық құрылымы:

- Титулдық слайд – Автордың аты-жөні, жобаның атауы, қала, жыл.
- Жобаның концепциясы
- Жобаның сипаттамасы
- Көрнекі және дыбыстық концепция
- Іске асыру жоспары
- Жобаны насихаттау
- Іс-шараны ұйымдастыру
- Құжаттама және кері байланыс

Бұл құрылым қатаң үлгі емес – жобаның ауқымы мен ерекшеліктеріне байланысты автор оны өзгертуі мүмкін, кейбір элементтерді қосу немесе алып тастауға болады.

Техникалық және стилистикалық талаптар:

Презентация бір стильде ұсынылуы керек.

- Орфография, пунктуация және мәтін құрастыру ережелері сақталуы керек.
- Көрнекі ұсыныс – нақты тақырыптар, құрылымдалған блоктар, мәтіннің аз мөлшерде қолданылуы.
- Суреттер, инфографика және диаграммалар қолдауға ие.
- Жоба келесі дағдыларды көрсетуі керек:
- Бизнес-жоспарлармен және жоба құжаттамасымен жұмыс істеу дағдылары.
- Шығармашылық іс-шараларды жобалау және ұйымдастыру қабілеті.
- Кретивтік менеджменттің кәсіби құралдарын пайдалануға дайындық.

Жобаның болжамды тақырыптары:

- Медиа, дизайн, цифрлық өнер, стартаптар, VR/AR саласында креативті фестивальдер мен шоукейстерді ұйымдастыру.
- Шығармашылық индустрияларда брендтерді құру және жылжыту (мода, графикалық дизайн, музыкалық топтар, перформанстар).
- Креативті кеңістіктердің концепцияларын әзірлеу (креативті хабтар, коллаборативті кеңістіктер, дизайн-студиялар, инновациялық орталықтар).
- Суретшілер, музыканттар, дизайнерлер және контент-криэйторлар үшін цифрлық платформалар мен стартаптар құру.
- Иммерсивті іс-шараларды ұйымдастыру (квесттер, интерактивті спектакльдер, эксперименталды перформанстар).
- Креативті жобаларды жылжыту стратегияларын әзірлеу (әлеуметтік желілер, digital маркетинг, контент-стратегиялар).
- Әртүрлі индустриялар арасындағы коллаборацияларды ұйымдастыру (музыка мен мода, кино мен технология, өнер мен ғылым).
- Халықаралық креативті алмасулар мен арт-резиденцияларды өткізу.
- Мәдени және білім беру онлайн-платформаларын құру (подкасттар, блогтар, вебинарлар, мастер-кластар).
- Мәдени туризмге арналған іс-шараларды жоспарлау (мәдени маршруттар, арт-фестивальдер, қалалық инсталляциялар).
- Инновациялық креативті стартаптарды әзірлеу және іске қосу (виртуалды көрмелер, цифрлық галереялар, NFT).
- Технология мен өнер тоғысындағы жобалар (нейроөнер, AI-арт, генеративті өнер).
- Әлеуметтік маңызды креативті жобаларды әзірлеу (инклюзия, тұрақты даму, экологиялық бастамалар).
- Медиа және цифрлық платформаларға арналған контент-жобалар жасау (YouTube, TikTok, Instagram, подкасттар).
- Шығармашылық конкурстар мен челленджерді ұйымдастыру (digital art, музыкалық баттлдар, фэшн-шоулар).
- Мәдениетаралық жобалар және халықаралық ынтымақтастық (арт-экспедициялар, мультимедиялық перформанстар).
- Креативті өнімдердің концепцияларын әзірлеу (мерч, limited edition, концепт-арт).

- Шығармашылық индустрияда жеке брендті құру және дамыту.
- Қалалық кеңістіктерге арналған жобалар (муралдар, инсталляциялар, паблик-арт).
- Шығармашылық индустриялардағы еркін тақырыптағы жобалар (жаңа форматтар және стандартты емес шешімдер).

Реферат талаптары:

Реферат – бұл креативті жобаның жазбаша сипаттамасы, оның көлемі 15-20 бет болуы тиіс. Ол құжаттарды тапсыру кезінде қабылдау комиссиясына ұсынылады, ал белгіленген мерзімнен кеш тапсырылған жұмыстар қарастырылмайды. Реферат талапкер тарапынан қазақ немесе орыс тілінде өздігінен орындалуы тиіс, ал оның тақырыбы мен мазмұны таңдалған білім беру бағдарламасына сәйкес келуі қажет.

