

MUNI
ECON

Inovační management

Rozvoj konceptu, tvorba prototypu



Obsah dnešního bloku seminářů

Lean Canvas a prezentace investorovi

Kreativní dílna

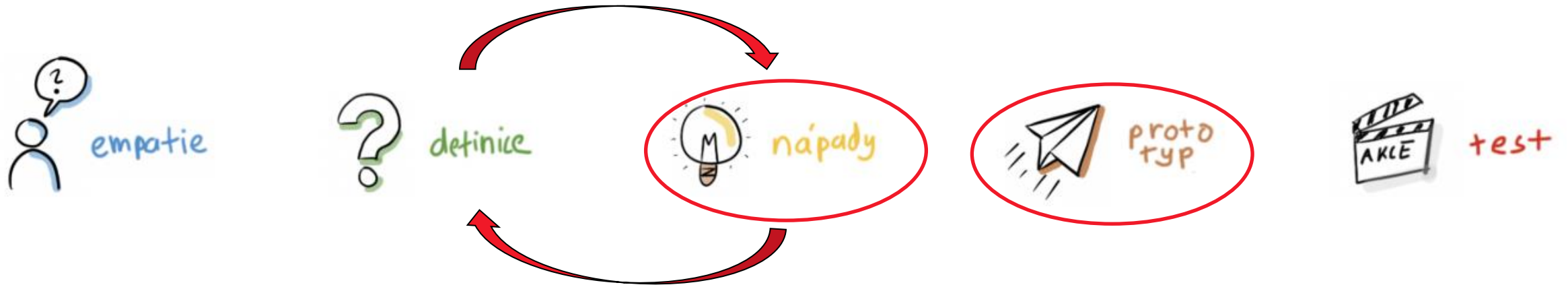
Tvorba prototypu (včetně základních pravidel)

Šest myslících klobouků

Iterace

Minimum viable product (popis)

Kde jsme?



Úkoly projektového týmu:

- Ověřit, že navrhovaný produkt odpovídá potřebám klienta a problémům, které řeší
- Mít představu o tom, jak bude hra fungovat a jaké budou její základní herní mechaniky
- Vytvořit další prototyp s využitím dalších mechanik
- Vytvořit seznam hypotéz či otázek pro další iteraci
- Vytvořit příběh hry
- Vytvořit prototyp hry, teaching notes a vzdělávací modulu

MUNI
ECON

LEAN CANVAS

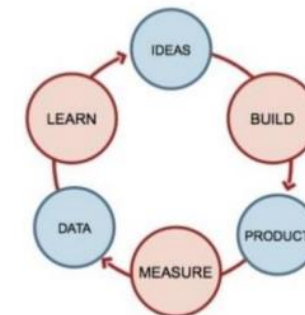
Aneb utříd'te si myšlenky



Lean Canvas

<p>PROBLEM List your top 1-3 problems</p> <p>1</p> <p>KEY PARTNERS</p> <p>EXISTING ALTERNATIVES List how these problems are solved today</p>	<p>SOLUTION Outline a possible solution for each problem</p> <p>4</p> <p>KEY ACTIVITIES</p>	<p>UNIQUE VALUE PROPOSITION Single, clear, compelling message that turns an unaware visitor into an interested prospect</p> <p>3</p> <p>HIGH-LEVEL CONCEPT List your X for Y analogy (e.g. YouTube = Flickr for videos)</p>	<p>UNFAIR ADVANTAGE Something that can't be easily copied or bought</p> <p>9</p> <p>CUSTOEMR RELATIONSHP</p>	<p>CUSTOMER SEGMENTS List your target customers and users</p> <p>1</p> <p>EARLY ADOPTERS List the characteristics of your ideal customers</p>
<p>COST STRUCTURE List your fixed and variable costs</p> <p>7</p>		<p>REVENUE STREAMS List your sources of revenue</p> <p>6</p>		

