

Képzési tanterv

INCREMENTA

Innováció és kreativitás mentalitás fejlesztése a kkv-kban



Képzési program
Oktatói útmutató



Projekt Partnerek

National University of Ireland, Galway - IR
Project Coordinator
Kathryn Cormican & Suzana Sampaio

kathryn.cormican@nuigalway.ie
suzana.sampaio@nuigalway.ie
<http://www.nuigalway.ie/engineering-informatics/mechanical-engineering/research/enterpriseresearchcentre/>



IDEC SA - EL
Vana Fikari

vana@idec.gr
www.idec.gr



TREBAG Intellectual Property and Project Manager Ltd. - HU
Andrea Kövesd

andrea.kovesd@trebag.hu
www.trebag.hu



Knowledge, Innovation and Strategies Management Club (KISMC) - BG
Milena Koleva

m.koleva@hiron-mc.com
www.innovation-mc.com



Projekt Partnerek

Czech University of Life Sciences Prague
(CULS) - CZ
Jaroslav Havlicek & Ludmila Domeova

havlicekj@pef.czu.cz
domeova@pef.czu.cz
<https://www.pef.czu.cz/cs/>



Lodz Chamber of Industry and Commerce
(LCIC) - PL
Daria Zawalska

daria.zawalska@gmail.com
www.izba.lodz.pl



Cecot Innovation Foundation (FCI) - SP
Amparo Martín

amparo.martin@cecot.org
www.fci.cat



Association of SA and LTD companies - EL
Ioanna Anastasopoulou

ia@sae-epe.gr
www.sae-epe.gr



Szerzők:

IDEC



Ezt a munkát a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 Nemzetközi Licenc tanúsítja.



Tartalomjegyzék

Tartalomjegyzék	5
Bevezetés	7
A teljes képzési program leírása.....	8
Felkészülés	21
Üdvözlés-Bevezetés	23
Jégtörő játék - a Torrance Test alapján	24
Jégtörő játék - a Torrance Test alapján	25
Kreativitás rejtvények 1-3	26
9 kör	27
9 kör	28
9 kör	29
9 kör	30
Célállomás: Innováció	31
Célállomás: Innováció	32
Úticél: Innováció	33
Kreatív szervezetek.....	34
Kreatív szervezetek.....	35
A kreatív gondolkodók meglepő szokásai.....	36
Munkahelyi kreativitás.....	37
Esettanulmány: Az IKEA minden egy asztalban	38
Esettanulmány: Az IKEA minden egy asztalban	39
Esettanulmány: A kreativitásmenedzsment szabályai	40
Ok-okozati elemzés.....	41
Ötletgeneráló tevékenység.....	42
Innovációs szükség (eset a változásra)	43
Együttműködés mini játék - A mályvacukor kihívás.....	45
Együttműködés mini játék - A mályvacukor kihívás.....	46
Hogyan és miért kell együttműködni (Előfeltételek és előnyök).....	47
Benchmarking.....	48



Smart célok.....	49
Hogyan használhatják a kisvállalkozások az együttműködést a nagy nyereség érdekében?	50
Jonathan SMART céljai.....	51
Jonathan SMART céljai.....	52
Együttműködés és verseny	53
Telefonos piktogrammok.....	Hiba! A könyvjelző nem létezik.
Telephone Pictionary.....	Hiba! A könyvjelző nem létezik.
Vezetés mini játék	56
Vezetés mini játék	57
Indikatív képzési program.....	58
1.Nap	58
2.Nap	59
3.Nap	60
4.Nap	61
5.Nap	62



Bevezetés

Ez a dokumentum a kkv-k kreativitásának és együttműködési menedzsmentjének közös európai INCREMENTA képzési tanterve. Részletes leírást nyújt az INCREMENTA Projekt által bevezetett ötnapos képzésről, amelyet kifejezetten a kkv-k igényeihez fejlesztettek ki.

A partnerség együttműködött a képzés és a tananyag fejlesztésének alapjainak létrehozása érdekében, különös figyelmet fordítva a kkv-k igényeire. Néhány partner napi kapcsolatban áll kkv-kkal, és megosztotta tapasztalatait a kkv-k jelenlegi igényeiről. Mások az innováció menedzsment területén rendelkeznek tapasztalattal, és hasznos ismereteket nyújtottak a kkv-k innovációs menedzsment rendszereiről. Ez a kombináció teszi a képzési tantervet ideálissá a céljaihoz.

A képzési tantervet egy 5 napos képzési programhoz tervezték. A képzés javasolt időtartama 20 óra. Az ebben a dokumentumban bemutatott képzési program átfogó programként kivitelezhető egy ötnapos tanfolyamon, felosztható vagy hosszabb időszakra. Alternatív megoldásként az oktató kiválaszthatja a tanulási tevékenységeket és kidolgozhat egy rövidebb programot, hogy megfeleljen a csapatai speciális tanulási igényeinek.

A képzési programot 2020. februárjában teszt alá vetették Írországban, majd továbbfejlesztették és újra tesztelték, hogy különböző országok résztvevői számára is eljuttathassák.

A képzési tanterv tartalmazza az adaptált módszertan leírását, a kurzus fő céljait, valamint a tanulási eredmények szempontjából várható kompetenciákat.

Az INCREMENTA eredményei, azaz az innovációs rendszer útmutatója a kkv-k számára, és a kkv-k online innovációs platformja, kísérik és támogatják ezt a képzési programot, és mindkettő változatlanul felhasználható, vagy adaptálható és testreszabható a résztvevők igényeinek megfelelően.

A teljes képzési program leírása

Általános információ

Kurzus neve

Kreativitás és együttműködés menedzsment a kkv-kban.

Terület

Az innovációs tevékenységekkel foglalkozó kkv-k személyzetének képzésének támogatása, valamint a kreativitás és az együttműködés menedzsmentjével kapcsolatos ismeretek és kompetenciáik fejlesztése.

Célcsoport

Oktatók és képzési intézetek, akik innovációt, kreativitást, együttműködési menedzsmentet valósítanak meg, vagy vállalatokkal dolgoznak, és új készségeket és kompetenciákat akarnak szerezni azok átadására.

Tanácsadók, akik innovációs / kreativitási / együttműködési menedzsment kompetenciákat kívánnak fejleszteni az innovációs menedzsment rendszer kkv-kba történő bevezetése érdekében.

A kkv-k alkalmazottai és vezetői, akik felelősek vagy felelősek kívánnak lenni az innovációs rendszer és különösen a kreativitás és az együttműködés irányítási folyamatainak megvalósításáért vállalkozásukban.

Tanulmányi eredmények

A képzés befejezése után a résztvevők várhatóan:

- Fejlesztik az innováció, a kreativitás és az együttműködés fogalmainak alapos megértését;
- Olyan gondolkodásmódra tesznek szert, amely elősegíti a munkahelyi innovációt, kreativitást és együttműködést.
- Képesek stratégiát kidolgozni a kreativitás és az együttműködés menedzsmentjére;
- Fejlesztik a kreativitás és az együttműködés menedzsment folyamatának megtervezésének képességét;
- Képesek újraszervezni az eszközkészleteik eszközeit, hogy azok megfeleljenek a szervezeti kultúrának és a csapataik igényeinek.
- Értékelik a jelenlegi helyzetüket a kreativitás és az együttműködés irányítása szempontjából.
- A mérőszámok segítségével képesek meghatározni meg a kreativitás és az együttműködés menedzselésének hatásait.



Időtartam

Indikatív idő: 5 nap / 20 óra osztályon belüli képzés.

Plusz az elkészítés ideje, becsült 10 óra.

Teljes tanulási idő: 30 óra.

Az időtartam azonban az Ön igényeihez igazítható.

Oktatók

Felnőttképzés, stratégiai tervezés, folyamatmenedzsment szakértők. Tudással az innováció, a kreativitás és az együttműködés menedzsment rendszereiről.

ECVET

EQF szint: 7-es szint

ECVET pontok: 12 (6 ECVET egységenként)

Tematikus egységek

1. Egység - Kreativitás: Mit kell tudniuk a kkv-knak?

Tanulmányi célok:

A tematikus egység végén a résztvevők:

- Közös ismereteket építenek az innováció és a kreativitás menedzsment kultúrájáról;
- Képesek bemutatni az innováció alapvető feltételeit;
- Felismerik a kreativitás fontosságát és előnyeit az üzleti életben, és megértik annak összefüggését az innovációval;
- Fejlesztik a kreatív gondolkodást;
- Képesek stratégiát kidolgozni a kreativitás kezelésére;
- Képesek széleskörben javítani az összetett problémamegoldó készségek azonosítását, elemzését és alkalmazását ;
- Képesek stratégiai elemző eszközöket használni;
- Képesek kidolgozni a kreativitás menedzsment folyamatát;
- Képesek felmérni jelenlegi állapotukat a kreativitás menedzsmentje szempontjából;
- Képesek folyamatot kidolgozni és eszközöket használni ötletek generálására, értékelésére és kiválasztására;
- Felismerik a kreativitás kulcsfontosságú sikertényezőit;
- Megméri az általuk alkalmazott kreativitásmenedzsment rendszer hatását.