Рефераттың құрылымы: титулдық бет, кіріспе (тақырыптың өзектілігі, мақсаты мен міндеттері, зерттеу объектісі мен пәні, тақырыптың зерттелу деңгейі, зерттеудің практикалық маңызы, жұмыстың құрылымы), негізгі бөлім (арт-жобаның сипаттамасы мен талдауы), қорытынды, пайдаланылған әдебиеттер тізімі және қажет болған жағдайда қосымшалар (жалпы бет санына кірмейді).

Рефератты рәсімдеу талаптары: шрифт – Times New Roman, өлшемі – 14, жоларалық интервал – бір, шеттері: жоғары және төмен – 2 см, сол жақ – 2 см, оң жақ – 2 см, абзацтық шегініс – 1,25 см. Мәтінде пайдаланылған дереккөздерге міндетті түрде сілтемелер берілуі керек, ал соңында олар ресімделген тізім түрінде көрсетіледі. Алдын ала жарияланған ғылыми мақалалардың болуы құпталады, бірақ міндетті талап болып табылмайды.

Рефераттың мысалдық құрылымы:

- Жобаның концепциясы – негізгі идея, бірегейлік, өзектілік, негіздеме.
- Миссия және көзқарас – жобаның мақсаты, оның ұзақ мерзімді перспективалары.
- Мақсатты аудитория – жоба кімге арналған, жасы, қызығушылықтары бойынша сегменттеу.
- Команда және рөлдер – негізгі қатысушылар, олардың функциялары мен құзыреті.
- Маркетингтік стратегия – насихаттау арналары, PR, серіктестермен өзара әрекет.
- Қоршаған ортаны талдау (SWOT және PEST) – жобаның табысына әсер ететін факторларды зерттеу.
- Мақсаттарды қою (SMART) – нақты, өлшенетін және қол жеткізуге болатын мақсаттар.
- Бюджет және қаржыландыру – жоспарланған шығындар, мүмкін болатын табыс көздері.
- Іске асыру жоспары – кезеңдер, мерзімдер, бақылау нүктелері.
- Орын және техникалық талаптар – өткізу орны, қажетті ресурстар.
- Күтілетін нәтижелер – болжамды әсерлер, тиімділікті бағалау.
- Жобаның болашағы – аяқталғаннан кейінгі перспективалар.

- Тәуекелдер және мәселелер туындаған жағдайда әрекет жоспары – мүмкін болатын қауіптер және оларды шешу жолдары.
- Құжаттама және есеп беру – заңды бөлім, қажетті құжаттар.
- Қорытынды – түпкілікті қорытындылар, қысқаша қорытынды.

ЕКІНШІ ШЫҒАРМАШЫЛЫҚ СЫНАҚ: Коллоквиум

Коллоквиум талаптары:

1 Шығармашылық индустриялар және мәдени трендтер бойынша білім:

- Шығармашылық индустриялардағы негізгі бағыттар мен заманауи трендтер (дизайн, мода, цифрлық өнер, контент-маркетинг, гейминг, XR).
- Қазақстан мен әлемдегі шығармашылық индустриялардың негізгі қайраткерлерін білу.
- Мәдени және цифрлық технологиялардың қазіргі нарықтардың қалыптасуына әсері.

2 Жаһандық және жергілікті экономикалық процестерді түсіну:

- Шығармашылық индустриялар үшін әлемдік экономиканың негізгі сын-тегеуріндері мен мүмкіндіктері.
- Цифрландыру және жаһандану мәдени және шығармашылық секторларға қалай әсер етеді.
- Қазақстандағы шығармашылық индустриялардың дамуына әсер ететін ішкі саясат пен экономикалық үдерістердің негізгі мәселелері.

3 Тандалған мамандықтың мәнін түсіну:

- Шығармашылық индустриялардағы кәсіби қызметтің негізгі міндеттері мен болашағы.
- Шығармашылық индустриялар, мәдениет және экономикалық үдерістер арасындағы өзара байланыс.
- Шығармашылық менеджменттің негіздері, жобалық ойлау және инновациялар.

