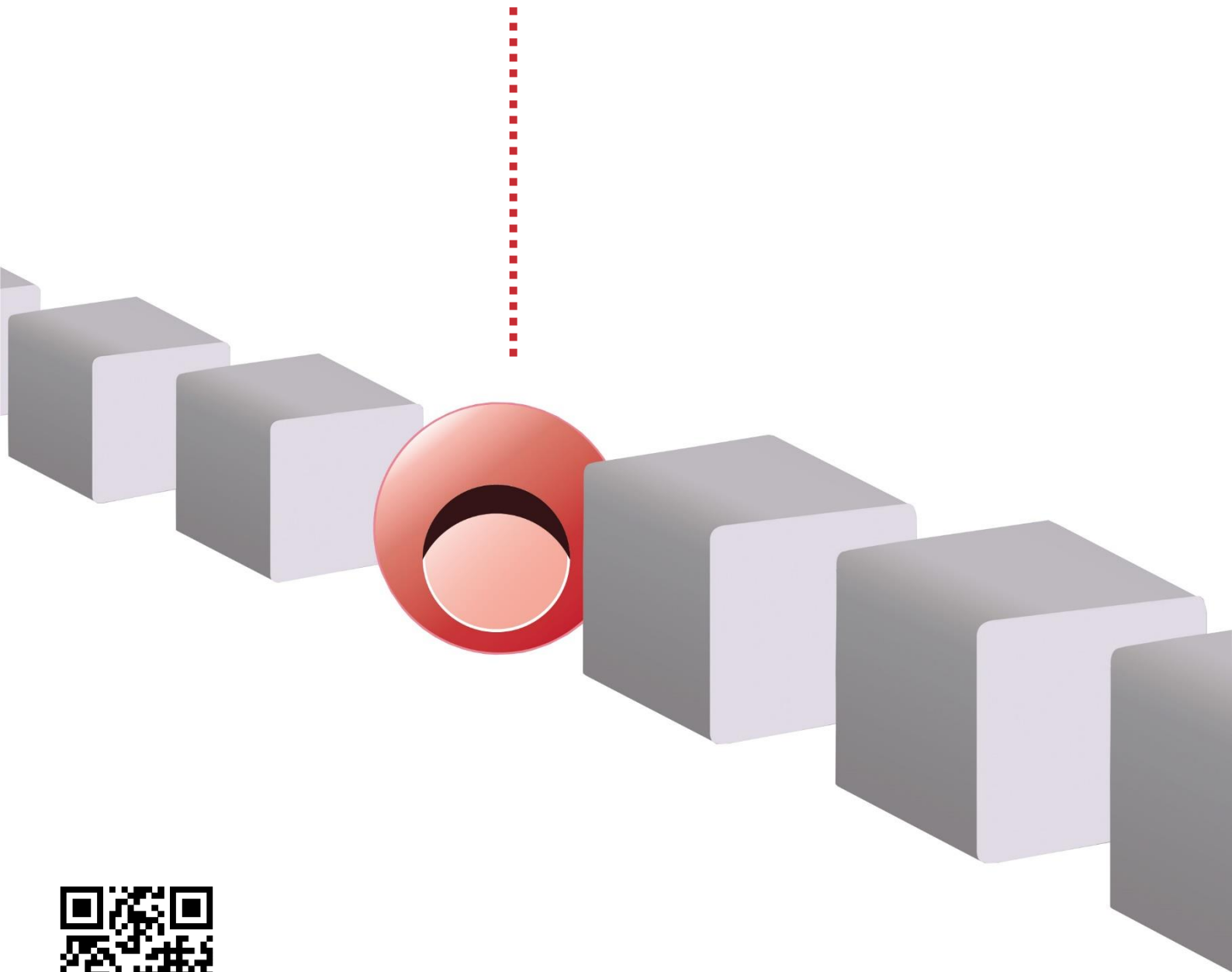
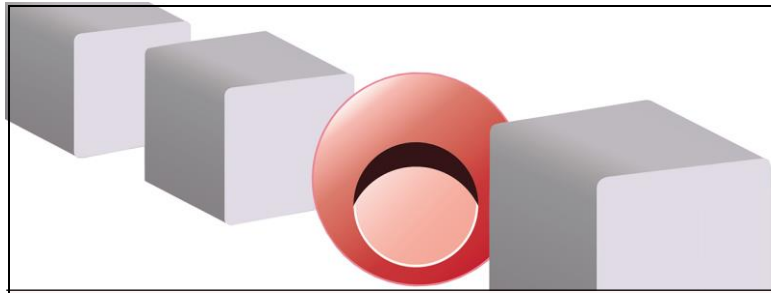


Manažer kreativity a inovací

MASTER OF BUSINESS CREATIVITY





MASTER OF BUSINESS CREATIVITY

➔ 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.

