

# Řízení virtuálních týmů a projektů

2. dubna 2010

### **virtuální tým**



prostorová vzdálenost  
distribuovaná

komunikace  
technologicky  
zprostředkovaná

### **běžný tým**



prostorová vzdálenost  
proximální

komunikace  
tváří v tvář

# Abychom mohli podat výkon, něco potřebujeme

Například takový fotbalista neodvede stoprocentní práci, když nebude...

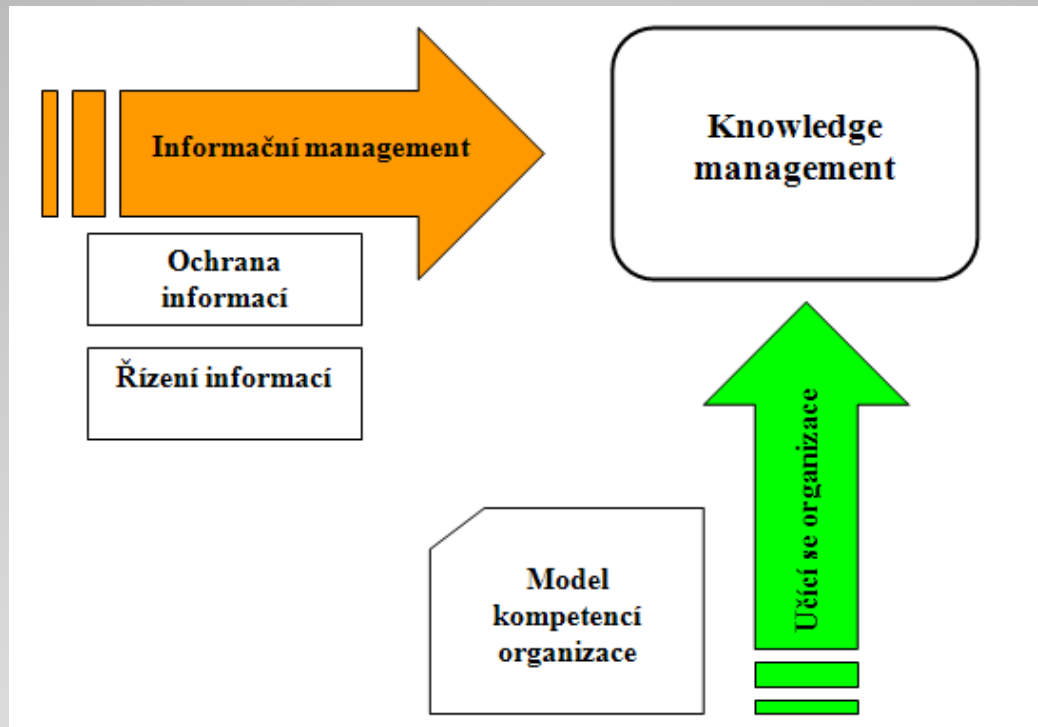
...vědět, kde je brána, kolik má vsítit gólů, kdo a jak mu v tom pomůže a kolik na to má času.

...mít kopačky, balón, chrániče, trénink, podporu týmu..., prostě vše pro to, aby mohl dávat góly.

... na místě, které mu nejvíce vyhovuje. Tj. bude stát v bráně, v záloze nebo v roli trenéra přestože je nejlepší v útoku.

... vidět na tabuli výsledků. Člověku se hraje úplně jinak, když vidí, jaký je stav a kolik má času ho udržet nebo změnit.

