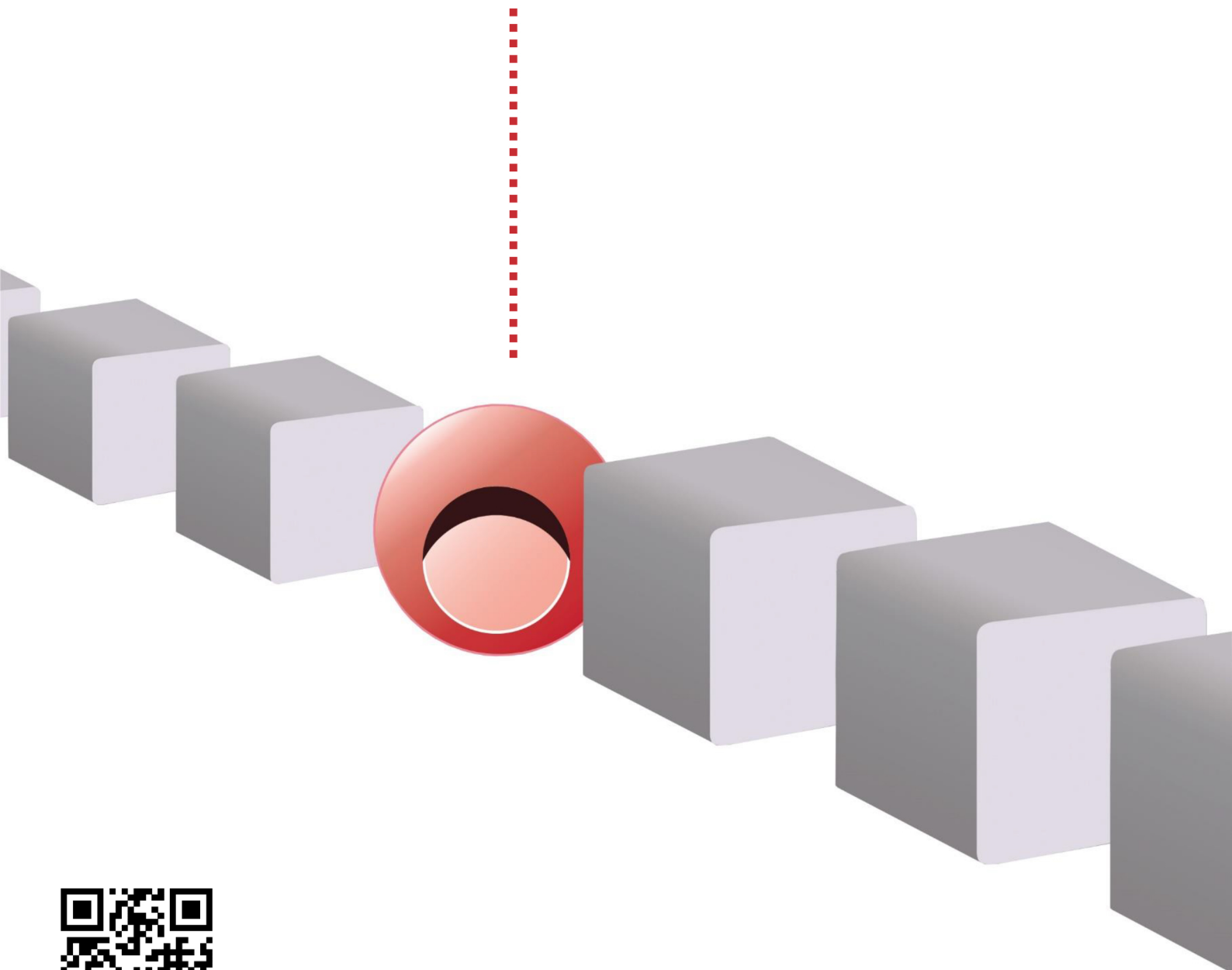


ROZVOJ KREATIVITY A ŘÍZENÍ INOVACÍ V SW APLIKACÍCH



ROZVOJ KREATIVITY A ŘÍZENÍ INOVACÍ V SW APLIKACÍCH

→ Ve světě dochází k zásadnímu přelomu. Jedna éra končí. Vše se mění. Podle studie Světového ekonomického fóra (a dalších institucí) do roku 2030 zanikne až 50 % všech pracovních pozic, které bude možné nahradit roboty a automatizovanými systémy (počet takto ztracených míst bude devětkrát větší než nových). Vznikne mnoho nových pracovních profesí (jen pro vzdělané a kreativní), které dosud neexistují. Většina lidí na ně nebude stačit.