➔ Každý z nás chce mít co největší kreativitu. Pro radost z tvoření, pro schopnost měnit svět či pro tvorbu umění – fotografování, filmování, divadlo, psaní poezie a knih, malování, sochání, vynalézání, objevování apod.

➔ Kreativitu tvoří postoje (zvědavost), schopnost mozku plodit nápady a znalost metod a technik. Trénujeme všechny tři složky. Naším cílem je, abyste zvýšili svou kreativitu a inovační myšlení o 50 – 100 % (testujeme na začátku a na konci). Jak toho spolu dosáhneme?

1 Tajemství úspěšnosti kurzu

1

Připravili jsme pro vás osvědčený (28 let praxe) mix různých aktivit, které potencují (násobí) účinek jedna druhé tak, že dohromady vznikají úžasné synergické efekty – vaši rozkošatělou tvořivost a brilantní inovační myšlení. V každém modulu (tréninkový dvoj-den) se střídají aktivity tak, aby k vzájemným synergickým mezi nimi docházelo v maximální míře.

2

Původně koncipovaný roční kurz rozvoje kreativity jsme zhuštili do šesti dvoudenních výukových bloků. Podařilo se nám to, protože naučenou teorii ihned budeme využívat v praktické aplikaci. Jak? Každý z vás si zvolí nějaký projekt osobní (dosažení osobních cílů), či projekt profesní - firemní. Na těchto projektech můžete pracovat a učit se na nich. Na závěr budete projekt před laskavou komisí obhajovat – i ve dvou či ve třech. Nemusíte se toho bát, je to hravé. Můžete pracovat na svém projektu sami či ve dvojicích nebo trojicích. Po celý půlrok vám bude k dispozici (on-line) expert na inovační projekty. Velkým benefitem je, že vám váš projekt mohou posuzovat kolegové v kurzu a podívají se na něj svými očima, což je opravdu k nezaplacení. Mohou mít cenné nápady na řešení dílčích věcí i celého konceptu.

3

Velmi prospěšná vám budou i večerní setkávání se zajímavými lidmi, hlavně z uměleckého světa. Taková setkání opravdu nadchnou. Málokomu se podaří se s takovými lidmi setkat a čerpat od nich osobně.



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.



Metoda hledání nápadu na řešení

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

MASTER OF BUSINESS CREATIVITY

2 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.



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.

3 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



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

3. Skupina
20. 1. 24 začínáme

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

4. Skupina
27. 1. 24 začínáme



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.

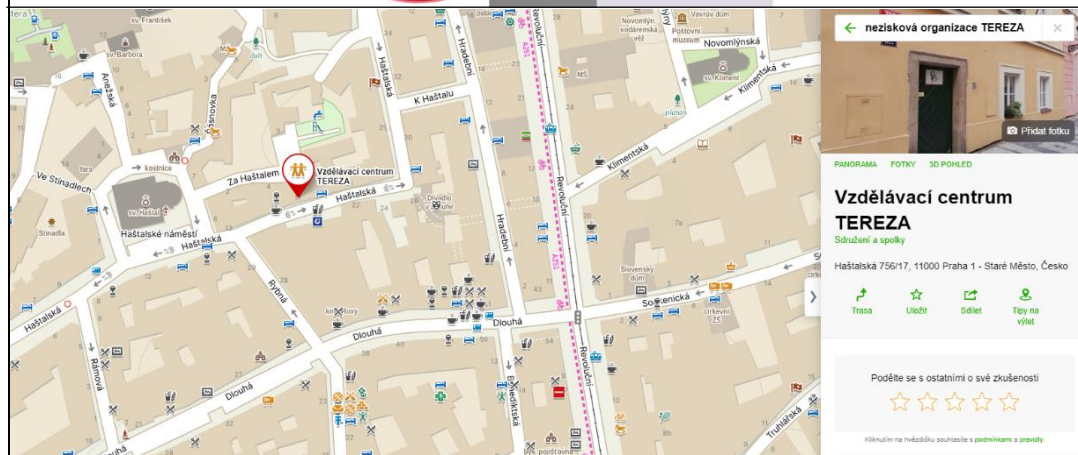
4 Kde bude výuka probíhat?