# Vlivy na současný KM

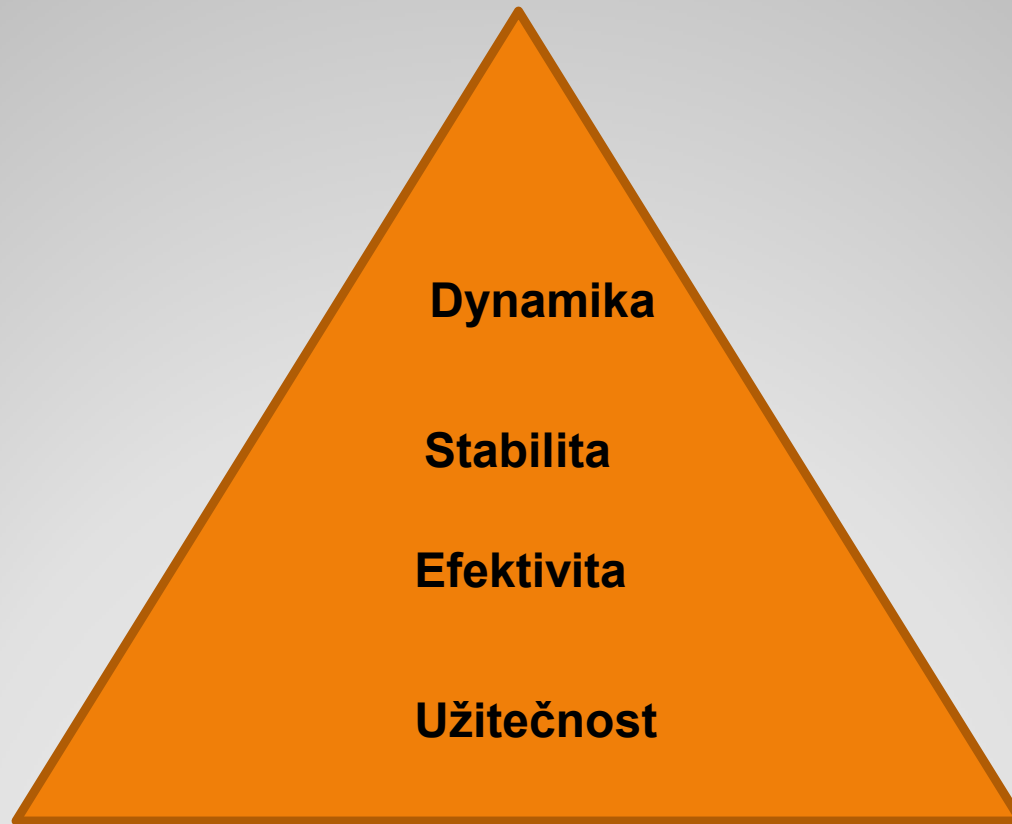


Management znalostí jako systematický proces hledání, vybírání, organizování, destilování a prezentování informací způsobem, který zlepšuje porozumění pracovníka specifické oblasti zájmu

**Do znalostního managementu zahrnují organizace mnoho činností, které provádějí se znalostmi. K nejčastějším znalostním aktivitám patří:**

- ❖ Tvorba znalostní strategie – propojení knowledge managementu a podnikové strategie
- ❖ **Aktivní řízení procesu** tvorby, sběru a archivace znalostí
- ❖ Systematické prohlubování získaných znalostí
- ❖ **Organizování znalostí**
- ❖ **Sdílení znalostí** – mechanismus, pracovní prostředí
- ❖ **Konverze znalostí** – skryté x explicitní
- ❖ **Propojení znalostí do sítí, tvorba znalostních týmů**
- ❖ Implementace technologií umožňující spolupráci