Tanulmányi tartalom

Bevezetés

Kreativitás menedzsment

Mind kreatívok vagyunk.

Innováció típusok és szintek

Hogyan lehet létrehozni a munkahelyi kreatív menedzsment stratégiáját?

Hogyan fejlesszük ki az egyéni kreativitás folyamatát?

Hogyan lehet kidolgozni a szervezeti kreativitás folyamatát?

Eszközök a szervezeti kreativitás folyamatának fejlesztésére

A kreativitás folyamatának irányítása: Kritikus sikertényezők

Hogyan mérhető a hatás?

Tanulási tevékenységek

Jégtörő játék

Mindannyian kreatívok vagyunk: kreativitás rejtvények

9 kör

Úticél: innováció

Kreatív szervezetek

Gondolattérkép

A kreatív gondolkodók meglepő szokásai

Munkahelyi kreativitás

Esettanulmány: Minden egy asztalon, IKEA

A kreativitás irányításának szabályai

Ok-okozati elemzés

Ötletgenerálás tevékenység

Az innováció feltétlenül szükséges (példa a változásra)

Értékelés

Feleletválasztós teszt

1. egység - Kreativitás: Mit kell tudniuk a kkv-knak?**Tanulmányi eredmények****Tudás**

A kreativitás és az innováció fogalmai

Az innováció alapvető feltételei

Innovációs típusok és szintek

A kreativitás alapvető feltételei

Az innovációs menedzsment rendszer alkalmazásának előnyei



A kreativitás menedzsment rendszer alkalmazásának előnyei

Swot elemző eszköz

Porter öt ereje eszköz

PESTLE eszköz

Porter értéklánc eszköz

Pareto elemző eszköz

Kreativitás eredménykártya

A kreativitási folyamat fázisai egyénként

A szervezeti kreativitás folyamata

Brainstorming kifejezés

Scamper eszköz

Elmetérvkép-eszköz

Okok és hatások elemzése

Affinitási diagram

Új termékek értékelési kérdései

NAF - Ötletek értékelési kérdései

Analóg (eseti érvelés) módszer

Meglévő termékértékelési kérdések

Kreativitásmenedzsment kritikus sikertényezői

Készségek

Kreatív gondolkodás

Innovatív gondolkodás

Használja a kreativitást és az innovációt a változás ösztönzéséhez

Alkalmazza a kreatív gondolkodást a mindennapi problémák megoldásában

Elemesse az erősségeket, gyengeségeket, lehetőségeket és veszélyeket

Hozzon létre politikát a munkahelyi kreativitásról

Támogassa a kreativitás folyamatát dokumentációval

Ismerje fel az innovációs menedzsment rendszerek előnyeit

Válassza ki a megfelelő típusú innovációt a probléma típusa szerint

Új termék értékelése

Meglévő termék értékelése

Motivációs készségek

Kommunikációs képességek



Kompetenciák

Kreativitáskezelési stratégia létrehozása

Kreativitáskezelési folyamat létrehozása

Új ötleteket generálása

A munkahelyi kreativitás jelenlegi helyzetének értékelése

Új ötletek kiválasztása és értékelése

Új ötletek végrehajtása

Gyakorolni a kreatív gondolkodási képességeket

Termék értékelése

A hatékony vezetés megvalósítása

Üzleti kultúra létrehozása a kreativitás számára

Az üzleti struktúra adaptálása

A a kreativitás menedzsment rendszer hatásának megmérése

Az innováció különböző szintjeinek alkalmazása a felmerült problémára

Referenciák

- Parameters of the creative product and factors that determine it, Beresnevičius G., Beresnevičienė D. in: International Business: Innovations, Psychology, Economics, 2013, Vol. 4, No 2 (7), pp. 21–53
- Amabile, T. M. "How to Kill Creativity." Harvard Business Review 76, no. 5 (September–October 1998)
- From creativity to innovation, Educational Pack of Nonformal Skills academy, Part 7, Foundation for the Development of the Education System
- Zapfl D. What types of innovation are there? Available at: www.lead-innovation.com
- Satell G, The 4 types of innovations and the Problems They Solve, HARVARD Business Review. Available at: HBR.org
- IBM 2010 Global CEO Study: Creativity Selected as Most Crucial Factor for Future Success
- Lauren Landry, 2017: The Importance of Creativity in Business
- Paul van Keeken , 2015: How creativity impacts business results
- Dr. Monika Petraite, 2016: Imagination, creativity and innovation
- Linda Hill, 2014: How to manage for collective creativity
- Christensen C., The innovator's dilemma', Harvard Business, 2016
- Guy Kawasaki - speech „The Art. Of nnovation” – available on YouTube.
- De Bono E., How to develop your creative thinking, 2009, Locus Publishing, Bulgaria



- Where good ideas come from, video:
- <https://www.youtube.com/watch?v=NugRZGDbPFU>
- It's The End Of The World As We Know It, <https://ixl-center.com/index.php/2019/04/02/its-the-end-of-the-world-as-we-know-it/>
- How Do You Find The Big Bold Ideas That Matter In The Market And To My Company?: The Need For Focus, Volume II, Issue 4 October 17, 2018, <https://ixl-center.com/index.php/2018/10/17/bringing-big-ideas-in-the-market/>
- The WHY in Creative Work, Simon Sinek, <https://www.youtube.com/watch?v=TxHgpWmav4I>
- Thinkertoys: A handbook of creative-thinking techniques by Michael Michalko, Second Edition, Ten Speed Press, 2006, Toronto
- Jonash, R., Sommerlatte, T., The Innovation Premium, Arthur D. Little Inc, 2009
- What innovation processes and tools are key to institutionalize innovation across all parts of your organization?, Volume II, Issue 5 November 20, 2018, <https://ixl-center.com/index.php/2018/11/20/innovation-process-tools/>
- Christensen, C., The innovator's DNA, Harvard Business Review press, 2011
- Christensen, C.; Overdorf, Michael (March–April 2000), "Meeting the challenge of disruptive change", Harvard Business Review.
- Christensen, C., The innovator's dilemma: when new technologies cause great firms to fail, HBS press, 1997.
- A Guide to What You Should Know: How to Introduce Innovation into Your Organization, Northeastern University, Professional Advancement Network
- Innovation culture: How small gestures make a big impact on employee motivation,
- Successful innovation by motivation, October 2015
- Verslas teorija ir praktika 16(3):223-230, https://www.researchgate.net/publication/283852840_Successful_innovation_by_motivation
- How do we democratize innovation?, <https://ixl-center.com/index.php/2018/12/03/democratize-innovation/>

2. egység - Együttműködés: Mit kell tudniuk a kkv-knak?

Tanulási célok

A tematikus egység végén a résztvevők:

- Közös megértést hoznak létre az együttműködés menedzsment kultúrájáról;
- Képesek leírni az alapvető együttműködési feltételeket;
- Felismerik az együttműködés fontosságát és előnyeit az üzleti életben, és megértik annak összefüggését az innovációval;
- Képesek létrehozni stratégiai SMART célokat és célok szerinti irányítást alkalmazni;
- Képesek stratégiát létrehozni az együttműködés menedzsmentjére;
- Képesek kidolgozni egy együttműködési menedzsment folyamatot;
- Javítják a sikeres kommunikáció képességét;
- Technikákat határozhatnak meg az együttműködés előmozdítására;
- Bemutathatják az együttműködési vezetés és az együttműködési csoportok kialakításának képességét;;
- Képesek megteremteni a megfelelő partnerségeket;
- Képesek felmérni jelenlegi helyzetüket az együttműködés menedzsmentje szempontjából;
- Képesek felismerni az együttműködés kulcsfontosságú sikertényezőit;
- Képesek megmérni az alkalmazott kreativitás-menedzsment rendszer hatását.

Tanulmányi tartalom

Együttműködés menedzsment

Együttműködési típusok

Hogyan lehet megtervezni a munkahelyi együttműködés menedzselését?

Hogyan lehet sikeresen együttműködni?

Hogyan lehet megtalálni a megfelelő partnereket?

Hogyan lehet kidolgozni az együttműködési folyamatot?

Hogyan teszi az együttműködés folyamata innovatívvá a szervezetet?

Az együttműködési folyamat irányítása: Kritikus sikertényezők

Hogyan mérhető a hatás?

Tanulási tevékenységek

Mályvacukor kihívás

Hogyan és miért kell együttműködni?

Benchmarking

MBO tevékenység

SMART célok tevékenység

Hogyan használhatják a kisvállalkozások az együttműködést a nagy nyereség érdekében?

Jonathan SMART céljai

Együttműködés és verseny



Képes szótár

Hogyan teszi az együttműködés folyamata innovatívvá a szervezetem?

Vezetés mini játék

Értékelés

Feleletválasztós teszt



2. egység - Együttműködés: Mit kell tudniuk a kkv-knak?