Výuka bude probíhat ve **Vzdělávacím centru TEREZA**



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

MASTER OF BUSINESS CREATIVITY



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 situacích, kdy běžný myšlenkový postup nevedl k žádoucímu výsledku, nebo v případech, 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 – diferenciace 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.

5 Kde zaparkuji?

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



- Doporučujeme využít odstavné parkoviště a z parkoviště využít MHD (nejblíže 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.

MASTER OF BUSINESS CREATIVITY

6 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 Kanárci v síti. Věnuje se tématu informační války, dezinformací a vlivu algoritmů technologických gigantů na náš život.



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 MBC vyučuje metodu Design Thinking.



Ing. Vladimír Volko

Lektor

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



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

Lektor a konzultant. V rámci kurzu MBC se specializuje na metodu TRIZ – Tvorba a řešení inovačních až invenčních zadání. Jedná se o metodiku podpory a rozvinutí technické tvůrčí práce.



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 četných 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.



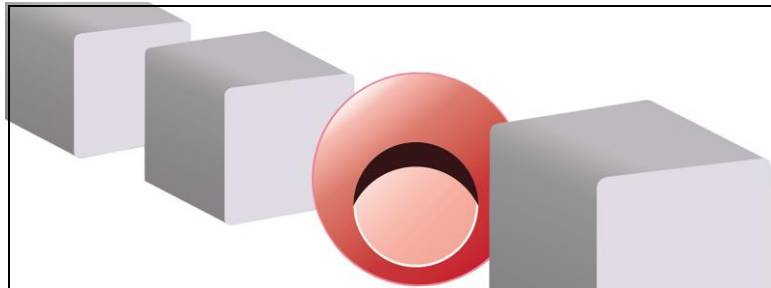
Morfologická analýza

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.



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)

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

8 Program kurzu



- Jedná se o návrh programu



- Dílní změny programu jsou vyhrazeny



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.



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 odhalit podstatu řešení.



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

- Testy kreativity: Torranceho figurální test kreativity, testy Talent Innovation a What if.



2 hodiny



Karel Červený



Coffee break

- Bariéry kreativity (intelektuální, postojoyé, psychologické) a bariéry vztahu k digitálnímu světu.
- Co je to kreativita, typy a druhy kreativity? Jak se rozvíjí kreativita?



2 hodiny



Karel Červený



Oběd

- Rozbor nejdůležitějších vynálezů v různých odvětvích a oborech a inovačního myšlení význačných vynálezců.
- Nácvik metod a technik inovačního procesu: zápisník, kolektivní zápisník, Chat GPT AI, sběr dat a jejich analýzy dat – interpretace. Inovační cyklus.



3 hodiny



Karel Červený



Coffee break

- Aplikace MIRO (rozvoj digitálních dovedností) – vytvoření myšlenkových a konceptuálních map



2 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

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



4 hodiny



Mirko Křivánek



Oběd

- Trénink všímavosti, trénink obecné kreativity, umělecké tvořivosti, kombinačního a variantního myšlení. Trénink strategického a konceptuálního myšlení (hledání smyslu, hravost, nápady).
- Zadání domácího projektu



4 hodiny



Karel Červený

II.A Sobota



III. skupina
17.2.24

IV. skupina
24.2.24

- Výsledky testů kreativity – rozbor
- Kreativní rozcvička, inovační evoluční mapa

2 hodiny



Karel Červený



Coffee break

- Trénink imaginace
- Paretovo pravidlo 20/80

0,5 hodiny
1,5 hodiny



Karel Červený



Oběd

- Manažerské hry na podporu kolektivní kreativity
- Kreativní metody a techniky – hledání nápadů, SCAMPER
- Laddering - žebříkování, formulace problému, Kepner-Tregoa a parafráze klíčových slov

3 hodiny



Karel Červený



Coffee break

- Aplikace MIRO – funkcionalita SCAMPER, Brainstorming

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

- Možnosti umělé inteligence (AI), příležitosti a hrozby - „Připravení se nemusejí bát o místo“

2 hodiny



Josef Holý



Coffee break

- Jak umělé inteligenci rozumět? Jak se před ní chránit? Jak ji využít pro kreativitu?