- Tvůrcem je **Ash Maurya** (2010)
- jako odpověď na Business Model Canvas od Alexe Osterwaldera
- Nástroj pro identifikaci a validaci klíčových aspektů podnikatelských nápadů
- Inspirován Ericem Riesem Lean startup – rychlé iterace a validace
- Pro jednoho zákazníka jedno plátno



Lean canvas

Metodu oceníte když:

- preferujete **rychlost tvoření** před hodinami analýz a popisků;
- potřebujete **utřídit prvotní myšlenky** a na nich ověřit své hypotézy;
- máte v hlavě vizi, ale nedaří se Vám **převést ji v konkrétní podobu;**
- potřebujete **přehledný a srozumitelný dokument** pro spolupracovníky;
- podnikáte v dynamickém prostředí, kde je potřeba **neustále reagovat na změny.**

Metodu (její jednoduchost) nedoceníte když:

- potřebujete **komplexnější plán**, který bude zabíhat do detailů;
- podnikáte v zaběhnutém oboru, kde **není třeba neustále inovovat** a přehodnocovat osvědčená řešení;
- je Vaše cenotvorba závislá na **detailních kalkulacích**, které nelze do šablony promítnout.

ÚKOL Lean canvas (30 minut)

Investor Vás požádal, abyste ho informovali o průběhu řešení projektu. Investor v této fázi očekává, že se dozví, s jakými problémy se potýká vámi vybraný zákazník, jak tyto problémy bude Váš produkt řešit, jak bude vaše řešení odlišné od jiných konkurenčních produktů resp. v čem bude přinášet hodnotu zákazníkovi.

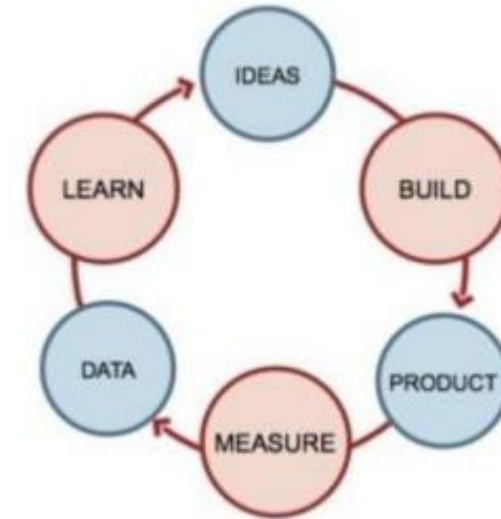
Doplňující info k postupu:

- Využijte pro tento účel Lean Canvas model a vytvořte ho pro Váš produkt (do Vašeho White boardu zanešte šablonu, nebo si vytvořte jinde a výsledek zkopírujte do vašeho whiteboardu)
- Důkladněji rozeberte oblast 1, oblast 3 a oblast 4
- Nezapomeňte, že Váš produkt má několik rovin – desková hra, teaching notes jak s hrou pracovat včetně fáze před a po
- Nezapomeňte na učební cíle
- Prezentace vašeho modelu by neměla být delší než 10 minut

Prototypování / testování

Prototypování

- opakované vytváření jednoduchých verzí hry pro ověřování funkčnosti mechanik a následná úprava = Základem prototypování je iterace
- Účel prototypování – 1. testování a validace, 2. získání zpětné vazby, 3. iterace a zlepšení
- Je třeba počítat s chybami, neúspěchem

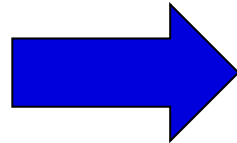


Validační kroužek Vytvoř-Změř-Pouč se. Zdroj: (Ries, 2011)

Úkol – vytvoření základního prototypu hry a 1. sehrávka hry

Na začátku:

- Máte svoji představu o hře?
- Analyzovali jste relevantní konkurenční hry?
- Máte k dispozici morfologickou analýzu?
- Máte základní popis hry?
- **Pokud jste na něco odpověděli ne, dodělejte.**