4 Интеллектуалдық және білім деңгейі:

- Аналитикалық ойлау және стратегиялық шешімдер қабылдау қабілеті.
- Сын тұрғысынан ойлау және логикалық пайымдау.
- Жалпы білім деңгейі және мәдени таным көкжиегі жоғары болуы.

5 Шығармашылық әлеует:

- Ассоциативті және концептуалды ойлау қабілеті.
- Креативті концепциялар, визуалды шешімдер және контент әзірлеу дағдылары.
- Сторителлинг, брендтеу және визуалды коммуникация негіздерін түсіну.

6 Жеке және басқарушылық қасиеттер:

- Көшбасшылық және ұйымдастырушылық қабілеттер.
- Топта жұмыс істеу, шығармашылық ұжымдарды басқару дағдылары.
- Клиенттермен, серіктестермен және демеушілермен келіссөздер жүргізу тәжірибесі.

- Ойларын нақты және сауатты жеткізу шеберлігі (ауызша және жазбаша).

7 Цифрлық және техникалық сауаттылық:

- Компьютерді, цифрлық құрылғыларды және шығармашылық жобаларға арналған бағдарламаларды еркін меңгеру.
- Дизайн, монтаждау, контент-маркетингке арналған кәсіби құралдармен жұмыс тәжірибесі.
- Презентациялар құру, кестелермен және визуалды платформалармен жұмыс істеу шеберлігі.

8 Тілдік дағдылар:

- Қазақ және орыс тілдерін жетік білу (міндетті).
- Ағылшын тілін білу артықшылық болып табылады (жеке ағылшын тобы бар).

9 Креативті жобаларға қатысу тәжірибесі:

- Креативті өнімдерді (фестивальдер, медиа жобалар, стартаптар, әлеуметтік желілерге арналған контент) әзірлеуге қатысу тәжірибесі.
- Байқауларға, хакатондарға, көрмелерге, стартап-акселераторларға қатысу.
- Волонтерлік қызмет тәжірибесі, мәдени және әлеуметтік жобаларға қатысу.

• Өткізу формасы:

Коллоквиум еркін әңгіме түрінде өтеді, оның барысында:

- Жалпы мәдени таным және креативтік индустрияны түсіну.
- Заманауи креативті ортадағы эстетикалық көзқарастар мен бағдар.
- Қызығушылық аясы және кәсіби қызметке деген көзқарас.
- Креативтік индустриядағы менеджмент пен экономиканың негізгі аспектілерін түсіну.

Бағалау және критерийлер:

Коллоквиумның мақсаты - талапкердің заманауи әлемде креативті менеджменттің рөлін түсіну деңгейін бағалау. Бұл креативті индустриялардың динамикасы туралы білімді талап етеді — дизайн мен медиадан бастап технологиялық стартаптар мен урбанистикаға дейін. Талапкер цифрлық трансформация, тұрақты даму, жасанды интеллект сияқты жаһандық трендтер туралы хабардар болуы керек және олардың бизнес модельдер мен әлеуметтік-мәдени процестерге қалай әсер ететінін түсінуі маңызды.

Негізгі аспект - шығармашылықты басқару қабілеті: идеяларды генерациялаудан бастап оларды іске асыруға дейін. Белгісіздік жағдайында жұмыс істеу, икемді әдістемелерді қолдану (Agile, Design Thinking), таралған командаларды басқару және мәліметтерді талдау немесе жобаларды жылжыту үшін цифрлық құралдарды пайдалану шеберлігі бағаланады.

Экономикалық контексті түсіну де маңызды: идеяларды монетизациялау, зияткерлік меншікті басқару, краудфандинг, NFT, сондай-ақ креативті индустриялардың этикалық аспектілері. Маркетингтің негіздері, мәдениетаралық коммуникация және келіссөздер жүргізу дағдылары талапкердің позициясын нығайтады.

Коллоквиум келесі қабілеттерді бағалайды:

- Аналитикалық ойлау - табысты стартаптар немесе сәтсіздіктерді талдау арқылы;
- Шығармашылық әлеует - стандартты емес шешімдерді ұсыну арқылы;
- Мотивация - өнер, технология және кәсіпкерлік тоғысындағы жобаларды жасауға деген ынта.

