

PŘEDNÁŠKA Č. 2 + 3

DM+INOVACE+ZMĚNA+PM

Manažerské kompetence/role

Time management

Design driven innovation

Design thinking

Design management

Projektové řízení

Change management

Koučink a mentoring

MANAGEMENT A ARCHETYPY

**” VIZE BEZ REALIZACE
JE JEN HALUCINACE “**

Thomas Alva Edison

PRAGMATISMU

Pravdivé je to, co
je užitečné.

PRAGMATISMUS

Důležité je, aby budoucnost byla zlepšována v myšlenkách a plánech, ale ještě důležitější je, aby byla zlepšována ve skutcích a v životě. Karel Čapek

ARCHITEKTURA: TŘI STĚŽEJNÍ BODY

- **Firmitas**
- **Utilitas**
- **Venustas**
 - [Marcus Vitruvius Pollio]



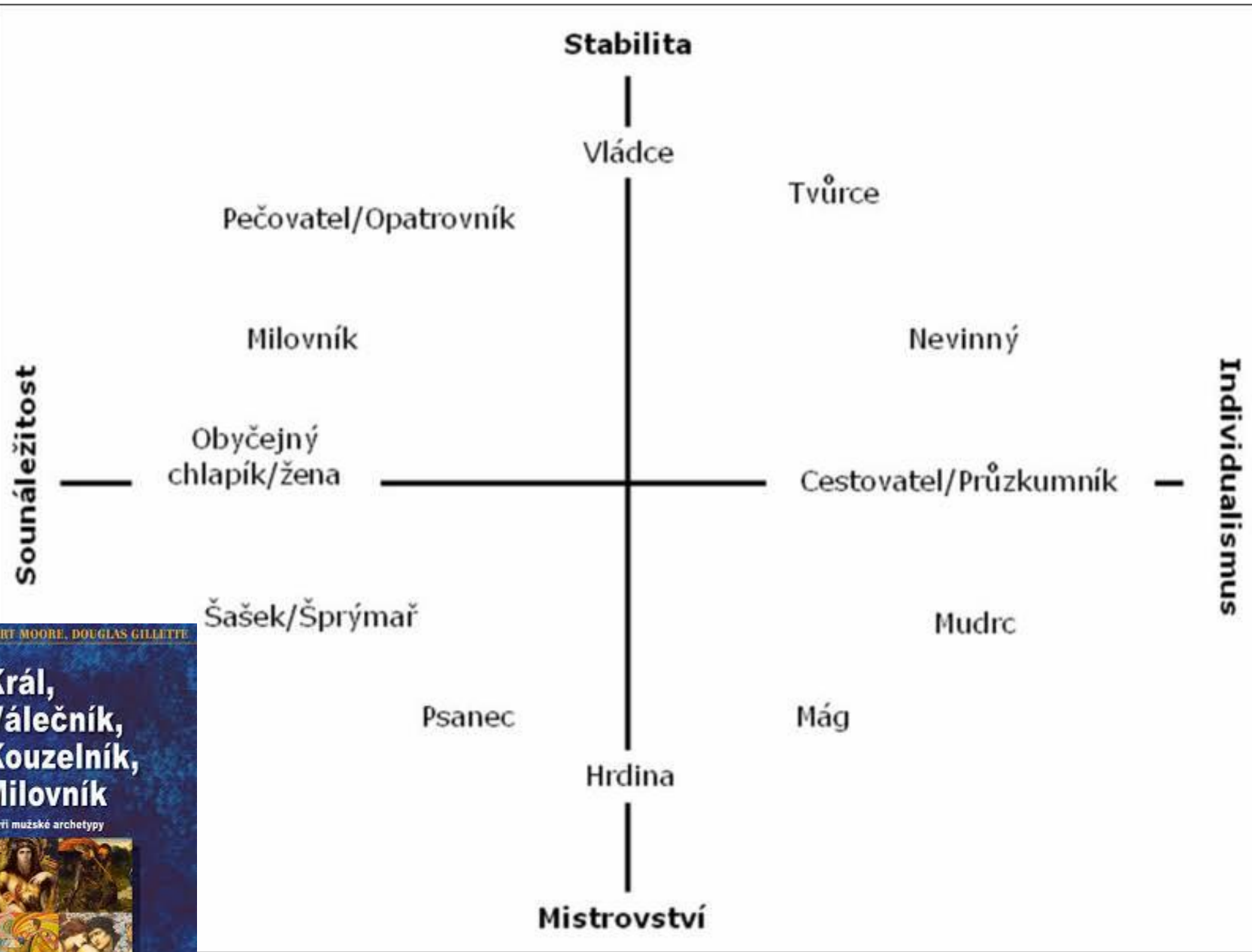
STAVĚT ZNAMENÁ VYTVÁŘET UDÁLOSTI





VZTAH K DESIGN MANAGEMENTU?

