



Udržateľnosť, kvalita, kreativita a jej rozvoj v podnikaní



Ciele bloku

- charakterizovať životný cyklus podniku, kvalita a udržateľnosť
- identifikovať princípy udržateľného rozvoja a rastu podniku
- klasifikovať najdôležitejšie interné a externé formy na dosiahnutie kvality, pričom bude dodržaný princíp humanistickej ekonomiky
- experimentovať s rozvojom kreativity
- tvoriť nové možnosti použitia výrobkov



Skupina

6 – 20 osôb



Materiál

- flipchartová tabuľa, markery, postity, internet, detská stavebnica, výrobok – podľa výberu (*celokovový vešiak, tehla...), detská stavebnica typu: Seva 5 JUMBO , BricoKids



Dĺžka v minútach

190 min.



Zhrnutie

1. Tvorbba myšlienkovkej mapy životného cyklu podniku – 80 min.
2. Proces riadenia kvality v podniku – 70 min.
3. Experimenty kreativity – tvorivá dielňa – 40 min.



Inštrukcie

1. Tvorba myšlienkovkej mapy životného cyklu podniku, princíp udržateľnosti a kvality (brainstorming, myšlienková mapa) – 80 min.

Po úvodom brainstormingu o životnom cykle podniku, udržateľnosti, poskytovaných službách a vyrábaných výrobkoch v súlade s princípom humanistickej ekonomiky (ekonomický princíp, sociálny princíp, environmentálny) a rastu požadovanej kvality, bude úlohou účastníkov vytvoriť myšlienkovú mapu životného cyklu v podniku – “Aké fázy životného cyklu si prešiel Váš podnik? Aké sú naše výrobky/služby? Aký majú dopad na ekológiu a na spoločnosť?”. Účastníci sa rozdelia do menších skupín. Každá skupina dostane papier/blok, na ktorom je vytlačený životný cyklus podniku. Úlohou každej skupiny, bude navrhnuť myšlienkovú mapu životného cyklu podniku s dodržaním princípov udržateľnosti v podniku so zameraním na kvalitu poskytovaných služieb/výrobkov. Lektor stanoví čas, ktorý majú skupiny na riešenie.

Po zapísaní lektor vyzve účastníkov, aby zreflekovali myšlienkové mapy životného cyklu podniku, zhodnotia, v akej fáze sa podnik nachádza, aké výrobky/služby poskytuje, kde by sa s ohľadom na ďalší rozvoj a pri dodržaní princípov EH chceli dostať (zadefinovať: Aký je súčasný stav? Kde sa chceme dostať?) Zhodnotiť, aké reálne kroky vie podnik robiť v internom a externom prostredí na dosahovanie vyššej kvality.

Vedeli ste jednoznačne zakresliť myšlienkovú mapu životného cyklu podniku? Bolo jednoduché navrhnuť v ekonomickej, sociálnej a ekologickej oblasti zmeny pre podnik? Bolo jednoduché pomenovať, kde sa v určitých oblastiach nachádzame a kam chceme smerovať?

Následne lektor vyzve skupiny účastníkov, aby pristúpili k flipchartovej tabuli a predstavili svoje myšlienkové mapy životného cyklu podniku, a tiež pomenovali svoj súčasný stav a kde sa chcú dostať a aké zmeny chcú urobiť pre udržateľnosť a zvyšovanie kvality. Skúsiť zhodnotiť reálnosť zmien k udržateľnosti s ohľadom na ekonomický dopad podniku (príjmy, výdavky), environmentálny dopad, sociálny dopad, dosiahnuteľnosť stanovených cieľov a priorit v podnikaní.



Pred záverom aktivity lektor zhodnotí životný cyklus podniku, udržateľnosť v podnikaní. Vysvetlia sa špecifiká podnikania v kreatívnom a kultúrnom priemysle. Následne účastníci môžu diskutovať o špecifických situáciách v podnikateľskom prostredí, s ktorými sa stretli – príklady dobrej praxe.

Na záver lektor vyzve účastníkov, aby doplnili svoje myšlienkové mapy životného cyklu podniku tak, aby brali do úvahy princípy udržateľného rozvoja podniku.

2. Proces riadenia kvality v podniku (rolová hra, analýza) – 70 min.

Lektor krátko uvedie úlohu, ktorú má pripravenú pre účastníkov – krátky príbeh o podniku, ktorý vyrába istý druh výrobku a chce zvýšiť kvalitu vyrábaných výrobkov.