→ Jak obstát v průmyslu 4.0, v digitalizaci, robotizaci? Už nyní jsou požadovány zcela nové, naprosto klíčové kompetence – kreativita, inovační myšlení, digitální kompetence, flexibilita.

1 Co absolvováním kurzu získáte?

1 V rámci kurzu vám vzroste kreativita o přibližně 50 až 100 %. Příležitosti a hrozby budete vidět úplně jinými očima. Nebudete se bát digitalizace, různých softwarů ani umělé inteligence. Naučíte pracovat v kreativní aplikaci MIRO (miro.com) – jedná se o jeden s nejlepších softwarových nástrojů na vytváření konceptuálních a myšlenkových map nebo na práci s kreativními metodami a technikami jako např.: Brainstorming, Brainwriting, SCAMPER, Kanban, Canvas, The Idea Napkin, Empathy Map a dalšími. Naučíte se pracovat i s programy Vensim, Silico AI, Anylogic, což jsou SW aplikace pro podporu vytváření strategie, analýz a predikce. A bude vás to velmi bavit. Protože k výsledkům dospíváme hrou, nadšením, rychlými výsledky a radostí z tvoření a růstu.

2 Zaručujeme nárůst vaší vlastní tvořivosti o cca 50 až 100 %. Dosahujeme toho propracovaným systémem působení na logiku, na postoje, na city, pomocí nadšení, hravosti, pomocí touhy po seberealizaci a radosti z úspěchu.



Scamper

Cílem metody je posouvat míru pochopení problému kupředu a odhalovat souvislosti vedoucí k nápadu a vyřešení problému. Metoda je dobrá pro přemýšlení a hledání nové podoby výrobku – inovace. Pravidelně je využívána v designerských a reklamních skupinách.



Kepner-Tregoa

Podstatou metody je důsledná analýza možných příčin problému, snaha o přesné pojmenování situace mezi žádaným a skutečným stavem, pokus o hledání řešení na základě rozboru a analýzy příčiny.

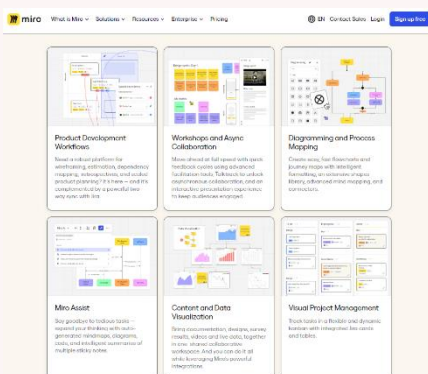
Design Thinking

Cílem metody je vytváření vhodné – přesně designované inovace pro zákazníka. Metoda nahlíží na problém očima designéra, čerpá z jeho stylu uvažování, který lze považovat za nekonvenční. Metoda představuje holistický a vizionářský pohled na inovace.

2 SW Aplikace



1



2

Vensim

Vensim Software Purchase Support FAQ Online Courses Contact Us



Instant results with Synthesim®

Industrial strength simulation software for improving the performance of real systems. Vensim's rich feature set emphasizes model quality, connections to data, flexible distribution, and advanced algorithms. Configurations for everyone from students to professionals.

Metoda hledání nápadu na řešení

V dnešní době závisí úspěšnost inovace na čase a rychlosti. Proto se používají metody práce s mozem a iniciace určitých myšlenkových pochodů pomocí návodných otázek, které pomáhají pochopit příčinu problému či možnosti vylepšení pro zákazníka.

ROZVOJ KREATIVITY A ŘÍZENÍ INOVACÍ V SW APLIKACÍCH

silico

3



4

anylogic



Myšlenková mapa

Cílem metody je vizualizace myšlenkových pochodů probíhajících v lidském mozku a tím stimulovat kreativní nápady a inovační řešení. Jedná se v podstatě o vynikající grafickou formu zápisu současné úrovně poznání o určitém jevu, problému nebo úkolu.



Brainstorming

Cílem metody je podněcování a generování neotřelých nápadů v různých stádiích řešení problémů. Pro mnohé osvědčená, pro jiné překonaná metoda. Záleží na úhlu pohledu a motivu, co od ní očekáváme. Pokud ji využijeme pro definování problémů, pak je vynikající.



