

# MUNI

## 4. týden\_Seminář 2

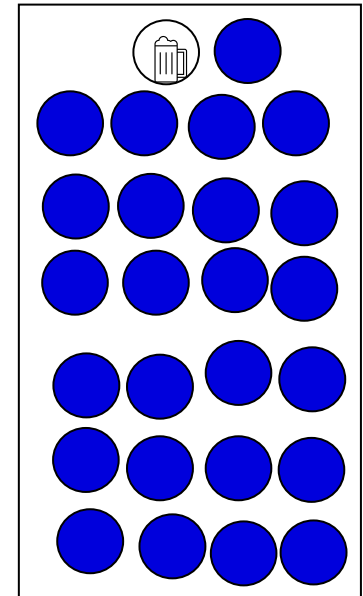
Inovační management

# Obsah dnešního semináře

- Týmové aktivity vztahující se k první projektové fázi realizované v rámci semináře:
  - 1) Warming – up – 10 minut
  - 2) *Stanovení rozvíjené dovednosti - 5 minut*
  - 3) První nástřel zákaznické persony – 10 minut
  - 4) Poznání potřeb cílového zákazníka - 20 minut
  - 5) Úprava zákaznické persony – doplnění potřeb – 5 minut
  - 6) Definici rámce problému – 20 minut
  - 7) Generování nápadů k atributům a jejich třídění – 30 minut

# Rozehřívací aktivita (10 minut)

- 30 circles (zdroj IDEO <https://www.ideo.com/> )
- Každý svoji barvu tužky
- Typ brainstormingu
- Lze **skupinově** nebo jednotlivci
- Každý kreslí co ho napadne s daným tématem
- Co vás baví? 2 minuty stopujte čas
- Co vás nudí? 1 minutu stopujte čas
- Zkuste prodiskutovat a pospojovat podobné do skupin



**Co vás baví?**

**Co vás nudí?**

# Stanovení rozvíjené dovednosti (5 minut)

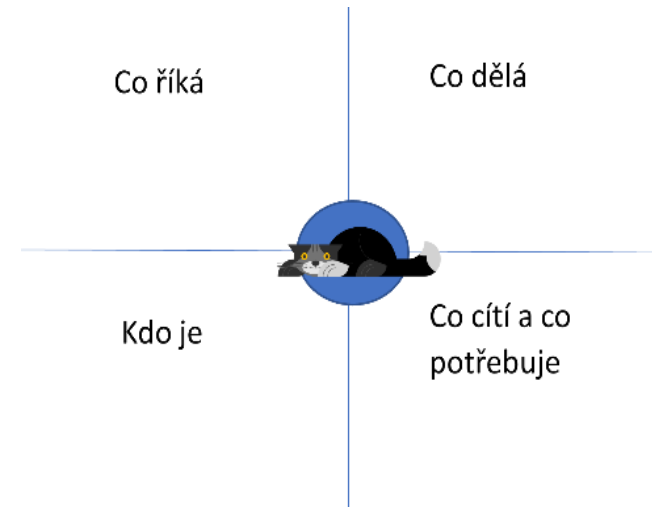
## – Ze zadání:

- Finanční gramotnost
- Kreativita a inovativnost
- Podnikavost
- Společenská odpovědnost a udržitelnost
- Systémové myšlení
- Tvorba strategie organizací
- Týmová spolupráce
- Vyjednávání

## – Upřesněte si po vzájemné diskusi, ať rozumíte zadání stejně, můžete stanovit (upřesnit) na základě analýzy cílové skupiny

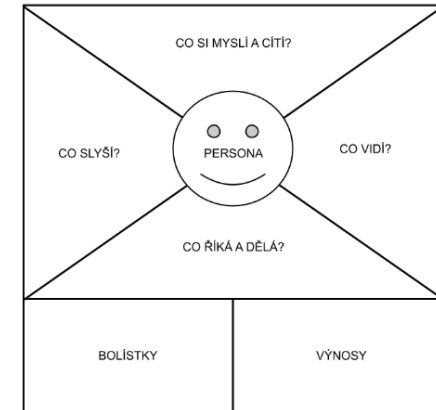
# Zákaznická persona (celkem 15-20 minut)

- Kdo je vaší cílovkou – upřesnění
- Diskuse – dohodněte se na základním zadání – pohlaví, zájmy apod....
- Lze upřesnit na základě následných aktivit (analýzy potřeb)



# Poznání potřeb navržené persony (cílovky)(20 minut)

1. Vyberte si ve skupině role – uživatel (co nejbližze vaší personě), tazatel, zapisovatel, časoměřič, pozorovatel (1 min)
2. Uživatel odejde na chvíli ze skupiny. Tým vypracuje alespoň prvních pět otázek (5 minut)
  - Otázky lze tvořit s využitím metody 5W+H (přednáška)
  - Strukturovaným přístupem pomocí repertory grid (přednáška)
  - Anebo jen volnými asociacemi s využitím poznatků z úvodu
3. Uživatel se vrátí, tazatel klade otázky, ostatní pozorovatelé zapisují (15 minut) do tzv. **empathy mapy** nebo do **tabulky** co, jak, proč.
4. Doplněte tabulku nebo empathy mapu údaji z úvodní zahřívací aktivity. Výslednou mapu nebo tabulku vložte do portfolia.