Tanulmányi eredmények

Tudás

Az együttműködés alapvető feltételei
 A szervezeti kreativitás folyamata
 Az együttműködés típusai
 A belső együttműködés előnyei
 A külső együttműködés előnyei
 Az együttműködési menedzsment rendszer alkalmazásának előnyei
 MBO eszköz
 SMART célok eszköz
 Az együttműködés irányításának kritikus sikertényezői
 Célok és az együttműködés összefüggései
 Innovációs és együttműködési összefüggések
 A benchmarking típusai
 Az együttműködés irányításának fontos jellemzői
 Az együttműködő csoportok előnyei
 A vezetés hozzájárulása a sikeres együttműködéshez
 A sikeres kommunikáció előfeltételei
 A sikeres együttműködés előfeltételei
 A megfelelő partner azonosításának lépései
 Együttműködési csoportok
 Az együttműködési folyamat buktatói
 Az együttműködési folyamat fejlesztésének követelményei
 Együttműködési problémamegoldó technika
 Együttműködési eredménykártya
 Célnyilatkozat létrehozása
 Változó napirend megtervezése
 Térkép készítése egy cél felé

Készségek

Együttműködési szellem



Innovatív gondolkodás

Problémamegoldás

Az együttműködés típusának kiválasztása

A munkahelyi együttműködésre vonatkozó politika kidolgozása

Az együttműködés menedzsment lépéseinek megtervezése

Az együttműködési folyamat támogatása dokumentációval

Az együttműködési menedzsment azonosítása és leküzdése

Motivációs készségek

Kommunikációs képességek

Benchmarking

Intézkedések létrehozása

Kezdeményezések létrehozása

Kompetenciák

Együttműködési menedzsment stratégia létrehozása

A megfelelő partnerek azonosítása

Együttműködési menedzsment folyamat létrehozása

SMART célok kitűzése

Az irányítás végrehajtása célok szerint

A célok áttekintése

A szervezet erősségeinek és gyengeségeinek azonosítása empirikus adatok segítségével

A szervezet hiányosságainak azonosítása az együttműködés terén

A munkahelyi együttműködés jelenlegi helyzetének felmérése

Együttműködési folyamat fejlesztése

Vezetés bemutatása együttműködésben

A hatékony vezetés megvalósítása

Együttműködő csapat létrehozása

Üzleti kultúra megteremtése az együttműködéshez

Az üzleti struktúra adaptálása

Az együttműködési menedzsment rendszer hatásának mérése

Referenciák

- Nieminen J, 2018, 50+ statistics on innovation – What do the numbers tell us?, Viima Blog. Available at: <https://www.viima.com/blog/innovation-stats>
- Reinventing innovation Five findings to guide strategy through execution, 2017 PwC Innovation Benchmark Blankson A., 2019, Why Collaboration Is The Currency Of The Future, Forbes. Available at: www.forbes.com
- Frédéric Bougrain, Bernard Haudeville, Innovation, collaboration and SMEs internal research capacities, Research Policy 31 (2002) 735–747
- Joseph Lucco, “18 Tips For Setting Better Business Goals”, available at: <https://www.clearpointstrategy.com/business-goal-setting/>
- Joseph Lucco, “18 Tips For Setting Better Business Goals”, available at: <https://www.clearpointstrategy.com/business-goal-setting/>
- Laura Handrick, 2019, “27 Best SMART Goals Examples for Small Businesses in 2019”, Available at: <https://fitsmallbusiness.com/smart-goals-examples/>
- Cleverism, 2018, “Management by Objectives – The Definitive Guide”, Available at: <https://www.cleverism.com/management-by-objectives-guide/>
- Susan Elliott | Accredited trainer - Belbin Team Roles, 2019, Boost your business performance by understanding team roles, VitalSix Ltd . Available at: <https://www.vitalsix.co.uk/blog/boost-your-business-performance-understanding-team-roles>
- Eisner, M. D. and , Cohen, A. R. (2012) Working Together: Why Great Partnerships Succeed. New York: HarperCollins Publishers
- Lahle Wolfe, 2018, “The Process of Choosing a Business Partner ”, Available at: <https://www.thebalancecareers.com/choose-the-perfect-business-partner-3515781>
- <https://www.igi-global.com/dictionary/business-collaborating-designing-implementing-group/34464>
- Lionel Valdellon, 2017, “11 Key Business Benefits of Team Collaboration (& Why You Should Work on Your Teamwork)”, Available at: <https://www.wrike.com/blog/business-benefits-of-team-collaboration/>
- 2015, “WHY COLLABORATION LEADS TO HIGHER-IMPACT INNOVATIONS”, Available at: <https://www.nielsen.com/us/en/insights/article/2015/why-collaboration-leads-to-higher-impact-innovations/>
- Understanding Collaborative Processes, <https://sites.psu.edu/>, <https://sites.psu.edu/mborge/understanding-collaborative-processes>
- Simon Forster, Jakob Pinggera, and Barbara Weber, “Toward an Understanding of the Collaborative Process of Process Modeling”, University of Innsbruck, Technikerstrasse 21a, 6020 Innsbruck, Austria.



- Paul Rupert, 2013, “The Yahoo Effect: It’s all about collaboration – One way or another”, Available at: <https://www.tlnt.com/the-yahoo-effect-its-all-about-collaboration-one-way-or-another/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=vaN6FtJ8inA>
- Vitasek, K. (2015), 15, Innovation and Collaboration: It's Not An Either-Or Proposition, from: <https://www.forbes.com/sites/katevitasek/2015/01/13/innovation-and-collaboration-its-not-an-either-or-proposition/>
- VIDEO TOM KELLEY, general manager at IDEO 6:37', about innovation and collaboration
- <https://www.youtube.com/watch?v=XQaGH85KwJU>
- Experience collaboration meeting 2:14' reunió conjunta online
- <https://www.youtube.com/watch?v=jjPPjTVH5RA>
- Video 8:08' GLOBAL ENTREPRENERUSHIP CONGRESS, ISTANBUL 2018
- <https://www.youtube.com/watch?v=gYERd958xzl>
- Innovate UK's Essential Tips for Startup & SME Collaboration, 2.17'
- <https://www.youtube.com/watch?v=PtEuU1KSuCM>
- Leadership for collaboration
- <https://www.forbes.com/sites/carolkinseygoman/2014/02/13/8-tips-for-collaborative-leadership/#66a223675fd9>
- 10 Collaborative Leadership Characteristics
- <https://yscouts.com/10-collaborative-leadership-characteristics/>
- Comic examples of Leadership and effective collaboration 3:28'
- <https://www.youtube.com/watch?v=ZnjJpa1LBOY>
- Maloney D, 2019, The ultimate guide to effective collaboration in the workplace, from: <https://slackhq.com/ultimate-guide-collaboration-in-the-workplace>
- Definition of scorecard
- <https://www.balancedscorecard.org/BSC-Basics/About-the-balanced-scorecard>
- An animation describing a Balanced Scorecard: origin, uses and stages
- <https://www.youtube.com/watch?v=6AwStmfS2HY>
- How to measure the Business Impact of Employee Collaboration
- <https://www.forbes.com/sites/sap/2018/03/07/how-to-measure-the-business-impact-of-employee-collaboration/#730a2825bd62>

Általános módszertan

Előkészítés:

A résztvevőket meghívják a kurzusra, és felkérjük őket, hogy olvassanak el néhány anyagot a képzés alatt. A résztvevőknek az oktatás során el kell olvasniuk és meg kell ismerniük az Innovációs és Kreativitás Útmutatót.

Képzési módszerek:

A képzés az élményoktatás és a résztvevők aktív részvételének elveit követi. A képzés kezdetén megtörténik a téma és az eszközök átfogó bemutatása. A képzést 2 részre osztják, az első részben: Kreativitás és a második részben: Együttműködés, a képzési egységek, valamint a Kreativitás és az Együttműködés kézikönyv felépítésének megfelelően. Minden rész saját esettanulmányokat és tevékenységeket tartalmaz, és egy online társasjáték követi, amely az értékelés céljait szolgálja.

Az alkalmazott tanulási technikák a következők:

- A témák bemutatása
- Aktív tanulási módszerek egyéni és csoportos tevékenységekkel
- Esettanulmányok kidolgozása
- Csoportos beszélgetések
- Egyéni és csoportos gondolkodás

Értékelés

A formatív értékelés tevékenységeken és játékokon alapul.

A résztvevők végső értékelését egy online társasjáték útján végzik, minden egység végén. A résztvevőknek külön-külön kell választ adniuk az egyes egységek teljes tananyagából véletlenszerűen kiválasztott kérdésre.

Felülvizsgálat

A nap végén a résztvevőket felkérjük, hogy jegyzeteljenek egy A3-mas lapra és ismertessék csapatokban a nap legfontosabb pontjait, tanulságait.

Tanúsítvány

A tanfolyam befejezéséről szóló igazolást (Jelenléti igazolás) a képzés utolsó napján adják ki.



Felkészülés

A képzés alatt felkérjük a résztvevőket, hogy olvassák el, és ismerjék meg az Innovációs és Kreativitás Útmutatót .



1. Tematikus Egység

Kreativitás: Mit kell tudniuk a kkv-knak?