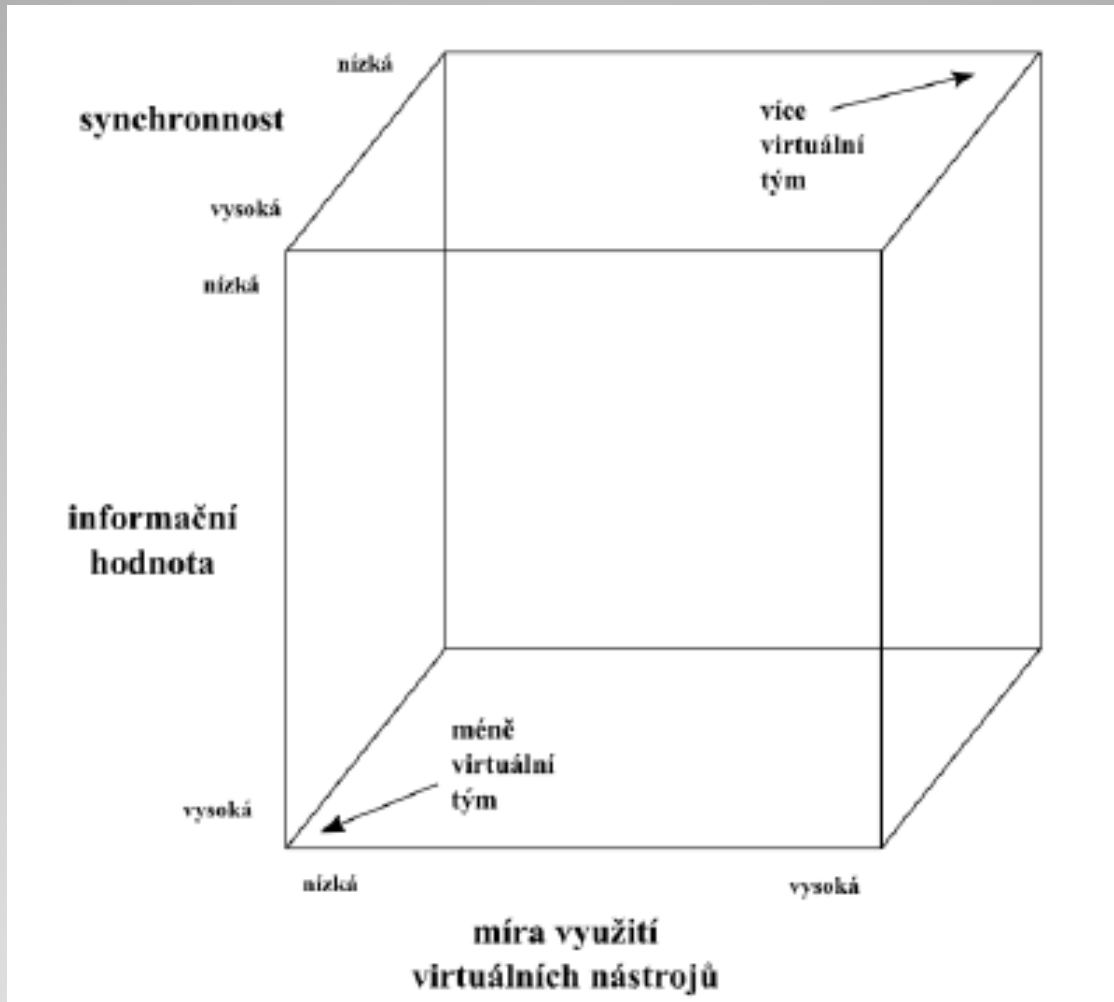
# Pyramida vitality



**vitalita = možnosti + požadavky**

# Činitelé napomáhající vzniku nových informací a znalostí

činitelé, napomáhající vzniku nových informací („ <i>knowledge enablers</i> “)	sdílení informací o „podhoubí“ – (soukromé názory a přesvědčení)	tvorba konceptu	zkoumání oprávněnosti konceptu	formulování prototypu	rozšiřování nově získané znalosti <i>cross- leveling knowledge</i>
formuluj a vyslov vizi		X	XX	X	XX
iniciuj rozpravy o vizi	XX	XX	XX	XX	XX
mobilizuj aktivisty		X	X	X	XX
vytvoř správný kontext	X	X	XX	X	XX
globalizuj nový lokální poznatek					XX



# 3D model týmové virtuality



# Computer Supported Cooperative Work

**Proces týmové spolupráce je kategorizován do následujících podcílů**

[Wilson, P., 1991:1]

- **individuální lidské charakteristiky**, jako způsob konverzace, dialogu, určování povinností,
- **organizační aspekty**, tedy struktura a kultura organizace,
- **problémy návrhu týmové práce**, např. zainteresování účastníka do procesu spolupráce,
- **aspekty týmové dynamiky**, rychlost rozhodování v pracovním procesu

**Použité technologie se týkají především:**

- **komunikačních mechanismů**, které umožňují pracovníkům posílat a přijímat textové zprávy bez ohledu na jejich geografickou polohu
- **prostředků vzdáleného pracovního prostoru**, například sdílení vzdálených pracovních ploch
- **sdílení informačních prostředků** (databáze)
- **prostředky na podporu týmových aktivit**, např. spolupráce na různých verzích stejného dokumentu