# Empatické dotazování

- Otázky typu:
  - Pověz mi více o tvém posledním zážitku, co tě bavilo.....
  - Máš nějakou negativní, pozitivní zkušenost....
  - Co tě trápí ohledně (problém na který přijdete)
  - Jak se cítíte v okamžiku....
  
- U otázek můžete jít do hloubky na základě odpovědi: Zapojte 5 proč – Proč tě trápí? Protože nemůžu hrát s někým...proč nemůžech hrát s někým..... Proč si to myslíte? Co tě k tomu vedlo? Co se stalo před tím?

# Definice rámce problému (20 minut)

## 1. Na základě zjištění sepište jednu nebo dvě osoby (skupinově)

- Pepík, je 10letý chlapec, který většinu volného času tráví na mobilu, kde má rád hry, když může překonat sám sebe. Má rád rychlost, příliš dlouhé hry ho nebaví, nevydrží u ničeho ani dlouho sedět, a i s mobilem chodí (má ADHD). Má sourozence, se kterým hraje hlavně karetní hry, protože ho baví nahlížet soupeřům do karet ( podvádět). Když se mu něco nedaří, je frustrovaný a brečí.

## 2. Definujte rámec problému - vymezení problému, situace či úkolu, na který budeme hledat řešení. Předpokladem úspěchu inovace je, že přináší hodnotu cílovému zákazníkovi. Nezapomeňte zakomponovat do rámce i rozvíjenou dovednost. Doporučuji, aby každý v týmu sestavil sám. Následně každý návrh posoudíte s využitím metody d'Áblová advokáta.

- Všimněte si následující struktury vymezení problému: Konkrétní uživatel [... jeho/její popis ...] potřebuje [... popis potřeby ...], protože [... zdůvodnění vaším vzhledem do cílové skupiny ...].

## 3. Výslednou definici sepišete a vložíte do portfolia spolu s popisem osoby.

- "Caroline is a 26-year-old single mom who loves sci-fi movies. She needs a way to access new and entertaining content in a way that allows her to consume it at her own pace, while making her feel excited about discovering new shows to share with her friends."



# Generování nápadů k atributům (30 minut)

- Atributy známe z morfologické analýzy
  1. Dohodněte se na attributech fixních pro vaši hru (např. typ hry, mechanika)
  2. Vyberte atributy, ke kterým budete vytvářet další varianty s pomocí kreativních metod – zkuste vyvážit počet dohodnutých a kreativně rozpracovávaných atributů (minimálně 2)
  3. Využijte například brainstorming, metodu SCAMPER (přednáška), nebo analogie pro generování variant – využijte lepících papírků nebo google jamboard pro zaznamenávání aktivity
  4. Je třeba utřídit množství nápadů pomocí **affinity diagramu například. Výsledný affinity diagram vložte do rozvojového portfolia**

Problém: Rozvoj finanční gramotnosti mezi vysokoškolskými studenty

Atribut: Prostředí (příběh) hry

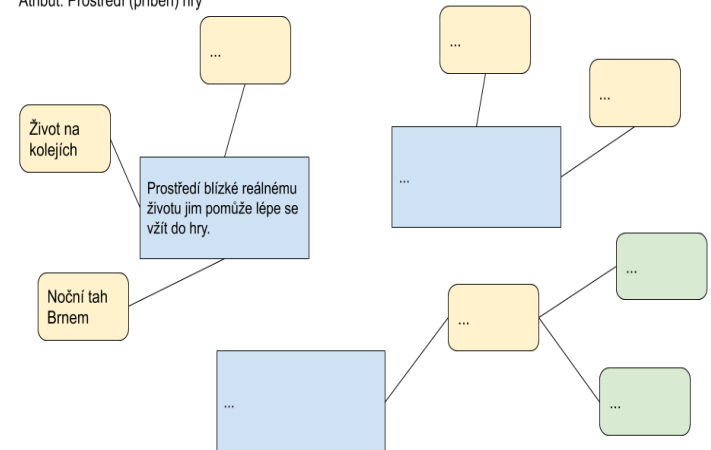


Diagram afinity může mít i více úrovní

# Brána 1 - příprava

## – Příprava

- Krátká prezentace pro představení postupu
- Sepsání sebehodnotící zprávy
- Sepsání hodnotící zprávy jiného týmu
- Předchystání cílů a kritérií pro druhou fázi projektu

## – Průběh

**Děkuji vám za pozornost**