Lektor pripraví kreatívnu hru. Vyrobí prototyp, ktorý bude slúžiť účastníkom ako vzor, a podľa ktorého budú vyrábať ďalšie kusy výrobku.

- Úlohou všetkých účastníkov bude vyrobiť čo najviac výrobkov podľa vzoru za 5 minút.
- Každý účastník si zapíše počet vyrobených výrobkov.
- Lektor skontroluje kvalitu.
- Zhodnotenie dosiahnutej kvality a vyradenie nepodarkov.

Po dokončení lektor vyzve účastníkov, aby zhodnotili systém práce, dosiahnutú kvalitu a kvantitu (Bolo jednoduché vyrábať výrobok samostatne? Aké prekážky počas výroby nastali, čo všetko ste vo výrobnom procese museli riešiť?).

Všetky podnety lektor zapisuje na flipchartovú tabuľu.

Následne lektor vyzve účastníkov, aby navrhli proces zlepšenia, ktorý by viedol k vyššej kvalite, k zníženiu chybovosti a teda aj k zvýšeniu výnosov. Účastníci dávajú návrhy na zlepšenie a lektor ich zapisuje. Na záver lektor navedie na riešenie a účastníci si vyskúšajú nový spôsob procesu výroby, ktorý zabezpečí zvyšovanie kvality s čo najnižšou námahou.

Napr. účastníci sú rozdelení do skupín (sklad, výroba, kontrolóri kvality), v rámci skupín si účastníci rozdelia úlohy: sklad – (objednávky vstupov, triedenie komponentov, distribúcia do výroby...), výroba – (montovanie komponentov 1, montovanie komponentov 2...), kontrolóri kvality. Účastníci majú opäť rovnaký čas a sledujú koľko výrobkov a v akej kvalite vyrobia.

Pred záverom aktivity lektor zhodnotí proces zvyšovania kvality služieb/výrobkov.

Na záver lektor vyzve účastníkov, aby účastníci doplnili možnosti zvyšovania kvality s orientáciou na potreby zákazníka s dodržaním HE.

3. Experimenty kreativity – tvorivá dielňa – 40 min.

Lektor rozdelí účastníkov do skupín. Skupiny si zvolia meno skupiny. Lektor napíše na flipchartovú tabuľu meno každej skupiny a očísľuje zadané úlohy. Lektor bude postupne zadávať plnenie úloh a na flipchart zapisovať počet kreatívnych riešení skupiny a stopne čas na každú úlohu cca 5 min. Účastníci si zapisujú kreatívne riešenia na papier alebo flipchart.

Kreatívne zadania úloh pre skupiny:

Riaditeľ tehelne (alebo iného výrobného podniku)

Lektor zadá úlohu: predstavte si, že ste riaditeľom tehelne a zistíte, že tehly už nepôjdu na odbyt. Úlohou účastníkov bude vymyslieť čo najviac možností na využitie tehál.

Poznámka:

Miesto tehál môže lektor samozrejme vymyslieť čokoľvek iné, záleží na fantázii, napr. kovový vešiak, noviny alebo iné.

Každá skupina pracuje samostatne a zapíše si svoje riešenia na papier.

Kreatívna abeceda

Lektor vyzve každú skupinu, aby si na papier/flipchart napísali čo najviac pojmov vystihujúcich problém/potrebu, ktorý chcú v súvislosti s podnikaním riešiť. Problém, na ktorom sa všetky skupiny zhodnú, zapíšu na flipchart.

Na papier si každá skupina následne napíše písmená abecedy, ku každému písmenku píše slovné asociácie, ktoré súvisia s riešením daného problému.

Poznámka:

Niektoré písmenká sú zradné a vymyslieť asociáciu je náročné, preto môžeme použiť fantáziu pri písmenkách ako W, X, Y, Q.



Každá skupina pracuje samostatne a zapíše si svoje riešenia na papier.

Po uplynutí času lektor vyzve účastníkov, aby zreflektovali zapísané riešenia z oboch úloh, zhodnotia kreatívne riešenia skupiny. Skupiny pracujú samostatne.

Bolo pre Vás jednoduché vymýšľať nové riešenia, pracovať kreatívne? Čo bolo to, čo ste zvládali s najmenšou ľahkosťou? Bolo jednoduché pracovať v tíme? Čo bolo to, čo tvorilo bariéru, problémovú oblasť?