Üdvözlés-Bevezetés



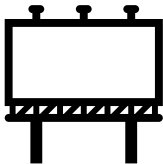
Időtartam

25 perc



Célok

Részvevők bemutatása, kurzus rövid ismertetése



Tartalom

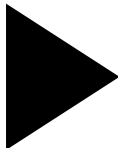
Ennek a tevékenységnek az a célja, hogy segítse a résztvevőket jobban megismerni egymást, és hogy ismertesse az alapvető információkat a képzésről.

A tevékenységnek szintén célja, hogy segítse az oktatót a csapat igényeinek és elvárásainak megértésében.



Eszközök

Bemutatás a kurzuson.



Módszer

Kérje meg a résztvevőket, hogy röviden mutassák be magukat.

Kérje meg a résztvevőket, hogy beszéljenek szakmájukról és a képzéssel kapcsolatos elvárásaikról.

Kérdezze meg a résztvevőket, hogy szervezetük értékeli-e az innovációt, és alkalmaznak-e innovációs menedzsment rendszereket.



Jégtörő játék - a Torrance Test alapján



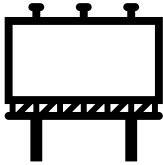
Időtartam

10-20 perc



Célok

Megtörni a jéget, megismerni egymást, stimulálni a kreativitást.



Tartalom

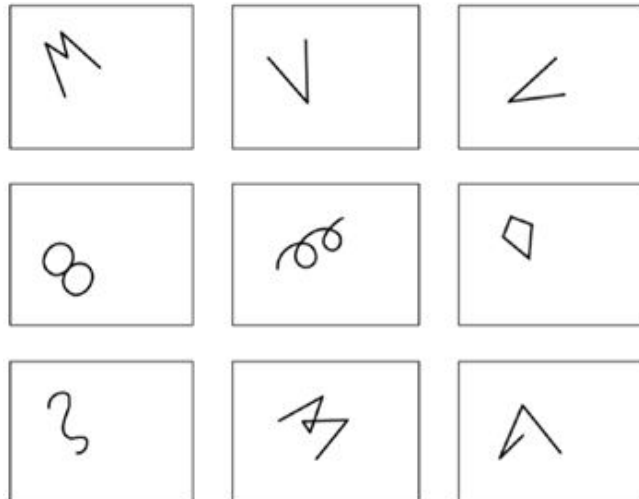
Ennek a tevékenységnek a célja a jég megtörése a résztvevők között. Bevezető tevékenység, amely az oktatót is segítheti a résztvevők kreativitásának jelenlegi szintjének megértésében.

Ennek a tevékenységnek a célja a résztvevők elősegítése, hogy kreatív készségeiket bevonják és felhasználják a tanfolyam során.

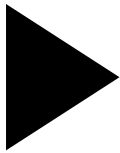


Eszközök

Zsírkréta, toll és papír befejezetlen formákkal, például:



Jégtörő játék - a Torrance Test alapján



Módszer

Ossza szét a résztvevők között a papírokat a befejezetlen formákkal, a ceruzákat és tollakat.

Kérje meg a résztvevőket, hogy válasszanak egy befejezetlen formájú papírt.

Egyénileg kérje meg a résztvevőket, hogy fejezzék be a formát, és hozzanak létre egy zászlót, amely kifejezi őket.

Kérje meg a résztvevőket, hogy magyarázzák meg a válaszukat.

Azok legkreatívabb zászlók és válaszok nyernek, amelyek gazdag képeket, narratívákat, humort vagy fantáziát használnak. Nem csak a rajzokat vesszük figyelembe, hanem a rajz mögött álló történetet is.

A résztvevők nem szívesen rajzolnak, ezért a lesznek a legkreatívabb válaszok a következő kérdésre: „Miért fejezi ki ez a zászló téged?” szintén kiértékelve.

A résztvevők szavazhatnak a legkreatívabb zászlókra és válaszokra.



Kreativitás rejtvények 1-3



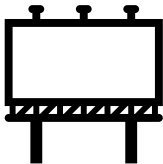
Időtartam

5 perc



Célok

Használni a brainstorming technikát és stimulálni a kreativitást



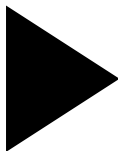
Tartalom

Ennek a rejtvénynek az a célja, hogy motiválja a résztvevőket az brainstorming használatában, és hogy lehetséges megoldásokat biztosítson az “out of the box”gondolkodás és a mentális akadályok leküzdése révén.



Eszközök

A4-es papírok és tollak (választható)



Módszer

Olvasa fel a rejtvényt, és kérje meg a résztvevőket, hogy találják ki megoldást. Kérje meg őket, hogy gondolkodjanak kreatívan és “out of the box”.

Olvasa el a megoldásokat a prezentációk jegyzetében.

A megoldás bemutatása után adjon 3 percet az osztálynak arra, hogy elgondolkozzon arról, hogyan közelítették meg a kreativitás rejtvényeket, és mi vezette őket a sikeres eredményhez.



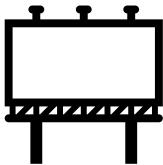
9 kör

Időtartam

10 perc

Célok

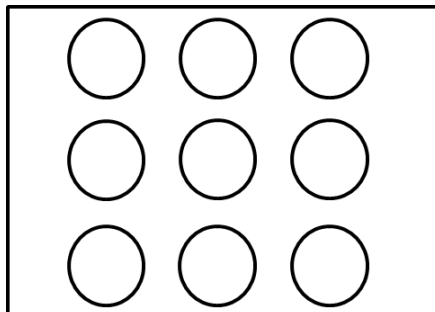
Mutassa be, hogy a már létező gondolkodásmód a dolgok új perspektívába helyezésének útjában állhat. Bizonyítsa be, hogy ha eltérő eredményeket szeretne, akkor más gondolatmenetekre van szükség.

Tartalom

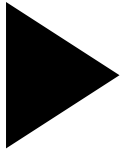
Egy probléma megoldásakor olyan akadályokba ütközünk, amelyek nem tartoznak magához a problémához. Az emberek gyakran hátráltatják magukat, amellyel meggátolják számukra a kreativitást, és az innovatív gondolkodást. A résztvevőknek meg kell tanulniuk a definíciók elemzését, hogy megtudják, mi megengedett és mi nem. Néha egy probléma megoldásához el kell távolítanunk a szellemi (és szükségtelen) megszorításokat, akadályokat vagy feltevéseket, amelyeket eredetileg magunknak vettünk fel. A mentális szűkületek mindig korlátozzák vizsgálati területünket. Másképp kell gondolkodnunk, ha kreatívan akarunk gondolkodni.

Eszközök

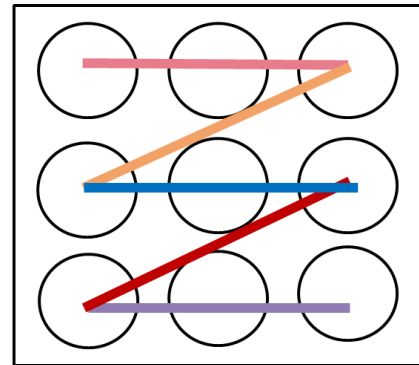
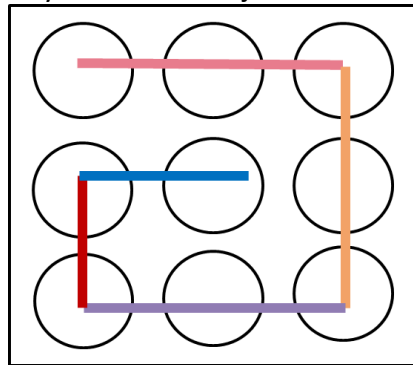
Tollak, kiemelő, ceruzák. Körökkel ellátott papírok a következő formában:



9 kör

Módszer

Ossza szét a résztvevők között a papírokat a körökkel.
Kérje meg a résztvevőket, hogy kössék össze az összes kört 5 egyenes folytonos vonal rajzolásával.

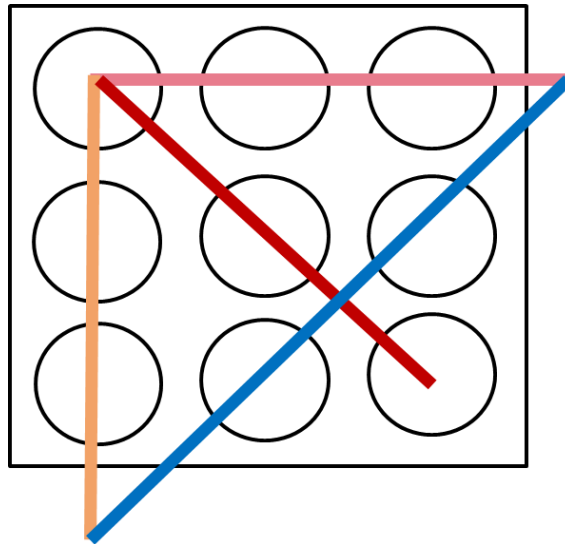
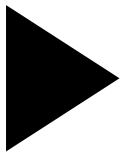


Ez a könnyű rész. A résztvevők könnyen összekapcsolhatják a körök központját 5 egyenes folytonos vonallal. Ez 2 lehetséges megoldás. Kérje meg egy résztvevőt, hogy mutassák meg, hogyan oldották meg egy feladatot.