Na konci:

- základní „papírový prototyp“ vaší hry včetně popisu základních pravidel, mechanik
- 1. sehrávka hry za vámi
- Zpráva o testování včetně problémových pravidel, mechanismů, které budou součástí další fáze testování

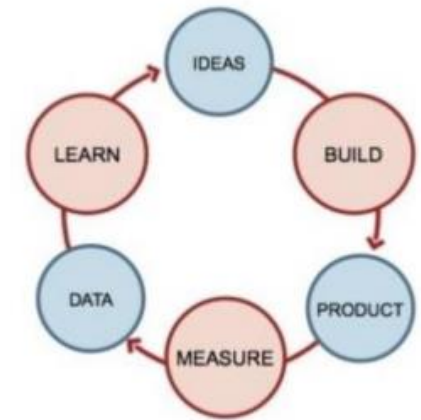
-Bavila Vás hra?

MUNI
ECON

Iterace

Iterace

- **První verze není finální produkt** - " Musíte se naučit řezat své děti.,, (Nicole Epps)
- Každá iterace prototypu by měla být navržena tak, aby odpovídala na nějakou otázku, a někdy i na více otázek – jedná se o hypotézy, které chcete ověřovat např. *Co se stane, když nebudeme hrát na kola, ale všichni zároveň?; Jak se změní strategie hráčů, když odhalíme, kolik kdo má aktuálně bodů?; co když přidáme nějaký game changer?*
- Zapomeňte na kvalitu



Validační kroužek Vytvoř-Změř-Pouč se. Zdroj: (Ries, 2011)

Úkol – Zaneste do vaší hry změnu a znovu otestujte (20 minut)

Zaneste do Vaší hry minimálně dvě změny:

- 1) Ze seznamu vzešel atribut k otestování – upravte prototyp
- 2) Hod'te dvěma kostkami a dle čísla, jaké hodíte vyberte mechaniku, kterou si upravíte do kontextu vaší hry a otestujete
- 3) Po sehrávce změny zhodnoťte – Metoda šesti myslících klobouků

2. Tahové hraní
3. Sbírání, prioritizace zdrojů
4. Zpomalení hráče
5. Řešení hádanek
6. Penalizace
7. Hráči spolupracují
8. Rozhodovací uzly
9. Týmová práce
10. Scénáře
11. Prozkoumávání informací
12. Hra poskytuje okamžitou zpětnou vazbu /akci na reakci



MUNI
ECON

Šest myslících klobouků

Šest myslících klobouků

- vyvinuta Edwardem de Bono, maltským lékařem, psychologem a filozofem. Poprvé byla představena v jeho knize "Six Thinking Hats" z roku 1985
- Jaký problém metoda řeší? Nestrukturované, často chaotické myšlení ve skupinových diskusích a rozhodovacích procesech; systematicky zvážit všechny aspekty problému, bez zmatku:
 - Fakta
 - Emoce
 - Rizika
 - Přínosy
 - Kreativitu
 - Proces

Šest myslících klobouků

1. Bílý klobouk (Informace): Zaměřuje se na fakta a údaje. Při použití tohoto klobouku se soustředíte na dostupné informace a statistiky.

2. Červený klobouk (Emoce): Symbolizuje emocionální pohled na problém. Zaměřuje se na pocity, intuice a subjektivní vnímání.

3. Černý klobouk (Kritika): Představuje kritické myšlení a identifikaci rizik. Hledá slabiny, potenciální problémy a nebezpečí.

4. Žlutý klobouk (Pozitivní): Symbolizuje optimistické myšlení zaměřené na výhody a příležitosti.

5. Zelený klobouk (Kreativita): Představuje kreativní myšlení a hledání nových nápadů a inovativních řešení.

6. Modrý klobouk (Přemýšlení o přemýšlení): Zaměřuje se na kontrolu procesu myšlení a organizaci diskuse

Six thinking hats

What are my powers when wearing each hat?