WOIS

Hledání inovačních řešení, která splňují protichůdné požadavky. Jako jediná z komplexních metod má nejlépe propracovanou filozofii inovací a konceptů. Je úžasná a pomáhá změnit vnímání, chápání a myšlení inovátorů od základů.



Lean Canvas a Business Model Canvas

Simplifikační techniky, které jednoduchou formou vizualizují hlavní parametry produktu a podnikání. Metoda představuje statické zachycení představy o podnikatelském nápadu, specifikuje základní bloky a jejich vzájemné souvislosti. Na jejím základě se dají odhalit klíčová rizika, jež slouží jako vstupy pro experimenty, jako je testování plánu v reálném prostředí.

3 Domácí úkoly

V mezidobí dvou modulů budete plnit tzv. domácí úkoly: namalovat obrázek, vytvořit aranžovanou fotografii, přečíst si článek, vymyslet nějaký jednoduchý kreativní nápad, spojit věci zdánlivě nespojitelné. Proč? Kdyby bylo setkávání kurzistů mezi sebou a s lektory jen dva dny v měsíci, mohly by naučené věci a moudra z hlavy vyvanout. Výsledky domácích úkolů můžeme zveřejnit buď na našem webu či při v úvodu dalšího setkání.

4 Termíny jednotlivých skupin



21. – 22. 10. 23 I. Modul
11. – 12. 11. 23 II. Modul
2. – 3. 12. 23 III. Modul
6. – 7. 1. 24 IV. Modul
3. – 16. – **Vyprodáno**

1. Skupina
21. 10. 23 začínáme

4. – 5. 11. 23 I. Modul
9. – 10. 12. 23 II. Modul
13. – 14. 1. 24 III. Modul
10. – 11. 2. 24 IV. Modul
9. – 6. – **Vyprodáno**

2. Skupina
4. 11. 23 začínáme

ROZVOJ KREATIVITY A ŘÍZENÍ INOVACÍ V SW APLIKACÍCH



20. – 21. 1. 24 ● I. Modul
17. – 18. 2. 24 ○ II. Modul
2. – 3. 3. 24 ○ III. Modul
13. – 14. 4. 24 ○ IV. Modul
4. – 5. 5. 24 ○ V. Modul
1. – 2. 6. 24 ● VI. Modul

27. – 28. 1. 24 ● I. Modul
24. – 25. 2. 24 ○ II. Modul
23. – 24. 3. 24 ○ III. Modul
20. – 21. 4. 24 ○ IV. Modul
18. – 19. 5. 24 ○ V. Modul
15. – 16. 6. 24 ● VI. Modul

3. Skupina
20. 1. 24 začínáme

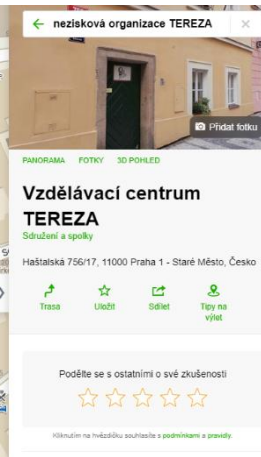
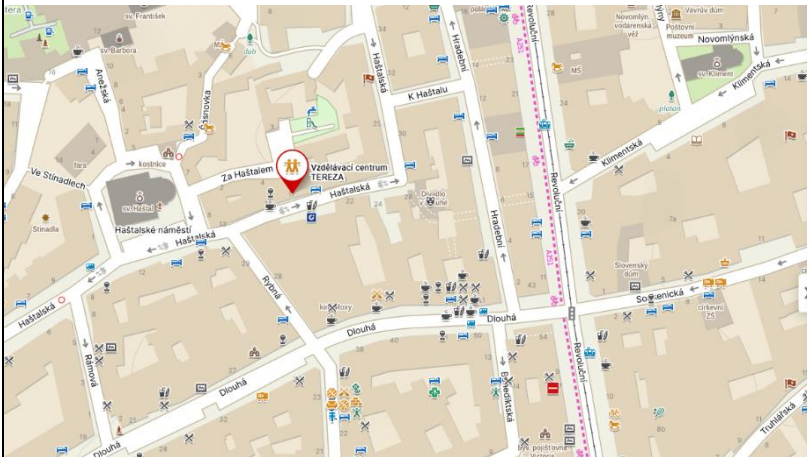
4. Skupina
27. 1. 24 začínáme

