

Obsah

O autorovi	7
1. Pusťte se do inovací	9
2. Kreativní organizace	33
2.1 Prostředí pro rozvoj kreativity	39
2.2 Dokonalý brainstorming	43
Nástroj ① Konference nápadů	56
Nástroj ② Diagram příčin a následků	57
Nástroj ③ Příběh	58
Nástroj ④ Brainstorming s obrázky	59
Nástroj ⑤ Matice přínosu a realizovatelnosti	61
3. Inovativní manažer	63
3.1 Sedmero inovativního manažera	64
Nástroj ⑥ Kdy jsem kreativní	82
3.2 Inovační tým	84
3.3 Interní podnikatel	92
4. Prostředí podporující inovace	97
4.1 Kultura, kde se bude inovacím dařit	100
4.2 Jak změnit kulturu	103
4.3 Inovační infrastruktura	124
Nástroj ⑦ Test organizační kultury	134
5. Produktová inovace	137
5.1 Designové myšlení	143
5.2 Produktové inovace na úrovni byznys modelu	163
Nástroj ⑧ Matice HIT	168
Nástroj ⑨ Pozorování zákazníka	171
6. Prosazování změn	173
6.1 Život je změna	175
6.2 Změna na úrovni týmu	177
6.3 Změna velkého rozsahu	179
Nástroj ⑩ Kontrolní seznam změny	185
Nástroj ⑪ Analýza vlivu a zájmu	187
7. Rozvoj kompetencí organizace	191
Nástroj ⑫ Retrospekce	200
Závěr	203

Seznam boxů

Box 1	► Průlomové inovace: vítězové a poražení	11
Box 2	► Kreativní třída jako predikátor ekonomického růstu	16
Box 3	► Nový byznys model jako zdroj růstu	22
Box 4	► Je možné inovovat dopravu osob autobusem?	25
Box 5	► Špičkové inovace i v malých firmách	27
Box 6	► Budou drony sázet stromy?	29
Box 7	► Cesta k průhlednému betonu	37
Box 8	► Denní návyky kreativních osobností	42
Box 9	► Brainstorming je pouze základ	44
Box 10	► Vše začíná až po 100 nápadech	51
Box 11	► Podnikové vize a poslání jako zdroj inovací	67
Box 12	► Formalizovaný čas na inovace	71
Box 13	► Koučovací přístup k vedení lidí	75
Box 14	► Ignác Semmelweis a jeho boj za antisepsi	76
Box 15	► Získejte na svou stranu evangelistu nápadu	80
Box 16	► SWAT tým v Toyotě	90
Box 17	► Nokia Bridge: Akcelerátor pro bývalé zaměstnance	93
Box 18	► Kultura podporuje kreativitu a inovace	99
Box 19	► Zásady pro podporu kreativity zaměstnanců ve společnosti Microsoft podle Davida Thieleny	105
Box 20	► Program Shell GameChanger	108
Box 21	► Firmy jako améba dle Michaela S. Maloneho	113
Box 22	► 7 hodnot inovační agentury IDEO	115
Box 23	► Hierarchie kompetencí dle Garyho Hamela	119
Box 24	► Projekt Platypus	123
Box 25	► Jak na úspěšnou kampaň při hledání nápadů	126
Box 26	► Disney Gong Show	127
Box 27	► Strategická aliance společností Sony a Philips	128
Box 28	► Dell IdeaStorm	130
Box 29	► Otevřete svou firmu talentovaným inovátorům	132
Box 30	► Co mají společného jeřáb a nemocniční lůžko?	138
Box 31	► Které metody pro hledání nápadů, na nové produkty jsou nejefektivnější?	141
Box 32	► Designové myšlení v praxi	144
Box 33	► Aplikace pro finanční gramotnost s předplacenou kartou	150
Box 34	► Pozorování zákazníků v praxi	154
Box 35	► Prototyp automatického písáře od IBM	158
Box 36	► Ověření zájmu zákazníků o internetový obchod Zappos	162
Box 37	► Rychlost nástupu inovací v oblasti médií	175
Box 38	► Kdo by měl být změnovým manažerem?	181
Box 39	► Prosazování změny jako překonávání překážek	183
Box 40	► Základní zásady pro tvorbu znalostní báze	195
Box 41	► Komunity praxe v praktických příkladech	198