Asking questions:

- What do we know?
- What do we need to know?
- How do we get this information?



Expressing emotion:

- What are my gut feelings?



Judging:

- What are the difficulties & weaknesses?



Being optimistic:

- What are the strengths & opportunities?



Being creative:

- New ideas?
- New opportunities?
- How can it be improved?



Thinking about thinking:

- What's been learned?
- What's next?

[Tato fotka](#) od autora Neznámý autor s licencí [CC BY-SA](#)

Úkol – Prodiskutujte v týmu problémový/nový atribut pomocí metody šesti myslících klobouků

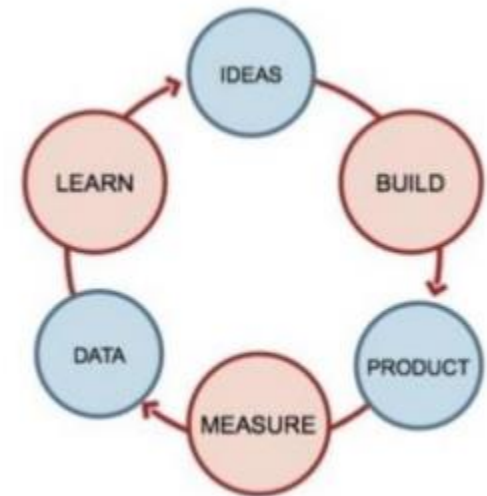
- Jak každá perspektiva ovlivnila vaše porozumění a rozhodování?
- Pokud máte pochybnosti zkuste pomocí metody 6 myslících klobouků prodiskutovat, zda váš produkt splňuje učební cíle

Minimum viable product

A jak bude náš produkt vypadat?

Minimum Viable Product

- Klíčový prvek v metodologii **Lean startup**
- popularizoval Eric Ries v roce 2011
- Nejjednodušší verze produktu obsahující pouze základní funkce potřebné k tomu, aby mohl být produkt použit prvními zákazníky.
- Příklady:
- Dropbox – před vytvořením plně funkčního produktu vytvořili zakladatelé dropboxu jednoduché video, které demonstrovalo jak by služba fungovala
- Airbnb – zakladatelé začali tím, že pronajali svůj vlastní byt a ověřili, zda je o takovou službu zájem
- Co jsou Must have, Should have, Could have, WONT have



Validační kroužek Vytvoř-Změř-Pouč se. Zdroj: (Ries, 2011)

ÚKOL - Vytvořte příběh a základní popis hry

- 1. Tematický úvod do hry – základní příběh
- 2. Princip hry - koho hráči budou ve hře představovat a co budou tematicky dělat. Můžete lehce nastítnit mechaniky hry
- 3. Příprava hry – jeden až dva krátké odstavce
- 4. Průběh hry - jestli má hra fixní počet kol, pořadí hráčů v tazích, dtručný popis fází kola, čím končí hra kola
- 5. Konec hry – jak je hra ukončena – dosažením bodů, po nějakém čase....

MUNI
ECON

Brána & zpětná vazba

Gate kritéria a jejich splnění

Zpětná vazba týkající se semináře



Gate: Prototyping

– Brána kritéria:

<https://forms.office.com/e/CCVpmWiHpF>

– Výstupní kritéria: At least three stars for each criterion

– Další kroky: Business side of the Innovation



– Prosím o zpětnou vazbu

– <https://forms.office.com/e/1D0ETn67Mi>



MUNI
ECON

Homeworks: TO DO LIST



Homeworks: To do list

- Projděte si fázi prototypování i pro výukový balíček
- Testování hry se studenty??? (pokud jste zjišťovali jejich potřeby – jedná se o uživatele)
- Dokončení teaching notes
- Testování výukového balíčku s vyučujícími
- Tvorba minimum viable product
- Vytvořte VPC pro váš MINIMUM viable product, vycházejte se znalosti cílové skupiny