5 Kde bude výuka probíhat?

Výuka bude probíhat ve **Vzdělávacím centru TEREZA**



- Adresa: Haštalská 756/17, 11000 Praha 1 - Staré Město
- GPS: 50.0913261N | 14.4255708E



Synektika

Jedná se o v současnosti nejrozšířenější kreativní metodu pracující s analogií. Cílem metody je nabídnout řešitelům jiné než racionální myšlenkové postupy, konkrétně práci se symboly na základě čtyř typů analogií. Metoda se využívá zejména v situaci, kdy běžný myšlenkový postup nevedl k žádoucímu výsledku, nebo v případě, že řešení samotné je příliš nudné, fádní a neatraktivní.



Strategie modrého oceánu

Nalezení tržního prostoru, kde bude firma sama, bez žádné či výrazné konkurence. Když firma vymyslí něco, co nikdo jiný nemá, může si určit marži a cenu. Pak je v tržním prostoru sama a metaforicky se tomu říká „modrý oceán“. Nejprve je nutné změnit myšlení a paradigma, že hranice odvětví či oborů jsou pevně dané a není je možné změnit. Druhý nesprávný předpoklad je, že při tvorbě strategie musí firma vsadit na jednu stranu – diferenciaci nebo nízké náklady.



Metoda rychlý člun

Cílem metody je zjistit, co uživatelé nemají rádi na daném produktu či službě, případně identifikovat překážky, které stojí v cestě komfortnímu užívání produktu nebo služby. Jedná se o rychlou, jednoduchou a zábavnou techniku vhodnou k identifikaci a průzkumu problémů daného projektu nebo produktu, prováděnou skupinou lidí. Tato vizualizovaná interaktivní technika je vhodná pro získání zpětné vazby o reálných i potenciálních problémech.

ROZVOJ KREATIVITY A ŘÍZENÍ INOVACÍ V SW APLIKACÍCH

6 Kde zaparkuji?

Parkování v centru Prahy je problematické 😞. Nejbližší parkování je v podzemních garážích OC Palladium, ale je zpoplatněno 60 Kč / hod.



- Doporučujeme využít odstavné parkoviště a z parkoviště využít MHD (nejbližší MHD zastávka je Náměstí Republiky na metru B)
- Seznam dostupných odstavných parkovišť je dostupný [zde](#).
- Cena parkování je na některých místech zdarma, na jiných stojí 50 Kč nebo 100 Kč za celý den.

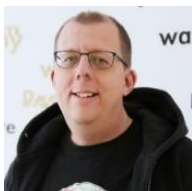
7 Lektorský tým



PhDr. Karel Červený, MSc., MBA, DBA

Garant programu

Trenér inovační kreativity, lektor a kouč. Přes 20 let se věnuje rozvoji strategického a konceptuálního myšlení. Bohaté zkušenosti na mezinárodní úrovni mu otevřely prostor pro otevření uceleného vzdělávacího programu. Od roku 2009 přednáší „Kreativní a inovační management“ na několika vysokých školách a univerzitách (VŠE, VŠEM, ČVUT, SAVS). Publikuje, radí a vzdělává v oblasti kreativního myšlení a řízení inovací.



Ing. Josef Holý

Lektor

Odborník na umělou inteligenci a spoluautor podcastu Kanárčí v síti. Věnuje se tématu informační války, dezinformací a vlivu algoritmů technologických gigantů na náš život.



Ing. Vladimír Volko

Lektor

Konzultant, lektor a kouč se specializací na zvyšování výkonnosti podniku v řadě oblastí managementu. Zkušenosti z automotive, strojírenství, plastikářství, strojní a zámečnické výroby, stavebnictví či služeb.



Mgr. Daniel Červený, MSc.

Lektor

Profesí transformační manažer, v rámci kurzu MBC se zaměřuje na aplikace pro práci s kreativními metodami a technikami (zejména aplikace MIRO)



Doc. Ing. Miroslav Špaček, Ph.D., MBA

Lektor

Aktuálně přednáší na VŠE předměty Inovace a podnikání a Modern Trends in Innovation Management. V rámci kurzu vyučuje metodu Design Thinking.



TRIZ – ARIZ

Metoda zaměřená na řešení problémů, která je založena na logice, datech a výzkumu, nikoli na intuici. Díky svému strukturovanému a algoritmizovanému přístupu, činí proces řešení problému reprodukovatelným, predikovatelným a spolehlivým. Metoda respektuje systémový přístup, podporuje kreativitu, vede uživatele od nejasné problémové situace, přes vymezení a analýzu systému ke správné formulaci čítných zadání, až k návrhům variant řešení upřesněných úloh.