Kérje meg egy résztvevőket, hogy most kössék össze a köröket 4 egyenes folytonos vonal rajzolással.



9 kör

Módszer

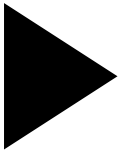
Az első kísérletek itt mindig bosszantók. Mert az ember mindig négy vonal helyett 5 vonalból indul ki.

A megoldás abban a megfigyelésben rejlik, hogy megengedett a négyzethatárok átlépése. Kérje meg a résztvevőket, hogy mutassák meg, hogyan oldották meg a feladatot.

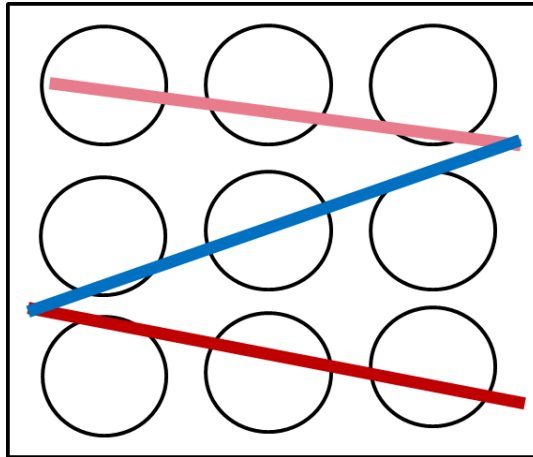
Kérje meg a résztvevőket, hogy kössék össze a köröket 3 egyenes folytonos vonal rajzolásával.



9 kör

Módszer

Kérje meg a résztvevőket, hogy kössék össze a köröket 3 egyenes folytonos vonal rajzolásával.



A probléma itt még frusztrálóbbá válik.

Megoldás: A feladat nem arra kér, hogy kössük össze a körök középpontjait, csak a körök összekapcsolását. Kérje meg a résztvevőket, hogy mutassák meg, hogyan oldották meg a feladatot.



Célállomás: Innováció



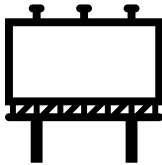
Időtartam

15 - 20 perc



Célok

Felfedezni és megvitatni meg a kreatív és innovatív lét értékét. Tisztázni kell azokat az akadályokat, amelyekkel a vállalaton belül szembesülhet az innovációs folyamat, és azok leküzdését



Tartalom

Az innovációnak sok ellenséggel kell szembenéznie az üzleti életben, többségük az üzleti kultúrával, valamint a vezetés és a munkavállalók mentalitásával van kapcsolatban. A résztvevőknek tudniuk kell, mely akadályok állnak az innováció útjában, és képesnek kell lenniük megbirkóznival ezekkel.



Eszközök

Papírlapok (A4), tollak, kiemelők, ceruzák.



Módszer

Osszuk szét a résztvevőket két nagyjából azonos méretű csapatra (A és B csapat)

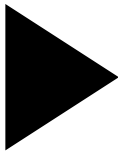
Kérje meg az A csoport tagjait, hogy gondolkozzanak egyénileg ezen a kérdésen: "Miért kellene innoválni az üzletet?"

Egyénileg kérje meg őket, hogy írják le különböző lapokra, mi lehet a kreativitás és az innováció pozitív következményei: egy ötlet laponként.

Adja meg, hogy a csapat minden tagjának meg kell írnia az innováció legalább három pozitív következményét.



Célállomás: Innováció



Módszer

Ugyanakkor kérje meg a B csoport tagjait, hogy gondolkozzanak a következő kérdésen: "Mi akadályozhatja az innovációt?"
Adja meg, hogy a B csoport minden tagjának legalább 3 féket vagy akadályt kell írnia a lapokra: laponként egyet-egyet.

Csata előkészítése

Amikor ez megtörtént, kérje meg az A csoport tagjait, hogy készítsenek papírrepülőket a lapjaikból, amelyre írtak. A B csoport tagjait pedig arra, hogy gyűrjék papírgalacsinná a lapjaikat,

Reptetés

Sorakoztassa fel az A csapat tagjait a szoba egyik, a B csapat tagjait pedig tőlük kb. 8 méterre, a szoba másik oldalába.
Magyarázza el az A csapatnak, hogy hamarosan elindítják repülőgépeket az kb. 8 méterre elhelyezkedő „Innováció” rendeltetési helyre.
Magyarázza el a B csapatnak, hogy repülése közben golyókkal meg kell támadják a gépeket. Ezután jelezze a légi csata kezdetét.

Háborús történetek

Amikor az összes repülőgép elrepült és az összes golyót eldobták, kérje meg a résztvevőket, hogy hozzanak létre véletlenszerűen 3 főből álló csapatokat, amelyek mindegyike 4–5 repülőgépet és 4–5 golyót vesz fel.
Kérje meg az egyes triádokat, hogy olvassák el a repülőkön található információkat, és válasszák ki azt az ötletet, amely szerintük a legérdekesebb. Ugyanezen módon kérje meg őket, hogy olvassák el az akadályokat és fékeket, amelyek a golyókon vannak, és válasszák ki a számukra legfontosabbat.

Elmélyítheti a tevékenységet az alábbi kérdések használatával:

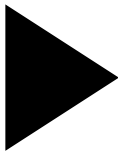
Milyen valódi csatákat látunk az innováció és ellenségei között a vállalatokon belül?
Lehet-e különbség az innováció észlelt és valós értéke között?
Javasoljon példákat.



Hasonlóképpen lehet-e különbség az észlelt fontosság és az innováció akadályainak valódi fontossága között? Javasoljon példákat.

Milyen akadályok szükségesek a társaság fennmaradásához? Hogyan lehet meggyőzni az embereket arról, hogy az innováció szükséges erőfeszítés az akadályok leküzdésének érdekében?

Úticél: Innováció



Módszer

Ezután kérje meg az egyes triádokat, hogy írjanak egy jó véget érő történetet, megmutatva az akadály leküzdésének módját és az összes innovatív eredményt. Ösztönözzön egyes résztvevőket, hogy képzeljenek el ésszerű eseményeket, másokat pedig hogy képzeljenek el eseményeket kevésbé ésszerű, megdöbbentő vagy meglepő következményekkel, oly módon, hogy történetük tele van meglepetésekkel és fordulatokkal - de jó véget ér.

Állítson be korlátozott időt a történet írására (például 8 perc).

Ezután adjon egy percet minden triádnak a történet felolvasására.



Kreatív szervezetek



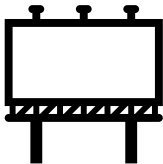
Időtartam

10 perc



Célok

Ennek a tevékenységnek a célja, hogy a résztvevők gondolatot innovatív szervezetekre és azok jellemzőire irányítsa.



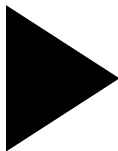
Tartalom

Ez a tevékenység segíti a résztvevőket azon elemek azonosításában, amelyek innovatívvá teszik a szervezeteket.



Eszköz

<https://www.youtube.com/watch?v=IZpP2Hc2gPg>



Módszer

Kérje meg a résztvevőket, hogy gondoljanak néhány innovatív szervezetre.

Kérje meg őket, hogy említsenek meg néhány olyan elemet, amelyek kreatívvá teszik a vállalatokat.

Bemutatjuk a videót a 25 leginnovatívabb céggel.

Mondjon néhány jellemzőt, amelyek ezeket a szervezeteket kreatívvá teszik (a bemutató jegyzetében van leírva).



Kreatív szervezetek



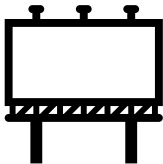
Időtartam

10 perc



Célok

Ennek a tevékenységnek a célja a *mind mapping* módszer megtanulása.



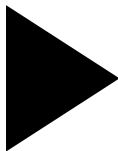
Tartalom

Ez a tevékenység segíti a résztvevőket az innovatív gondolkodás strukturált módjának kidolgozásában.



Eszközök

A4-es lapok, szeruzák és zsírkréták



Módszer

Kérje meg a résztvevőket, hogy gondoljanak a hétköznapi életükre, és azonosítsanak olyan változást, amely javított egy általuk használt terméket vagy szolgáltatást az elmúlt 2 évben. Példa lehet erre a tömegközlekedés elektronikus jegyrendszerének bevezetése, vagy a touch and go fizetések bevezetése bankkártya használatával.

A csoport minden tagjának meg kell határoznia legalább egy terméket vagy szolgáltatást, és el kell készítenie egy *mind map*-et, amely bemutatja a válaszok közötti kapcsolatokat. A résztvevőknek a következő kérdésekre kell válaszolniuk:

- Mi a változás?
- Kit érint (mindenki, csak azokat, akik a terméket vagy szolgáltatást használják)?
- Mik a változás szélesebb körű következményei (kit érinthet közvetett módon)?
- Mindenki részesül az előnyéből a változásnak, és miért?