# Výhody použití CSCW

**Ze strategického hlediska přináší implementace CSCW v groupware následující výhody:**

- efektivnější a rychlejší inovace produktů a služeb
- zřízení marketingových a distribučních kanálů
- urychlování procesu rozhodování a sdílení v organizaci
- zaměstnanci mají možnost plně využít svůj pracovní potenciál (ví jak, kde a proč)
- zrychlení efektu organizačních změn
- vyskytuje se méně „úzkých“ míst v komunikaci
- zvyšuje se kvalita zákaznické podpory a servisu

# Groupware

- ❑ Groupware jako softwarový nástroj je zastřešující metodikou Computer Supported Cooperative Work.
- ❑ Základní úlohou groupware řešení je podpora týmů a pracovních skupin v dosahování společných cílů.

# Kategorizace groupware

## Podle času spolupráce:

- **synchronní řešení** – v reálném čase, pokud je žádána vysoká koordinace činností
- **asynchronní řešení** – koordinace je nepravděpodobná a nevyžaduje se

## Podle úrovně sdílení informací:

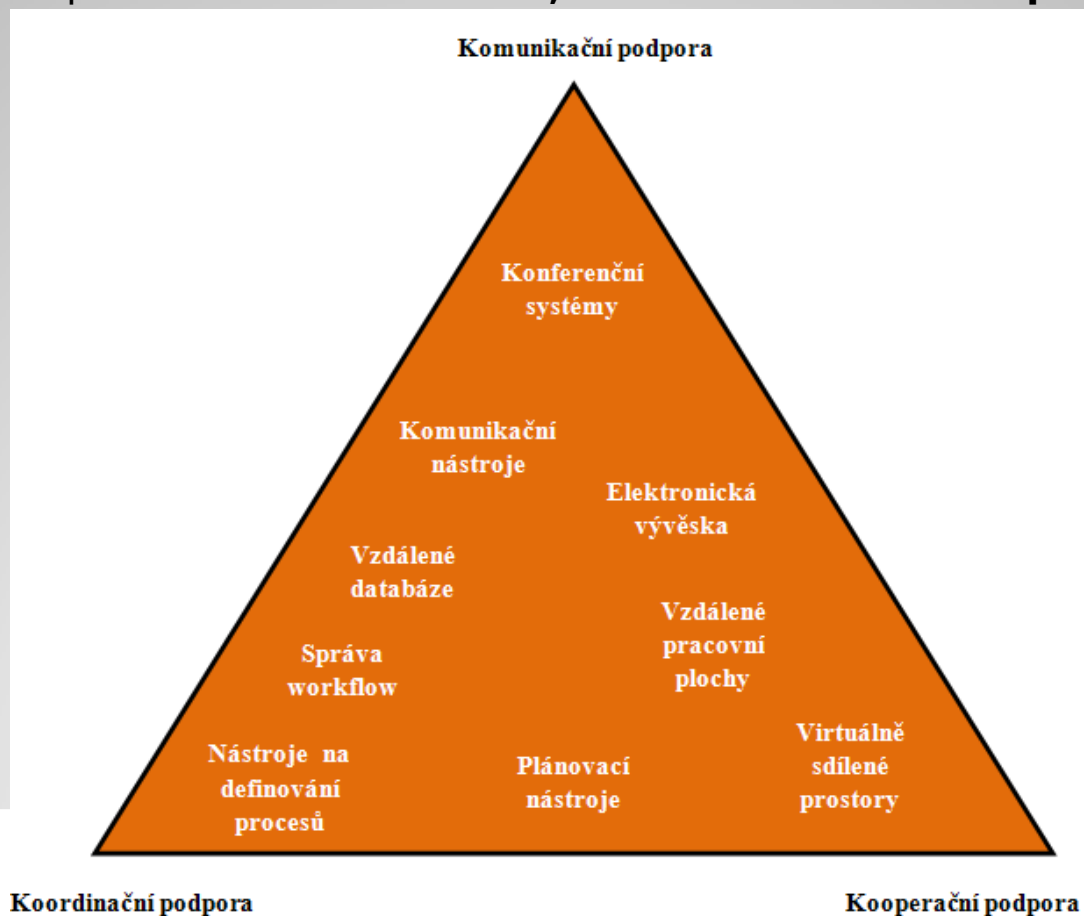
- **prezentační úroveň sdílení** – každý uživatel disponuje stejnou sadou určitých informací,
- **pohledová úroveň sdílení** – uživatel má stejné informace, ale jejich způsob prezentace se může lišit od jiných,
- **objektová úroveň sdílení** – každý uživatel pracuje nad stejným prostorem informací, ale má k dispozici jen některé z nich vzhledem k přiděleným právům.