Storyboard

Cílem metody je přiblížit zákazníkovi vizualizovanou formou uplatnění daného produktu, případně vysvětlit, jak systém funguje. Současně umožňuje vyjádřit jakoukoli představu, generovat alternativy a rozhodovat o nich.



Morfologická analýza

Metoda je založena na principu, kdy se řešení zvoleného problému rozdělí do několika dílčích řešení. Pro vyřešení každého dílčího problému se hledá několik variant. Varianty celkového řešení vznikají systematickou kombinací variant řešení dílčích. Díky systematické kombinaci variant dílčích řešení může být objevena taková varianta řešení celkového, na kterou by se běžným postupem nepřišlo.



Metoda What-if

Cílem metody je generování nápadů při popisu možných situací, které mohou nastat a hledání důsledků.

ROZVOJ KREATIVITY A ŘÍZENÍ INOVACÍ V SW APLIKACÍCH



Doc. RNDr. Mirko Křivánek, CSc.

Lektor

Lektor a konzultant, který se specializuje se na řízení komplexních změnových a restrukturalizačních projektů, vedení strategických a řešících workshopů s top managementem a na koučování manažerů.



PhDr. Pavel Humpolíček, Ph.D.

Lektor

Psycholog, lektor a kouč. V rámci kurzu MBC se zaměřuje na psychologii tvořivosti, roli vůle, podvědomí a vědomí.



Doc. Ing. Bohuslav Bušov, CSc.

Lektor

Psycholog, lektor a kouč. V rámci kurzu MBC se zaměřuje na psychologii tvořivosti, roli vůle, podvědomí a vědomí.



99 otázek

Cílem metody je analýza nového nestrukturovaného problému ve stádiu prvotních potíží typu „někde je nějaký problém“.



Dimenzionální analýza

Cílem metody je logická a předmětová orientace v problému, což je důležité, aby se nepletly oblasti zkoumání problémů, které jsou komplexní a provázané. Výsledkem této analýzy je seznam všech aspektů problému, ke kterým se řešitel dostane na základě poctivého, úplného a pravdivého zodpovězení všech otázek.

7 Hosté

Alexandra Škampová

Host

Režisérka, scénáristka, dramaturgyně, houslistka, autorka prózy

Michal Škampa

Host

Režisér ČT24

Jevgenij Ibragimov

Host

Režisér divadla, loutkoherec, herec

Kurt Gebauer

Host

Sochař

Martina Kociánová

Host

Televizní a rozhlasová moderátorka

Věra Bělehrádková

Host

Lektorka tance, hry na djembe, taichi a muzikoterapie



Metoda 5W + 1H

Metoda je využívána k prvotní a rychlé identifikaci nějakého problému. Například k rychlému přehledu o provozních problémech v síti hotelů a restaurací, ve výrobních provozech k rychlému přehledu o zmetkovitosti, drobných nehodách či úrazech apod.



Metoda SLICE-DICE

Cílem metody je rozporcovat velký problém na menší části, aby byl uchopitelný. Hledat mezi menšími částmi zatím nepopsané souvislosti, které mohou odkrýt podstatu řešení.

8 Program kurzu



- Jedná se o návrh programu (dílní změny programu jsou vyhrazeny)



Analýza CATWOE

Metodologická technika k pochopení příčin problému.



Aby bylo možné měřit váš pokrok v růstu kreativity, musí se změřit vstupní a výstupní úroveň dosažené míry kreativity. Vstupní testy kreativity a inovačního myšlení (vizuální, verbální, akční, kombinační, prostorové, imaginativní, inovační) zjišťujeme pomocí testů: Torranceho figurální test kreativity; testy Talent Innovation a What if.

I.A Sobota



III. skupina
20.1.24

IV. skupina
27.1.24

- Bariéry kreativity (intelektuální, postojoyé, psychologické) a bariéry vztahu k digitálnímu světu.



2 hodiny



Karel Červený



Coffee break

- Co je to kreativita, typy a druhy kreativity? Jak se rozvíjí kreativita?