Практикалық тәжірибе құпталады: хакатондарға қатысу, іс-шараларды ұйымдастыру, контент-стратегияларды әзірлеу немесе әлеуметтік бастамаларға қатысу. Figma, Trello, Midjourney сияқты цифрлық платформаларды білу және саланың тез өзгеруіне бейімделу қабілеті артықшылық болып табылады.

Формат - еркін пікірталас, мұнда тек кең танымды ғана емес, сонымен қатар инновацияларды басқарушылық сараптамамен үйлестіріп, креативті экономикаға үлес қосуға дайын болуды көрсету маңызды.

• Шығармашылық емтиханның бағалау критерийлері:

Бағалаудың балдық көрсеткіші <i>I</i> шығармашылық емтихан	Бағалау критерийлері <i>I</i> шығармашылық емтихан, креативтік жоба қорғау	Бағалаудың балдық көрсеткіші <i>II</i> шығармашылық емтихан	Бағалау критерийлері <i>II</i> шығармашылық емтихан, сұхбаттасу, коллоквиум
45-50	Жоба жоғары деңгейде әзірленген: инновациялық идея, нарықтың терең талдауы. Өзектілігі жаһандық трендтерге (AI, ESG, цифрландыру) негізделген. Сенімді бизнес-модель (жазылу, NFT, freemium). Цифрлық құралдарды (Figma, Miro, Tilda) кәсіби қолдану. Метрикаларға (CAC, LTV, ROI) басымдық берілген сенімді презентация.	45-50	Жоғары деңгей: терең білім креативті индустрияларда (EdTech, gaming, Web3). Венчурлік модельдер, краудфандинг, IT-гиганттарымен жұмыс істеуді түсіну. Стартаптардың табысты және сәтсіз кейстерін талдай алу. Жоғары деңгейдегі цифрлық сауаттылық (AI-құралдары, блокчейнді білу). Іскерлік коммуникация деңгейінде тілдік дағдылар.
40-44	Жақсы деңгей, бірақ бәсекелестерді немесе монетизацияны талдау жеткіліксіз. Идея сәтті, бірақ MVP нашар әзірленген. Визуалды ұсыну жақсы, бірақ стиль әрдайым аудиторияға (мысалы, IT-инвесторларға) сәйкес келе бермейді.	40-44	Жақсы деңгей: трендтерді жақсы түсінеді, бірақ кейбір нишалық салаларда (мысалы, метавселендер) кемшіліктер бар. Монетизация туралы сенімді айтады, бірақ ESG-стандарттары туралы білмейді.

35-39	Орта деңгей: идея бар, бірақ бірегейлігі жоқ. Бизнес-жоспар қарапайым. Презентация мәтінге толы, деректерді қолдану әлсіз.	35-39	Негізгі деңгей: базалық білімдер бар, бірақ практикадан мысалдар жоқ. Терминдерді шатастырады (NFT мен токенизация арасындағы айырмашылық).
30-34	Беткі талдау. Нақты КРІ жоқ. Визуалдар қарапайым (PowerPoint инфографикасыз). Сөйлеу сенімсіз, тәуекелдер туралы сұрақтарға жауаптар жоқ.	30-34	Беткі деңгей: бет-әлпет жауаптары. Burn rate немесе agile-методтарын түсіндіріп бере алмайды.
25-29	Жоба түпнұсқа емес (бар шешімдерді қайталайды). Бірлік экономикасын түсіну жоқ. Презентация қателіктермен безендірілген.	25-29	Сұрақтарға жауап беруде кемшіліктер: стартаптағы рөлдерді шатастырады (менеджер мен продюсерді). Метрикалар түсінілмейді.
20-24	Идея абстрактілі, нарықпен байланысы жоқ. Бюджет немесе әзірлеу кезеңдері есептелмеген.	20-24	Төмен деңгей: нарық туралы әлсіз білімдер. Өңірдегі табысты стартаптарды атай алмайды.
15-19	Құрылым жоқ. МА (мақсатты аудитория) зерттелмеген. Презентация стандарттарға сәйкес емес (мысалы, pitch deck жоқ).	15-19	Жауаптар жалпы сипатта: «креативтілік маңызды» деген сияқты. Кейстерді талдау жоқ.
10-14	Жоба шынайы емес. Цифрлық құралдар қолданылмаған. Дәлелдемелер жоқ.	10-14	Минималды деңгей: технологиялар мен креативті индустриялардың байланысын түсінбейді.
5-9	Трендтерді мүлде түсінбеу. Логика жоқ.	5-9	Құрылымсыз жауаптар: креативті менеджердің рөлін түсіндіріп бере алмайды.
0-4	Жоба ұсынылмаған немесе тақырыпқа сәйкес келмейді.	0-4	Толық түсінбеушілік: кәсіби сұрақтарға жауаптар жоқ.