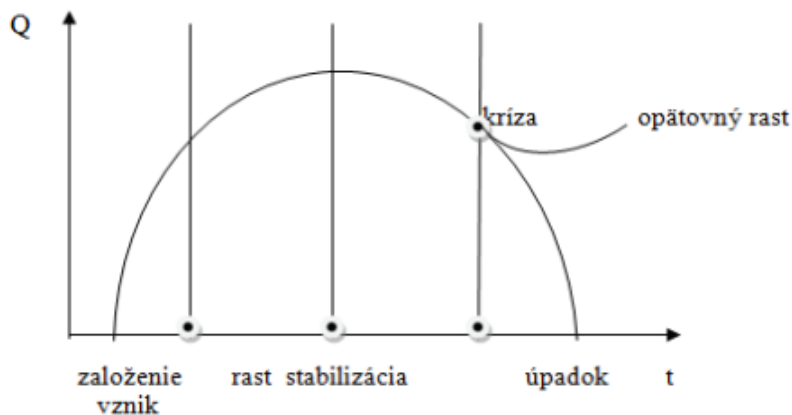
Následne lektor vyzve „zástupcov/managerov“ skupín, aby po jednom pristúpili k flipchartovej tabuli a predstavili kreatívne riešenia problému a zadaných úloh.

Pred záverom aktivity lektor vyhodnotí prácu jednotlivých skupín. Všetci účastníci následne diskutujú a v brainstormingu môžu dospieť k ideálnemu riešeniu problému.

Na záver celého bloku spoločná diskusia a zhrnutie celého bloku, prínosy pre jednotlivca/skupinu. Kde máme ešte otázky? Čo nám prinieslo vzdelávanie?

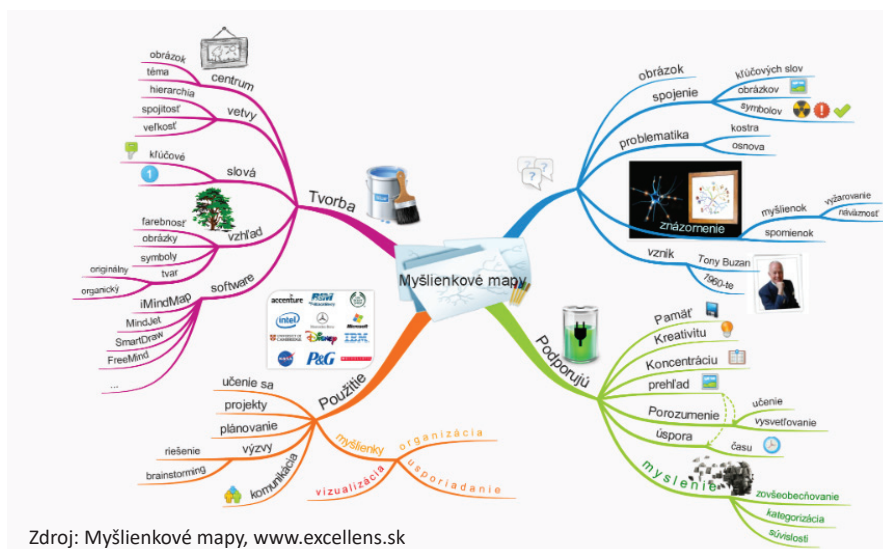
Prílohy

Príloha 1: Fázy životného cyklu podniku



Zdroj: Majdúchová, 2012, s. 62

Príloha 2: Myšlienková mapa



Zdroj: Myšlienkové mapy, www.excellens.sk

Prílohy



Príloha 3: Kreatívna abeceda – tabuľka príklad aktivity

| REKLAMA | | | |
|----------|--------------------|----------|--------------|
| A | akcia | N | noviny |
| B | bohatstvo | O | obchod |
| C | cena | P | produkt |
| D | domáci | Q | qualita |
| E | efektívny | R | rozum |
| F | fantastická | S | sledovanosť |
| G | grandiózna | T | televízia |
| H | hľadanie | U | úspech |
| I | informácie | V | výnos |
| J | jednanie | W | wow!!! |
| K | koľko to bude stáť | X | stred záujmu |
| L | lokalita | Y | yeah!!! |
| M | manipulácia | Z | zákazník |

Príloha 4: Kreatívna abeceda – tabuľka

| REKLAMA | | | |
|----------|--|----------|--|
| A | | N | |
| B | | O | |
| C | | P | |
| D | | Q | |
| E | | R | |
| F | | S | |
| G | | T | |
| H | | U | |
| I | | V | |
| J | | W | |
| K | | X | |
| L | | Y | |
| M | | Z | |