2 hodiny



Karel Červený



Oběd

- Aplikace MIRO (rozvoj digitálních dovedností) – vytvoření myšlenkových map, zábavné vytváření kreativních kategorií pomocí SW



2,5 hodiny



Daniel Červený



Coffee break

- Aplikace MIRO (rozvoj digitálních dovedností) – vytvoření myšlenkových map, zábavné vytváření kreativních kategorií pomocí SW - pokračování



2,5 hodiny



Daniel Červený



Večeře

- Večerní program: rozvíjení umělecké tvořivosti s významnou osobností

I.B Neděle



III. skupina
21.1.24

IV. skupina
28.1.24

- Trénink všímavosti, obecné kreativity, umělecké tvořivosti, kombinačního a variantního myšlení, strategického a konceptuálního myšlení.



2 hodiny



Karel Červený



Coffee break

- Trénink metod a technik inovačního procesu: Zápisník, Kolektivní zápisník, ChatGPT, AI, Sběr dat a jejich analýzy – interpretace.



2 hodiny



Karel Červený



Oběd

- Aplikace MIRO – vytvoření konceptuálních map



2 hodiny



Daniel Červený



Coffee break

- Aplikace MIRO – vytvoření konceptuálních map - pokračování



2 hodiny



Daniel Červený

II.A Sobota



III. skupina
17.2.24

IV. skupina
24.2.24

- Trénink inovačních dovedností
- Inovační evoluční mapy vynálezů



Coffee break

1 hodina



Karel Červený

- Možnosti umělé inteligence (AI) příležitosti a hrozby „Připravení se nemusejí bát o místo“
- Budoucí možnosti aplikace kvantových počítačů a kvantového internetu (QP) – rámcové seznámení s nástupem za 2 – 3 roky.

3 hodiny



Josef Holý



Oběd

- Aplikace MIRO – funkcionality SCAMPER

3 hodiny



Daniel Červený



Coffee break

- Aplikace MIRO – funkcionality SCAMPER II

2 hodiny



Daniel Červený



Večeře

- Večerní program: rozvíjení umělecké tvořivosti s významnou osobností

II.B Neděle



III. skupina
18.2.24

IV. skupina
25.2.24

- Návuk kreativních metod: Inovační cyklus, Hledání nápadů, Laddering - žebříkování, Formulace problému, metody Kepner-Tregoa a Parafráze klíčových slov

2 hodiny



Karel Červený



Coffee break

- Trénink kreativní imaginace a její aplikace do svého života a života firmy (sebenaplňující proroctví)

2 hodiny



Karel Červený



Oběd

- Aplikace MIRO – funkcionality Brainstorming ve všech podobách (brainwriting, brainscatching)

2 hodiny



Daniel Červený



Coffee break

- Aplikace MIRO – funkcionality Brainstorming ve všech podobách (brainwriting, brainscatching) II

2 hodiny



Daniel Červený

III.A Sobota



III. skupina
2.3.24

IV. skupina
23.3.24

- Trénink strategického a konceptuálního myšlení v synergích
- Návčik kreativní metody Lean Canvas a Business Model Canvas
- Návčik správně provedené SWOT analýzy
- Možnost práce na vlastním (podnikovém) projektu

2 hodiny



Karel Červený



Coffee break

- Návčik kreativní metody Design Thinking

2 hodiny



Miroslav Špaček



Oběd

- Aplikace MIRO – funkcionalita Design Thinking

3 hodiny



Daniel Červený



Coffee break

- Aplikace MIRO – funkcionalita Design Thinking II

2 hodiny



Daniel Červený



Večeře

- Večerní program: rozvíjení umělecké tvořivosti s významnou osobností

III.B Neděle



III. skupina
3.3.24

IV. skupina
24.3.24

- Kreativní metody a techniky – hledání nápadů, hledání řešení – podle Stephena Johnsona
- Tvorba plánovacího scénáře pro sebe či firmu

2 hodiny



Karel Červený



Coffee break

- Návčik metody Myšlenková mapa, metody Rychlý člun, Storyboard, Morfologická analýza, What-if.
- 1 hodina: Návčik imaginací rozvoje osobní kreativity i vizualizace cílů

2 hodiny



Karel Červený



Oběd

- Aplikace MIRO – funkcionalita Lean Canvas

2 hodiny



Daniel Červený



Coffee break

- Aplikace MIRO – funkcionalita Storyboard

2 hodiny



Daniel Červený

IV.A Sobota



III. skupina
13.4.24

IV. skupina
20.4.24

- Kreativní metody a techniky – hledání nápadů, hledání řešení – podle Edwarda de Bona a Johna Adaira i podle Stevena Johnsona
- Hledání příležitostí – projížděcí výzkum
- Trénink metody The Idea Napkin