6B02088(1) «Кретивтік менеджмент» білім беру бағдарламасы бойынша қабылдау емтиханының (КОЛЛОКВИУМ) шамамен алғандағы сұрақтары.

«Мәдениет және өнер: көрнекті қайраткерлер және олардың үлесі»

(Өнер түрлері, танымал мәдениет қайраткерлері және өнердің заманауи үрдістері бойынша білімді тексереді.)

1. Өнердің негізгі түрлері
2. Қазақтың халық музыкалық аспаптары
3. Темірбек Жүргеновтің қазақ мәдениеті мен өнерінің дамуына қосқан рөлі
4. КСРО халық әртісі Күләш Байсейітованың шығармашылығы
5. КСРО халық әртісі Роза Бағланованың шығармашылығы
6. Қазақстанның халық әртісі Шара Жиенқұлованың өнерге қосқан үлесі
7. Шәкен Аймановтың өмірбаяны мен шығармашылығы

8. Әлемдік музыка мәдениетіне үлес қосқан қазақстандық композиторлар
9. Қазақстандағы және әлемдегі әйгілі театрлар
10. Қазақ театры мен киносының көрнекті актерлері
11. Есте қалған ең ерекше арт-жоба немесе мәдени шара
12. Қазақстандағы және әлемдегі танымал мұражайлар
13. Қазақстандағы және әлемдегі әйгілі суретшілер және олардың белгілі картиналары
14. Қазақстандағы және әлемдегі танымал мүсіншілер және олардың туындылары
15. Қазақстан мен әлемдегі атақты сәулет өнері ескерткіштері. Оларды кім салған?
16. Қазақстан мен әлемдегі ұлы жазушылар және олардың шығармалары
17. Қазақстан мен әлемдегі атақты театр қойылымдары және режиссерлер
18. Қазақстан мен әлемдегі әйгілі кинорежиссерлер және олардың фильмдері
19. Қазақстан мен әлемдегі танымал би ұжымдары мен хореографтар
20. Қазақстан мен әлемдегі белгілі дизайнерлер (киім, графика, интерьер). Олардың жұмыстары
21. Халықаралық деңгейде танылған қазақстандық фотографиялар мен операторлар
22. Креативті индустрияға не кіреді? Бұл терминді қалай түсінесіз?
23. Жасанды интеллект қазіргі заманғы өнер мен мәдениетке қалай әсер етеді?
24. Әлемдік өнерде қандай жаңа бағыттар мен трендтер дамып жатыр?
25. Қазіргі мәдени өмірде фестивальдер, биеннале мен арт-жәрмеңкелердің рөлі қандай?

Менеджмент негіздері, маркетинг және креативті менеджмент

(Менеджмент, маркетинг және креативті менеджменттің қазіргі заманғы индустриялардағы ерекшеліктері туралы негізгі білімдерін тексереді.)

1. Креативті индустриялар контекстіндегі менеджмент дегеніміз не?
2. Стартап немесе цифрлық жоба менеджерінің негізгі функциялары қандай?
3. Креативті индустриядағы басқару дәстүрлі бизнестен қалай ерекшеленеді?
4. Жоба миссиясы мен көрінісі дегеніміз не? EdTech немесе медиа саласындағы стартап үшін мысал келтіріңіз.
5. Таралған (remote) креативті командада командалық жұмысты қалай ұйымдастыруға болады?
6. Креативті менеджер үшін қандай дағдылар өте маңызды?
7. Креативті менеджер мен дәстүрлі продюсердің айырмашылығы неде?
8. Дизайн, медиа немесе технологиялық стартаптар саласында қандай мамандықтар бар?
9. Инновациялық өнімді (мысалы, VR қосымшасын) іске қосуда қандай қиындықтар туындайды?
10. Креативті жобаны жүзеге асыру үшін кезең-кезеңмен жоспарды қалай әзірлеуге болады?