- **Urbanista**
- **Architekt**
- **Projektant**
- **Interiérový architekt**



ROBERT MOORE, DOUGLAS GILLETTE

Král, Válečník, Kouzelník, Milovník

Čtyři mužské archetypy



Stabilita

Microsoft®



Johnson & Johnson

Coca-Cola®

Sounáležitost



Individualismus



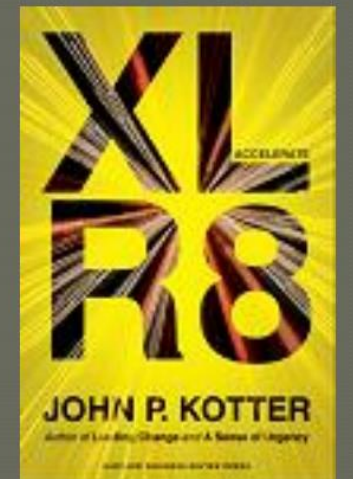
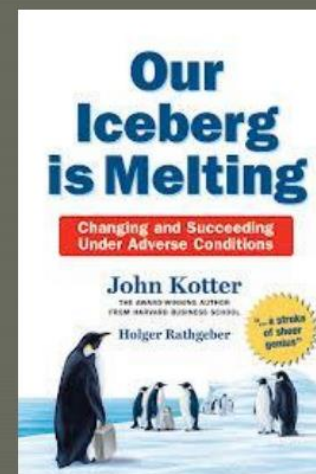
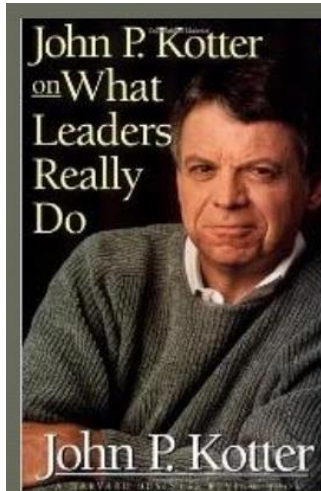
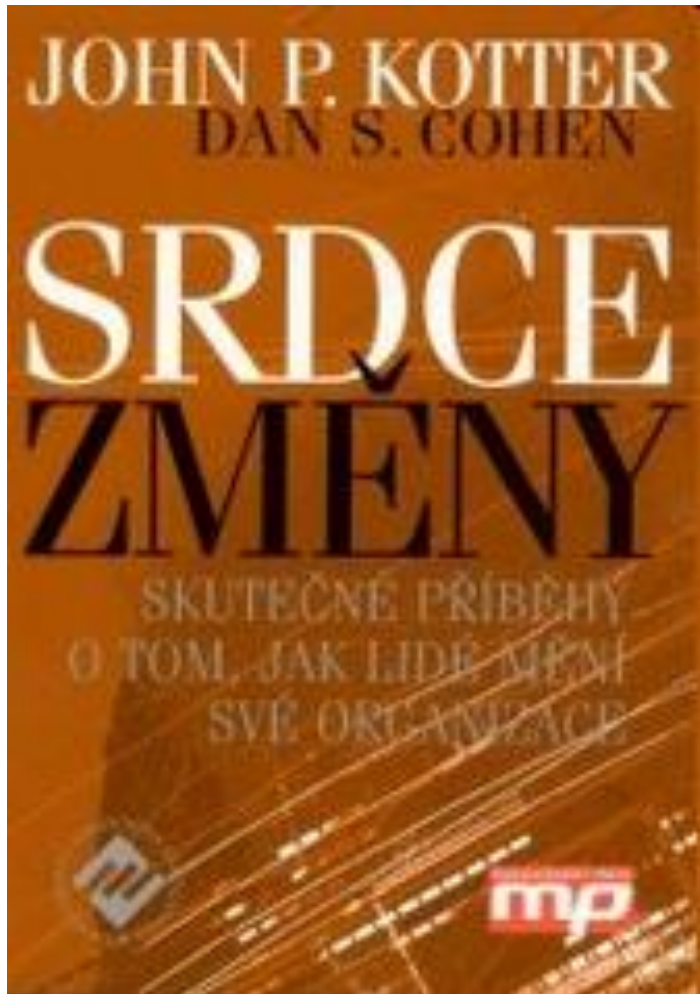
SONY



Mistrovství

MANAGEMENT ZMĚNY





OSM KROKŮ ÚSPĚŠNÉHO ZVLÁDNU TÍ ZMĚNY

- Posilujte pocit naléhavosti změny
- Sestavte vůdčí tým
- Formulujte správnou vizi
- Šiřte vizi změny a získávejte její stoupence
- Uvolňujte prostor pro jednání a podporujte je
- Vytvářejte příležitosti k rychlým úspěchům
- Nepolevujte
- Upevněte dosažené změny

INOVACE

TYPY DESIGN MANAGEMENTU

- Product design management – produktový design**
- Brand design management – design značky**
- Service design management – design služeb**
- Business design management – design podnikatelských modelů**

Úspěšní inovátoři jsou konzervativní; to je nutnost. Nejsou orientováni na rizika, jsou orientováni na příležitosti.