2 hodiny



Karel Červený



Coffee break

- Predikce událostí – synergické efekty,
- Konceptuální myšlení podle známé metody WOIS

2 hodiny



Karel Červený



Oběd

- Aplikace MIRO – funkcionality The Idea Napkin

3 hodiny



Daniel Červený



Coffee break

- Aplikace MIRO – funkcionality The Idea Napkin II

2 hodiny



Daniel Červený



Večeře

- Večerní program: rozvíjení umělecké tvořivosti s významnou osobností

IV.B Neděle



III. skupina
14.4.24

IV. skupina
21.4.24

- Trénink technické tvořivosti – metoda TRIZ – ARIZ se softwarem Golden finger od společnosti Invention Machine

3 hodiny



Bohuslav Bušov



Coffee break

- Návuk individuální tvořivosti a imaginace

1 hodina



Karel Červený



Oběd

- Aplikace MIRO – funkcionality Business Model Canvas

2 hodiny



Daniel Červený



Coffee break

- Aplikace MIRO – funkcionality Kanban

2 hodiny



Daniel Červený

V.A Sobota



III. skupina
4.5.24

IV. skupina
18.5.24

- Nácvik kreativních metod a technik – Analogie a Synektika, GameStorming, The Innovator's Dictionary

2 hodiny

Karel Červený

Coffee break

- Strategie modrého oceánu
- Práce na vlastním či na podnikovém projektu

2 hodiny

Karel Červený

Oběd

- Trénink digitálních dovedností: práce s kreativními metodami a technikami v SW aplikaci Vensim

3 hodiny

Mirko Křivánek

Coffee break

- Trénink digitálních dovedností: práce s kreativními metodami a technikami v SW aplikaci Vensim II

2 hodina

Mirko Křivánek

Večeře

- Večerní program: rozvíjení umělecké tvořivosti s významnou osobností

V.B Neděle



III. skupina
5.5.24

IV. skupina
19.5.24

- Nácvik systémového a kritického myšlení a nácvik procesní a organizační tvořivosti

2 hodiny

Mirko Křivánek

Coffee break

- Inovační prostředí v organizaci – základ pro úspěšné inovace, vytvoření inovačního prostředí u každého účastníka
- Nácvik konceptuálního strategického myšlení trh – systém včasného varování pro firmy

2 hodiny

Karel Červený

Oběd

- Trénink digitálních dovedností: práce s kreativními metodami a technikami v SW aplikaci Silico AI

2 hodiny

Mirko Křivánek

Coffee break

- Trénink digitálních dovedností: práce s kreativními metodami a technikami v SW aplikaci Silico AI II

2 hodiny

Mirko Křivánek

VI.A Sobota



III. skupina
1.6.24

IV. skupina
15.6.24

- Rámec deseti typů inovací, progresivní odhalování, Paretovo pravidlo v praxi
- Synergie v organizaci i v osobním životě – synergické mapy



2 hodiny



Karel Červený



Coffee break

- Prezentace svých vyřešených projektů a inovací
- Kreativní nastavení efektivity všech procesů, produktivity a přidané hodnoty



2 hodiny



Karel Červený



Oběd

- Trénink digitálních dovedností: práce s kreativními metodami a technikami v SW aplikaci Anylogic



3 hodiny



Mirko Křivánek



Coffee break

- Trénink digitálních dovedností: práce s kreativními metodami a technikami v SW aplikaci Anylogic II



2 hodiny



Mirko Křivánek



Večere

- Večerní program: rozvíjení umělecké tvořivosti s významnou osobností

VI.B Neděle



III. skupina
2.6.24

IV. skupina
16.6.24

- Ukončení prací na podnikovém projektu
- 1 hodina: Intelektuální (kreativní) kapitál firmy – levcová bilance, inovační cyklus



2 hodiny



Karel Červený



Coffee break

- Aplikace MIRO – funkcionalita Empathy Map



2 hodiny



Daniel Červený



Oběd

- Aplikace MIRO – funkcionalita Empathy Map II



2 hodiny



Daniel Červený



Coffee break

- Ústní zkouška, obhajoba závěrečných prací, slavnostní předání certifikátů



2 hodiny



Karel Červený
Daniel Červený