11. Цифрлық экономикадағы маркетинг дегеніміз не? Ол креативті жобалар үшін неге маңызды?
12. Стартапты ілгерілету үшін қандай digital-маркетинг құралдары тиімді?
13. Онлайн-платформа немесе цифрлық сервис үшін мақсатты аудиторияны қалай анықтауға болады?
14. Контент-маркетинг дәстүрлі жарнамадан қалай ерекшеленеді? Креативті бренд үшін мысал келтіріңіз.
15. Инновациялық өнімді танымал ету үшін әлеуметтік желілерді қалай қолдануға болады?
16. Қандай технологиялар (AI, AR, блокчейн) креативті индустрияларды трансформациялауы мүмкін?
17. Цифрлық өнімнің брендинг дегеніміз не? Сәтті мысалдарды келтіріңіз.
18. Технологиялық стартаптың краудфандинг науқаны үшін ұран ойластырыңыз.
19. Цифрлық медиа немесе ойын индустриясындағы продюсирлеу дегеніміз не?
20. Креативті жобаларда тұрақты даму (ESG) трендтерін ескерудің маңызы неде?
21. Креативті индустриядағы жобаның жетістігін қалай өлшеуге болады (метрикалар, KPI)?
22. Стартаптың табысы үшін не маңызды: инновациялық идея ма, әлде дұрыс бизнес-модель ме?
23. Креативті жобаға инвестицияларды қалай тартуға болады (венчурлық қорлар, краудфандинг)?
24. Өнер мен технологиялардың қиылысында қандай тәуекелдер бар?
25. Сіздің өңіріңізде/еліңізде сәтті креативті жобалар немесе стартаптардың мысалдарын атаңыз.

Мәдениет экономикасы, қаржылық сауаттылық және жобаны басқару

(Инновацияларды басқару, қаржыны және жобаларды креативті индустрияларда басқару саласындағы білімдерді тексереді.)

1. Креативті индустриялар экономикасы дегеніміз не және ол цифрлық трансформациямен қалай байланысты?
2. Мемлекеттік стартаптарға қолдау көрсету мен жеке инвестициялар арасындағы айырмашылық қандай?
3. Венчурлық қорлар неге эксперименттік жобаларды (мысалы, блокчейн немесе AI) қаржыландырады?
4. Цифрлық өнімді қалай монетизациялауға болады? 3-4 модельді атаңыз (жазылым, freemium, NFT).
5. SaaS шешімінің немесе мобильді қосымшаның бағасы неге нарықта өзгеруі мүмкін?
6. EdTech платформаларының, медиастартаптар мен ойын студияларының негізгі табыс көздері қандай?
7. IT жобасының бюджетін не қамтиды? MVP әзірлеу үшін қандай шығындар әдеттегі болып табылады?
8. Стартапта burn rate және unit-экономикасын ескерудің маңызы неде?
9. Технологиялық стартаптардың негізін қалаушылар қандай қателіктер жиі жібереді?
10. Краудфандинг (Kickstarter) немесе токенизация (NFT) креативті индустрияларда қалай қолданылады?
11. Венчурлық инвестор мен бизнес-ангел арасындағы айырмашылық қандай?
12. Цифрлық сервис үшін қандай төлем моделін таңдау керек (жазылым, бір реттік сатып алу)?
13. Стартаптың қаржылық тұрақтылығы дегеніміз не және оған қалай жетуге болады?
14. Web3 жобалары үшін қазіргі заманғы қаржыландыру модельдері қандай?