Peter Ferdinand Drucker

INOVACE

- **Základem inovace je schopnost vidět souvislosti, všimnout si příležitostí a využít jich.**
- **Inovace jako znalostní proces – vytvoření nových možností na základě různých množin znalostí.**
- **Mechanismy inovace – strategická výhoda**
- **Typy inovací**
- **Komponenty – architektura inovace**
- **Dominantní design – technologická trajektorie**

Zdroje inovací

(dle Innovation Leaders 2006)

- Vhled/porozumění trhu
 - Porozumět trhu a ujasnit si vynořující se příležitosti
- Vhled/porozumění zákazníkům
 - „Jít pod kůži“ spotřebiteli a odhalit vlivy na rozhodování
- Vhled/porozumění společnosti
 - Co nejhluběji porozumět tomu, jak se mění svět v němž žijeme
- Vhled/porozumění technologii
 - Jaké technologie, budou měnit naše životy?
- Vhled/porozumění organizaci
 - Jak, proč a kde vůdčí inovátoři realizují svůj potenciál?

ŘÍZENÍ INOVACÍ

Inovace základní proces, který se zabývá obnovováním toho, co organizace nabízí a způsobu, jak služby generuje a dodává.

- Sledování a zkoumání prostředí
- Výběr z potencionálních spouštěčů ty směry, kam se budou vynakládat zdroje
- Investovat do vybrané volby a získat znalosti
- Implementovat inovaci

PROJEKTOVÝ MANAGEMENT



I have a dream

- jak si představujete úplně ideální završení projektu? co se podařilo získat, udělat, zjistit? jak jsme zlepšili svět? kdybychom měli neomezené prostředky, nadpřirozené schopnosti a všechny anděly světa na své straně, co bychom udělali?

Očekávání

- co si myslíte, že je reálné udělat (s omezenými prostředky, bez superschopností a andělů), když budeme dobří?

Výstupy projektu

- co by podle vás mělo v rámci projektu fyzicky vzniknout (nad rámec toho, co je slíbeno v projektu jako výstup)

Přínosy pro obor/organizaci

- jak si ideálně představujete, že projekt posune obor jako takový? Co byste chtěli, aby po něm zůstalo?

Synergie

- vidíte někde možné synergie projektu s tím, co už na KISKu/v organizaci probíhá, někde jinde nebo obecně ve společnostech? Na co navazujeme, s čím se můžeme spojovat?

Očekávání od manažera/koordinátora

- s čím vším si představujete, že pomůže? jak se projeví jeho/její zapojení do projektu?

Výstupy manažera

- jaké konkrétní věci vytvoří, odevzdá, zařídí?

Jaké jsou priority projektu?

- představte si, že jen dvě z těchto věcí (cena, kvalita, termín) lze stoprocentně dodržet, které to musí být?

Stakeholderi projektu

- kdo všechno jsou lidé / subjekty dotčené projektem? jak?

Autorita projektu

- je ještě někdo jiný než Petr Š., kdo má nad projektem moc? kdo by to třeba mohl zastavit nebo změnit směr?

Externí vlivy

- jaké *KISKové* i *neKiSKové* vlivy mohou mít na projekt vliv? může dojít k nějakým kolizím s jinými projekty? může projekt narušit nějaká připravovaná změna legislativy? je potřeba něco hlídat, mít na paměti, sledovat? (vyjma projekt samotný?) i pozitivně samozřejmě, ale to už je pravděpodobně obsaženo v části "synergie"

Řízení změn

- kdyby byla potřeba v projektu učinit změnu, kdo to může odsouhlasit / schválit? kdo se to musí dozvědět?

Rizika projektu

- na čem to může krachnout? na jakých předpokladech? co nás bude nejvíc brzdit? kdybych byl ďábel a chtěl to poslat do kytek, na co bych zaútočil?

Neznámé v projektu

- jaké jsou neznámé projektu? kde vaříme z vody?

Předpoklady projektu

- co v rámci projektu předpokládáme?

Zdroje

- Kolik na to máte peněz, času a lidí? Do kdy to bude hotové a jsou tam nějaké milníky?