A kreatív gondolkodók meglepő szokásai



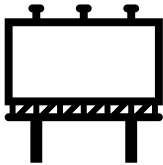
Időtartam

10 perc



Célok

Ennek a tevékenységnek a célja a résztvevők tájékoztatása a kreatív gondolkodók szokásairól és az új ötletek lehetséges forrásairól.



Tartalom

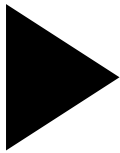
Ez a tevékenység tájékoztatja a résztvevőket a kreatív emberek gyakorlatairól, és arra ösztönzi őket, hogy szokásaikat alkalmazzák kreatív gondolkodásuk fejlesztése érdekében.



Eszközök

<https://www.youtube.com/watch?v=fxbCHn6gE3U> – 5:24

<https://www.youtube.com/watch?v=NugRZGDbPFU> – 4:06



Módszer

Kérje meg a résztvevőket, hogy nézzék meg a videót.

Beszélgék meg a kreatív emberek szokásait.

Kérdezze meg a résztvevőket, hogy melyik szokást tudnák alkalmazni.



Munkahelyi kreativitás



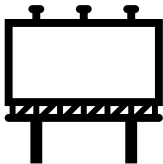
Időtartam

20 perc



Célok

Ennek a tevékenységnek a célja a résztvevők tájékoztatása arról, hogy a kreativitás hogyan használható fel a munkahelyükön.



Tartalom

Az emberek többsége nincs tisztában azzal, hogy a kreativitás kritikus jelentőségű az innováció szempontjából, és ennek eredményeként javul az üzleti teljesítmény. A videó célja, hogy segítsen nekik megérteni, hogyan lehet a kreativitást felhasználni egy szervezetben.



Eszköz

<https://www.youtube.com/watch?v=U7nEgYOcb5c>



Módszer

Bemutatjuk a videót, és az alábbiakat kérdezzük:

- Lehetséges a munkahelyi kreativitás ?
- Mi vezeti és mi ítéli el a munkahelyi kreativitást?

Kérje meg a résztvevőket, hogy vitassák meg a munkahelyi kreativitást, és írjanak le a táblára néhány elemet, amelyek ösztönözhetik a szervezeti kreativitást.



Esettanulmány: Az IKEA minden egy asztalban



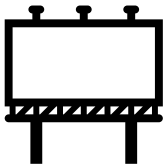
Időtartam

15 perc



Célok

Megismerni az innováció és a szervezeti kreativitás fontosságát. A cél az, hogy megértsék a szervezeti kreativitás lépéseit, képesek legyenek megismételni a lépéseket, és javaslatokat tegyenek a lépések végrehajtására.



Tartalom

Ez az esettanulmány segít megérteni, hogy a résztvevők ismerik-e a később javasolt szervezeti kreativitási folyamat kidolgozására szolgáló eszközöket és az innovációval kapcsolatos felfogásukat. Jó példát mutat be egy híres vállalat sikeres innovációs menedzsmentjére is.



Eszközök

<https://www.youtube.com/watch?v=qD60cBQOABY&t=94s>
<https://www.youtube.com/watch?v=8Mc3g2qbBjo&t=20s>



Módszer

Mutassa be az 1. videót a résztvevőknek.

Esettanulmány megvitatása, olyan kérdések megválaszolása, mint például:

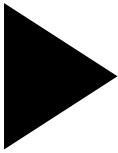
Kreatív?

Az IKEA tervezőinek a kreativitási készségeiket és innovációs gondolkodásukat kellett felhasználniuk ennek az asztalnak a megtervezéséhez?

Ön szerint melyik az asztal létrehozásának folyamata, gondolja hogy végrehajtották a leírt kreativitási folyamat néhány lépését? Hogyan merítettek inspirációt az ötlet generálására? Piackutatást végeztek, kutatásba és fejlesztésbe fektettek be stb.



Esettanulmány: Az IKEA minden egy asztalban



Módszer

Milyen igényeket fedez? Valóságos és naprakész-e ezek a szükségletek?

Ön szerint hogyan választották ki és értékelték az ötleteket?

Itt láthatjuk, hogy a résztvevők ismerik-e a szervezeti kreativitás folyamatának fejlesztésére szolgáló eszközöket, amelyeket közvetlenül az esettanulmányok után javasoljunk.

Milyen előrejelzések vannak a (résztvevőknek) erre a termékre a piacon?

A 2. videó segítségével ismertesse a résztvevőket az asztal mögött meghúzódó ötlettel.



Esettanulmány: A kreativitásmenedzsment szabályai



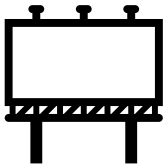
Időtartam

15 perc



Célok

Ez a videó bemutatja a kreativitás kezelésének néhány szabályát.



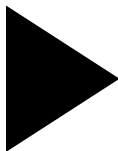
Tartalom

Ez a tevékenység segít a résztvevőknek megérteni, hogyan lehet előmozdítani a munkahelyi kreativitást, és hogyan tudják a vezetők támogatni az innovációs menedzsment rendszert.



Eszközök

<https://www.youtube.com/watch?v=XrVZC9A5INg>



Módszer

Kérdezze meg a résztvevőket:

- A vezetők jelentős szerepet játszanak a kreativitás menedzsmentében?
- Mit tehetnek a vezetők a kreativitás előmozdítása érdekében?

Bemutatjuk a videót.



Ok-okozati elemzés



Időtartam

30 perc



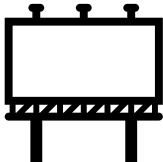
Célok

Megismerni, hogyan lehet a halcsont-diagramot használni a probléma valódi okának megállapításához.

Gyakorolni egy problémamegoldó eszközt.

Megismerni, hogy ezt az eszközt egyszerű problémákra is felhasználhatja.

Aktivizálni, mivel felkéri őket, hogy oldjanak meg egy valódi problémát, amely a munkahelyeken előfordulhat.



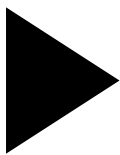
Tartalom

Ez a tevékenység megkönnyíti a résztvevők megértését abban, hogyan lehet használni a halcsont diagramot, és hogyan edzhetik problémamegoldó készségüket. Ezentúl a tevékenység segít felmérni jelenlegi problémamegoldó képességeiket.



Eszközök

Papírlapok (A4), tollak, kiemelők, ceruzák.



Módszer

A csapatok 3 vagy 4 résztvevőből állnak

A résztvevőknek ki kell választaniuk egy olyan problémát, amely gyakran előfordul a munkahelyükön. Néhány javaslat:

- A meetingek unalmasak és hatástalanok.
- Probléma van az alkalmazottak közötti információáramlással.
- A munka során sok stressz jelentkezik.
- A munkakörnyezet unalmas.

A résztvevőknek a halcsontdiagramot kell használniuk a probléma lehetséges okainak feltárására és elemzésére.



Ötletgeneráló tevékenység



Időtartam

30 perc



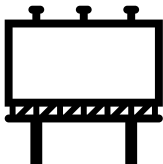
Célok

Megérteni a brainstorming használatát, és gyakorolni azt.

A tanulóknak meg kell érteniük, hogy ezt az eszközt egyszerű problémákra is használhatják.

Aktivizálni, mivel felkérjük a tanulókat, hogy oldjanak meg egy valódi problémát, amely a munkahelyen előfordulhat.

Megérteni, hogy minden ötlet hasznos, és az első lépésben nem szabad kizárnunk egyetlen lehetséges ötletet sem.



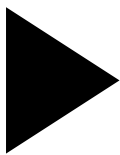
Tartalom

Ez a tevékenység segít a résztvevőknek megérteni, hogyan lehet használni a halcsont diagramot, és hogyan gyakorolhatják problémamegoldó készségüket. Ezen túl, a tevékenység segít felmérni jelenlegi problémamegoldó képességeiket.



Eszközök

A3-as lapok, kiemelők és post-it ek.



Módszer

A résztvevőknek ugyanazokat a csapatokat kell felépíteniük, mint az „Ok-okozati elemzés” tevékenység során.

A résztvevők ugyanazt a problémát használják, mint az „Ok-okozati elemzés” tevékenységben.

Most, hogy tisztában vannak az esetleges okokkal, a résztvevőknek a brainstorming-ot kell használniuk a probléma megoldásához.

A résztvevők kapnak A3-as papírokat, jelölőket és post-it-eket. Minden ötletüket le fogják adni, bármennyire is furcsának vagy ostobának gondolják őket. Az ötletek mennyiségén, nem a minőségén van a hangsúly.



Az ötleteket egy másik csapat értékeli.

Innovációs szükség (eset a változásra)



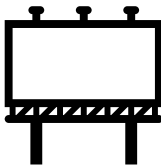
Időtartam

30 perc



Célok

A résztvevők megértik, hogy az innováció elengedhetetlen ahhoz, hogy megbirkózzanak a változással.



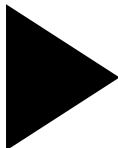
Tartalom

Ez a tevékenység segíti a résztvevőket annak megértésében, hogy mi lehet az innováció legfontosabb stratégiai hajtóereje.