15. Инновациялар бойынша грантты қалай тартуға болады (мысалы, ЕС немесе tech-корпорациялардан)?
16. Мобильді қосымшаның MVP әзірлеу үшін сметаны қалай жасауға болады?
17. IT-гиганттармен (Microsoft, Google) серіктестіктер стартаптар үшін неге маңызды?
18. Мемлекет креативті кластерлерді (коворкингтер, технопарктер) дамыту үшін қалай ынталандыруға болады?
19. Коммерциялық стартап пен әлеуметтік бағдарланған (impact investing) стартап арасындағы айырмашылық қандай?
20. Цифрлық жобаның табысын көрсететін метрикалар қандай (DAU, LTV, SAC)?
21. Ойын индустриясында немесе метавселенде мерчандайзингті қалай қолдануға болады?
22. Контент платформаларында онлайн монетизацияның қандай форматтары өзекті (стриминг, микротранзакциялар)?
23. Неліктен кейбір стартаптар «жылқы болмақ», ал басқалары сәтсіздікке ұшырайды?
24. Цифрлық экономика дегеніміз не және ол креативті нарықтарды қалай өзгертеді?
25. Сіздің өңіріңізде қандай технологиялық жоба (AR, EdTech, GreenTech) іске қосылуға тиіс және неге?

Келіссөз жүргізу өнері, ықпал психологиясы және мотивация

(Креативті индустриялар контекстіндегі шығармашылық ойлау, аргументация және серіктестермен өзара әрекеттесу дағдыларын тексереді.)

1. Инвесторды сіздің технологиялық стартапыңызға немесе цифрлық жобаңызға қолдау көрсетуге қалай сендіруге болады?
2. Инновациялар саласында келіссөз жүргізуші үшін қандай қасиеттер өте маңызды?
3. Венчурлық қормен кездесуге презентацияны қалай дайындауға болады?
4. Инвестор жобаға қаржылық қолдау көрсетуден бас тартса, бірақ сіз оның әлеуетіне сенсеңіз не істеу керек?
5. Команданы жоғары жалақысыз стартапта жұмыс істеуге қалай ынталандыруға болады?
6. IT саласында қандай келіссөз стилі тиімдірек: бейімделген немесе принципті?
7. Креативті индустрияларда (мысалы, EdTech немесе ойындар) бизнес-ангелдерді қалай тартуға болады?
8. Корпорацияны эксперименттік AR жобасына қаржыландыруға сендіретін қандай дәлелдер бар?
9. Бірнеше сәтсіздіктерден кейін команданың мотивациясын қалай сақтауға болады?
10. IT-компаниялармен немесе цифрлық платформалармен ұзақ мерзімді серіктестік қалай құрылады?
11. Дизайнерлермен немесе әзірлеушілермен келіссөздерде қандай психологиялық әдістер тиімді?
12. Команданы инновациялық өнім жасауға қалай шабыттандыруға болады?
13. Креативті индустрияларда инвесторлардың мүдделері мен шығармашылық еркіндік арасындағы тепе-теңдікті неге табу маңызды?
14. Эмоционалды интеллект мультимәдениеттегі командаларды басқаруға қалай көмектеседі?
15. Цифрлық өнімдер арқылы аудиторияға қалай әсер етуге болады (мысалы, мобильді қосымшалар)?
16. Технолоктар, дизайнерлер мен бизнес-талдаушылар үшін коммуникацияны бейімдеу неге маңызды?

17. Стартаптың ерте кезеңінде сенімді қалай арттыруға болады?
18. Креативті ортадағы келіссөздер үшін жеке брендіңізді қалай жасауға болады?
19. Конкуренттерді талдау неге тез өзгертін индустрияларда (мысалы, AI) маңызды?
20. Нарық көшбасшыларымен (Google, Meta) жобаларыңыз үшін серіктестік келісімін қалай жасасуға болады?
21. Әзірлеушілер мен өнім менеджерлері арасындағы қақтығысты қалай шешуге болады?
22. Цифрлық шешімдерді таныстыру үшін онлайн-іс-шараны қалай ұйымдастыруға болады?
23. Нишалық технологиялық өнімдерді жылжыту үшін қандай ерекше әдістер қолданылады?
24. Креативті процесс басқару немесе инвестициялар тарту қайсысы сіз үшін маңызды?
25. Егер сіз шексіз бюджеті бар стартап құрсаңыз, ол қандай болар еді?

Байланыс ақпараты:

Шығармашылық емтихан бойынша сұрақтар: art-menedjment@kaznui.kz

Қабылдау мәселелері бойынша жалпы сұрақтар: Kaznui.priem@gmail.com

Факультет деканы: Иманберген Марат Рақышұлы



Кафедра меңгерушісі: Бектенов Самат Жаксылыкович