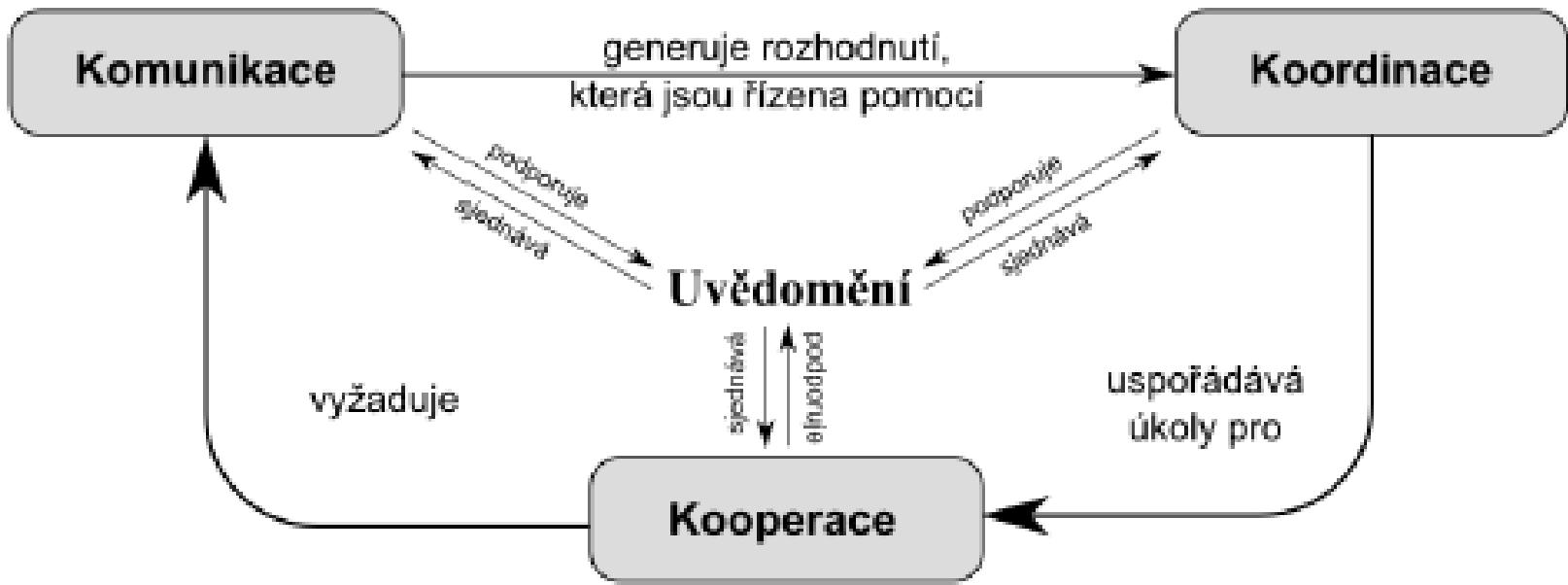
## Podle objektu kooperativní činnosti:

- **zaměřeno na uživatele** – ohnisko spočívá ve výměně mezi uživateli,
- **zaměřeno na dokument** - různí uživatelé pracují na stejném dokumentu. Je nutné zajistit součinnost, aby každý uživatel měl k dispozici aktuální verzi,
- **zaměřeno na proces** – tuto oblast řeší systémy zaměřené na řízení toku práce (workflow management).

# Model 3C

Groupware podporuje činnost pracovních skupin poskytováním funkcí na komunikaci, koordinaci a kooperaci - **Communication, Coordination and Cooperation (3C model)**.





# Organizované učení ve skupině