Eszközök

A3-as lapok, kiemelők és post-it ek.



Módszer

Ossza a résztvevőket azonos vagy hasonló iparágú csapatokba. Kérje meg a csoportokat, hogy határozzák meg ipari helyzetük változásait. Kérdezze meg tőlük, hogy mi történik a versennyel, a kereslettel, az ügyfelekkel és miért kell változtatniuk.

Kérje meg őket, hogy próbálják meg kidolgozni egy eset / változás szükségességét, azaz az innovációt, és nyújtsák be határozott módon.

Nézzék meg a különféle kulcsfontosságú stratégiai mozgatórugókat, és gondolják át, mennyire átfogók ezek; tudás és technológiák, új és jobb szolgáltatások és termékek, alacsonyabb árak, jobb operatív végrehajtás, az ügyfelek és piacok jobb megértése, kielégítetlen és ismeretlen vevői igények.



2. tematikus egység

Együttműködés: Mit kell tudniuk a kkv- knak?



Együttműködés mini játék - A mályvacukor kihívás



Időtartam

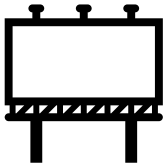
35 perc



Célok

Bevezető tevékenység az együttműködés fontosságának megértéséhez.

Gyakorolni a csapatépítést.



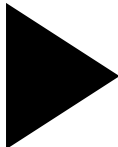
Tartalom

Ez a tevékenység ösztönzi a csapatszellemet a résztvevőkben, és segít megérteni az együttműködés fontosságát egy cél elérése érdekében. Az ezt követő kérdések gondolatokat ébresztenek az ötletek generálása, a célok kitűzése és elérése, az együttműködés, a vezetés és a motiváció terén.



Eszközök

30 szál nyers spagetti, 2 pillecukor, madzag, ragasztószalag, 1 mérőszalag



Módszer

Osszuk a résztvevőket három nagyjából azonos méretű csapatra (A csapat, B csapat és C csapat).

Adjunk minden csapatnak ragasztószalagot, madzagot, spagettit és egy mályvacukrot. Biztosítsuk minden csapat számára hozzáférést egy ollóhoz (nem szükséges, hogy minden csapatnak legyen saját).

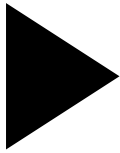
Minden csapatnak 15 perc áll rendelkezésére, hogy felépítse a legmagasabb, önálló szerkezetét az egyes csoportokhoz szállított anyagok felhasználásával.

A mályvacukrot az épített szerkezet tetejéhez kell csatolni.

15 perc elteltével mérje meg az egyes szerkezetek magasságát, miközben a mályvacukor a tetején van. A győztes az a csapat, amelynek önálló szerkezete a legmagasabb.



Együttműködés mini játék - A mályvacukor kihívás



Módszer

Hirdesse ki a győztest (feltételezve, hogy van olyan szerkezet, amely a mályvacukor csatolása után is áll).

Néhány kérdés a tevékenységet követően:

Volt vezető a csapatodban? Ki volt ez és ki döntött, ki lesz a vezető?

Ha nem volt vezető a csapatodban, szerinted segített volna egy vezető kinevezése?

Ha volt vezető, hogyan csinálta? A vezetői gyakorlatok közül, amelyeket eddig megtanultunk, melyeket használt?

Mennyire volt hasznos a csapat minden tagja a legmagasabb szerkezet felépítésében? Úgy tűnt, hogy valaki szakértő?

Valamelyik csapattag kilógott-e a tevékenységből - a többi taggal való csalódás miatt vagy más okból? Mit tehetett volna tenni annak érdekében, hogy a csoport minden tagja teljes mértékben részt vegyen?

Úgy érezted, hogy mindenki ötleteit jól fogadták a tevékenység során?

Hogyan érezted magad, amikor közeledett a határidő? Növekedett a nyomás? Ha igen, ez hasznos volt, vagy sem?

Visszatekintve: mit csinálhattál volna jobban annak érdekében, hogy javítsd az eredményt?

Gyakorolták a kitekintést?

Ünnepeltétek a kis győzelmeket? Ha igen, hogyan csináltátok ?



Hogyan és miért kell együttműködni (Előfeltételek és előnyök)



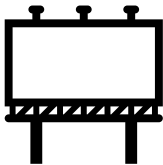
Időtartam

30 perc



Célok

A tanulóknak értenie kell, hogy az együttműködés megoldásokat kínál, és sokkal hatékonyabb, mint az elszigeteltség. Meg kell ismerkedniük az együttműködés előmozdítását szolgáló kulcsfontosságú elemekkel.



Tartalom

Ez a tevékenység arra készíti a résztvevőket, hogy gondolkozzanak az együttműködés kulcsfontosságú elemein és az együttműködés okain.



Eszközök

Téma 2.2



Módszer

Adjon 10 percet a résztvevőknek az együttműködés előfeltételeinek felírására. Ezután mutasson be néhány választ a 2.2. Téma szerint, és beszéljen (5 perc).

Adjon 10 percet a résztvevőknek az együttműködés előnyeinek felírására. Ezután mutasson be néhány választ a 2.2. Téma szerint, és beszéljen (5 perc).



Benchmarking



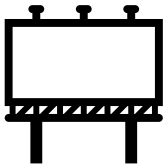
Időtartam

10 perc



Célok

Megérteni a stratégia létrehozásának folyamatát a benchmarking segítségével.



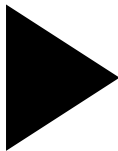
Tartalom

Ennek a tevékenységnek a célja, hogy segítse a résztvevőket a benchmarking fogalmának megértésében, és hogy ez hogyan járulhat hozzá a célok kitűzéséhez.



Eszközök

Post-its , A4-es lapok, ceruzák és tollak



Módszer

Kérdezze meg a résztvevőket, hogy szerintük hasznos lenne-e megerősíteni, vagy felfedezni szervezeteik erősségeit és gyengeségeit empirikus adatok révén.

- Kérje meg a résztvevőket, hogy döntsenek egy vállalkozásuk azon tevékenységéről, amelyet benchmarkolni akarnak. Például: Értékesítés, ügyfélszolgálat, K + F.

- Kérje meg a résztvevőket, hogy azonosítsák azokat az intézkedéseket, amelyek felhasználhatók teljesítményük meghatározására.

- Hogyan működik a cég ebben az osztályban? Vannak-e területek, amelyeket javítani kell?

- Hogyan működnek más cégek ezen a területen? Mit csinálnak jól, és mit csinálnak rosszul?

Használhatná-e a taktikájuk valamelyikét a teljesítményének javítása érdekében.



Smart célok



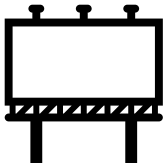
Időtartam

10 perc



Célok

Gyakorolni a SMART célokat



Tartalom

A tevékenység célja, hogy segítse a résztvevőket a célok kitűzésének koncepciójának megértésében.



Eszközök

Post-it-ek, A4-es lapok, ceruzák és tollak



Módszer

Kérje meg a résztvevőket, hogy határozzák meg vállalkozásuk célját. A SMART célok sablonja segítségével határozhatja meg, hogy céljaik SMART-nak minősülnek-e.



Hogyan használhatják a kisvállalkozások az együttműködést a nagy nyereség érdekében?



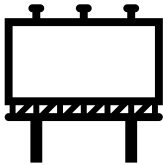
Időtartam

15 perc



Célok

Megérteni az együttműködés értékét a kisvállalatokban.



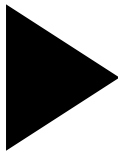
Tartalom

Ez az esettanulmány segít a résztvevőknek megérteni, hogy az együttműködés a siker kulcseleme.



Eszközök

<https://www.youtube.com/watch?v=BO2m3FD2gd4>



Módszer

Kérdezze meg a résztvevőket: -Milyen előnyei vannak a kkv-k együttműködésének?

Kérje meg a résztvevőket, hogy miután a válaszaikat kidolgozták, nézzék meg a videót, és vitassák meg, hogy a vállalat számára milyen előnyökkel járt az együttműködés.



Jonathan SMART céljai



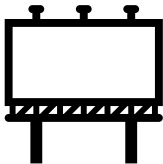
Időtartam

30 perc



Célok

Gyakorolni a célok kitűzését és a SMART célokat.



Tartalom

Ez a tevékenység segít a résztvevőknek megérteni, hogy mi az „S”, „M”, „A”, „R” és „T” jelentése a SMART célokban, egyszerű és érthető módon.



Eszközök

1 papírlap (A4), toll, ceruzák



Módszer

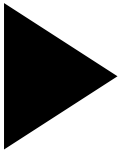
Osszuk meg a résztvevőket két nagyjából azonos méretű csapatra (A és B csapat).