2 hodiny



Josef Holý



Oběd

- Trénink všímavosti, trénink obecné kreativity, umělecké tvořivosti, kombinačního a variantního myšlení.
- Inovační evoluční mapy vynálezů

3 hodiny
1 hodina



Karel Červený

III.A Sobota



III. skupina
2.3.24

IV. skupina
23.3.24

- Projektové řízení inovačních projektů

2 hodiny



Vladimír Volko



Coffee break

- Pokračování: Projektové řízení inovačních projektů

2 hodiny



Vladimír Volko



Oběd

- Trénink strategického a konceptuálního myšlení v synergiích; Trénink metody variantního myšlení: Co by bylo kdyby...

2 hodiny



Karel Červený



Coffee break

- Trénink synergického myšlení
- Tvorba mapy budoucí krajiny – vývoj lidstva a technologií
- Trénink všímavosti, trénink obecné kreativity, umělecké tvořivosti

2 hodiny



Karel Červený



Večeře

- Večerní program: rozvíjení umělecké tvořivosti s významnou osobností

III.B Neděle



III. skupina
3.3.24

IV. skupina
24.3.24

- Nácvik kreativní metody Lean Canvas a Business Model Canvas
- Trénink strategického a konceptuálního myšlení v synergiích

2 hodiny



Karel Červený



Coffee break

- Práce na projektech svých i kolegů z kurzu

2 hodiny



Karel Červený



Oběd

- Nácvik kreativní metody Design Thinking

4 hodiny



Miroslav Špaček

IV.A Sobota

III. skupina
13.4.24

IV. skupina
20.4.24

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


3 hodiny

 Bohuslav Bušov

 Coffee break

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


2 hodiny

 Bohuslav Bušov

 Oběd

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


2 hodiny

 Karel Červený

 Coffee break

- Aplikace MIRO – funkcionality Lean Canvas, Storyboard, Design Thinking


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

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


2 hodiny

 Karel Červený

 Coffee break

- Kreativní metody a techniky – hledání nápadů, hledání řešení – podle Edwarda de Bona a Johna Adaira i podle Stevena Johnsona


2 hodiny

 Karel Červený

 Oběd

- 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

V.A Sobota



III. skupina
4.5.24

IV. skupina
18.5.24

- Vytváření konceptuálních map – budoucí krajiny
- Společná práce na projektech kurzistů

2 hodiny



Karel Červený



Coffee break

- Nácvik konceptuálního strategického myšlení trh - systém včasného varování pro firmy
- Nácvik imaginace – metoda Pracovna

2 hodiny



Karel Červený



Oběd

- Inovační prostředí v organizaci – základ pro úspěšné inovace, vytvoření inovačního prostředí u každého účastníka na místě
- Nácvik umělecké tvořivosti – výtvarné činnosti

2 hodiny



Karel Červený



Coffee break

- Aplikace MIRO – funkcionality Business Model Canvas, Kanban, The Idea Napkin

3 hodiny



Daniel Červený



Večeře

- Večerní program: rozvíjení umělecké tvořivosti s významnou osobností

V.B Neděle



III. skupina
5.5.24

IV. skupina
19.5.24

- Strategie modrého oceánu

2 hodiny



Karel Červený



Coffee break

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

2 hodiny



Karel Červený



Oběd

- Analogie a Synektika

2 hodiny



Karel Červený



Coffee break

- Inovační prostředí v organizaci – základ pro úspěšné inovace, vytvoření inovačního prostředí u každého účastníka

2 hodiny



Karel Červený

VI.A Sobota



III. skupina
1.6.24

IV. skupina
15.6.24

- Nácvik konceptuálního strategického myšlení trh – systém včasného varování pro firmy

2 hodiny



Karel Červený



Coffee break

- Ledovcová bilance – intelektuální a tvořivý kapitál firmy, Synergie

2 hodiny



Mirko Křivánek



Oběd

- Imaginace osobních a firemních inovačních cílů
- Prezentace svých vyřešených projektů a inovací

2 hodiny



Karel Červený



Coffee break

- Závěrečné testy kreativity

2 hodiny



Karel Červený



Večeře

- Večerní program: rozvíjení umělecké tvořivosti s významnou osobností

VI.B Neděle



III. skupina
2.6.24

IV. skupina
16.6.24

- Psychologie tvořivosti, role vůle, podvědomí a vědomí

2 hodiny



Pavel Humpolíček



Coffee break

- Nastavení následného individuálního programu rozvoje kreativity

2 hodiny



Karel Červený



Oběd

- Obhajoba závěrečných prací
- Slavnostní předání certifikátů

4 hodiny



Karel Červený
Daniel Červený
Pavel Humpolíček