Meséljük el a történetet:

Jonathan, egy 14 éves fiú, karriert akar befutni a sportgyógyászat területén. Miután a sportgyógyászat különféle területein dolgozó felnőttekkel beszélt, információkat olvasott könyvekben és folyóiratokban, és meghatározta erősségeit és gyengeségeit, szűkítette választását a fizioterápiára, talán még egyszer saját vállalkozása is lehet. Nyáron azt tervezi, hogy önként jelentkezik az otthona közelében lévő fizioterápiás irodában. Mire kész lesz részmunkaidőben dolgozni, már megtapasztalja, hogy milyen lehet a munka. Ennek alapján írt célokat, amelyek vezetik a vágyát.



Jonathan SMART céljai



Method

A résztvevők a Jonathanról szóló történetet használják a SMART célok írásának gyakorlására.

Néhány perc múlva a csapatok megosztják a feltevéseiket „S” gól, az „M” gól, az „A” gól, az „R” gól és a „T” gólok kapcsán Jonathan számára.

Beszélgük meg közösen, és módosítsuk Jonathan SMART céljait.



Együttműködés és verseny



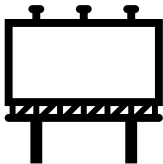
Időtartam

15 perc



Célok

Megérteni az együttműködés előnyeit.



Tartalom

A videó célja, hogy bemutasson néhány gondolatot az együttműködésről és az üzleti versenyképességről.



Eszközök

<https://www.youtube.com/watch?v=YSpHu8BbPac>



Módszer

Csökkent-e az együttműködés a kkv-k versenyképességét?
Beszéljen az együttműködésről és a versenyről, majd mutassa be a videót.



Képes szótár



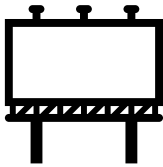
Időtartam

30 perc



Célok

Gyakorlat annak értelmezésére, hogy mire gondolnak a csapat tagjai, amikor elmagyarázzák az elvont fogalmakat.



Tartalom

A helytelen értelmezés sok munkahelyi probléma kiváltó oka. A résztvevőknek ennek a tevékenységnek a segítségével meg kell érteniük a helyes kommunikáció és a pontosság fontosságát.



Eszközök

Tollak, jegyzetfüzetek és papírcsíkok



Módszer

Ossza a résztvevőket max. 15 fős csoportokba

Adjon minden tagnak papírcsíkokat és egy jegyzetfüzetet. Kérje meg a tagokat, hogy írják a nevüket a jegyzetfüzetre

Kérje meg a tagokat, hogy írjanak egy kifejezést vagy tevékenységet egy csíkra, például: „Éneklés az esőben” vagy „Földanya”.

Mindenki a saját kifejezésével kezd, és amennyire csak lehetséges, lerajzolja azt a jegyzetfüzetébe.

30 másodperc múlva mindenki átadja a jegyzetfüzetet és a rajzot a bal oldali személynek.

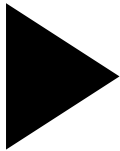
Az a személy ezután 30 másodperc alatt értelmezheti a rajzot, és egy szalagra leírja mit gondola, mi az, majd átadja a jegyzetfüzetet a következő személynek.

A következő személy lerajzolja azt, amit az utolsó személy írt, majd átadja a notebookot a bal oldalán lévő személynek, akinek egy szalagon fel kell jegyeznie, hogy mit gondol mi az.



Ez addig történik, amíg a jegyzetfüzetek el nem érik az eredeti tulajdonosokat.

Képes szótár



Módszer

Minden tagnak meg kell mutatnia minden oldalt a csoportnak, és meg kell néznie, hogyan értelmezték az eredeti kifejezést a sorban.

Javasolhatja a tevékenység elmélyítését az alábbi kérdésekkel:

- Mi volt az eredeti kifejezés?
- Mit gondolsz, mit jelent az utolsó rajz?
- Milyen gyakran vannak félreértések a munkahelyen?
- Mi okozza a félreértéseket?



Vezetés mini játék



Időtartam

30 min

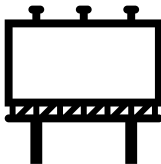


Célok

Bemutatni a vezetői képességeiket.

Fokozni a csapatszellemet.

Megérteni a vezetés és az együttműködés fontosságát a célok elérésében.



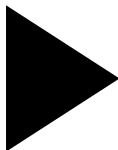
Tartalom

Ez a tevékenység elősegíti a tanulók pozitív hozzáállásának kialakulását, hogy képesek legyenek másokat rávenni hogy higgyenek és dolgozzanak egy bizonyos célért.. A tanulók tisztelni fogják képességüket a tisztelet és a lelkesedés ösztönzésére a meghozott döntésekkel kapcsolatban. Érezni fogják, hogy pozitív hajlandósággal kell kezdeményezni és meghallgatni magunkat egy embercsoportban.



Eszközök

Papírok probléma forgatókönyvvel, tábla / flip chart, tollak, markerek.



Módszer

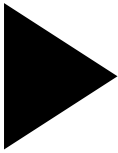
Készítsen csoportokat kb. 4 emberből. A javasolt csoportméret maximum 10 fő.

Hipotetikusán mind a szálloda igazgatótanácsának tagjai. Egy csoporttalálkozáson vesznek részt a szálloda újrahasznosítási programjának megvitatására.

Kérje meg a résztvevőket, hogy olvassák el az egyik problémás helyzetet.



Vezetés mini játék



Módszer

A csapatoknak 5 perc alatt öt percig tartó beszédet kell készíteniük (amelyben meg kell határozniuk a problémát, az okokat, a lehetséges megoldásokat, alternatívákat, a tevékenységeket stb.). Használhatják a képzés során kifejtett módszertant.

A csapatok választanak egy vezetőt, aki beszédet tart, és igyekszik erősíteni a csapatszellemet, és ösztönzi társait, hogy tegyenek kezdeményezést.

A legjobb beszéd és a leghatékonyabban együttműködő csapat nyer.

Javasolhatja a tevékenység elmélyítését az alábbi kérdésekkel:

Hogyan választottad ki a vezetődet?

Szerinted fontos a vezetés a célok elérésében?

Melyik beszéd motivált téged és hogy érezted magad?

Gondolod, hogy a vezetés elősegítheti az együttműködést és az innovációt?



Indikatív képzési program

Napi program

1.Nap

9.00 – 10.40	Üdvözlés - A résztvevők bemutatása
	Jégtörő játék <i>Készíts egy zászlót ami jellemez téged</i>
	Kreativitás menedzsment
	Mind kreatívak vagyunk
10.40 – 11.00	Kávészünet
11.00 – 12.30	Kreativitás játékok
	Innováció típusok és szintek
	Hogyan lehet stratégiát létrehozni a munkahelyi kreativitás menedzsmentjére
12.30 – 13.00	Tanulságok
13:00	Nap vége



2.Nap

9.00 – 10.40	Hogyan fejlesszük ki az egyéni kreativitás folyamatát?
	Videó:Munkahelyi kreativitás
	Hogyan lehet kidolgozni a szervezeti kreativitás folyamatát?
	Esettanulmány 1. rész: Minden egy asztalban, IKEA 2. rész: A kreativitásmenedzsment szabályai
10.40 – 11.00	Kávészünet
11.00 – 12.30	Eszközök a szervezeti kreativitás folyamatának fejlesztésére
	Ok-okozati elemzés gyakorlat
	Ötletgenerálás tevékenység
12.30 – 13.00	Tanulságok
13:00	Nap vége



3.Nap

9.00 – 10.20	A kreativitás folyamatának irányítása: Kritikus sikertényezők
	Hogyan mérhető a hatás?
	Értékelés
10.20 – 10.40	Kávészünet
10.40– 12.30	Együttműködés menedzsment
	Együttműködés mini játék... <i>A mályvacukor kihívás</i>
	Hogyan és miért kell együttműködni?
	Együttműködés típusok
12.30 – 13.00	Tanulságok
13:00	Nap vége



4.Nap

9.00 – 10.40	Hogyan lehet stratégiát létrehozni a munkahelyi együttműködés menedzsmentjére
	Hogyan használhatják a kisvállalkozások az együttműködést a nagy nyereség érdekében?
	Jonathan SMART céljai <i>Olvassa el Jonathan történetét, és kérje meg a résztvevőket, hogy írjanak le a SMART célokat.</i>
	Együttműködés és verseny
10.40 – 11.00	Kávészünet
11.00 – 12.30	Hogyan lehet megtervezni a munkahelyi együttműködés menedzsmentjét?
	Kommunikációs játék <i>Képes szótár</i>
	Hogyan lehet sikeresen együttműködni?
	Hogyan lehet megtalálni a megfelelő partnereket?
12.30 – 13.00	Tanulságok
13:00	Nap vége



5.Nap

9.00 – 10.40	Hogyan lehet kidolgozni az együttműködési folyamatot?
	Hogyan teszi az együttműködés folyamata innovatívvá a szervezetet?
	Az együttműködési folyamat irányítása: Kritikus sikertényezők
	Vezetés mini játék
10.40 – 11.00	Kávészünet
11.00 – 12.00	Hogyan mérhető a hatás?
	Értékelés
12.00 – 12.30	Tanulságok
12.30 – 13.00	Tanúsítványok
13:00	Nap vége

