

Zahájení projektu

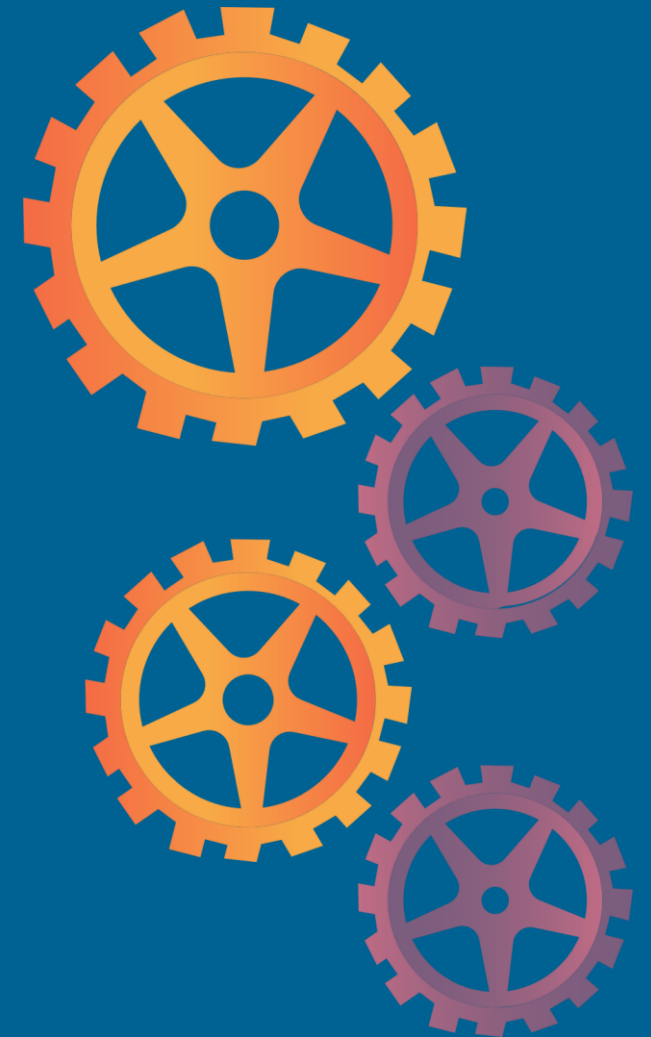
*Formulace a posouzení
projektových záměrů - Posouzení
proveditelnosti*

Prof. Panos Fitsilis (fitsilis@uth.gr)
Univerzita v Thessaly



Obsah

- Cílem této prezentace je představit koncepty:
 - Formulování nových nápadů
 - Provedení analýzy proveditelnosti
 - Vypracování listiny (charty) projektu



Formulování nových projektových záměrů



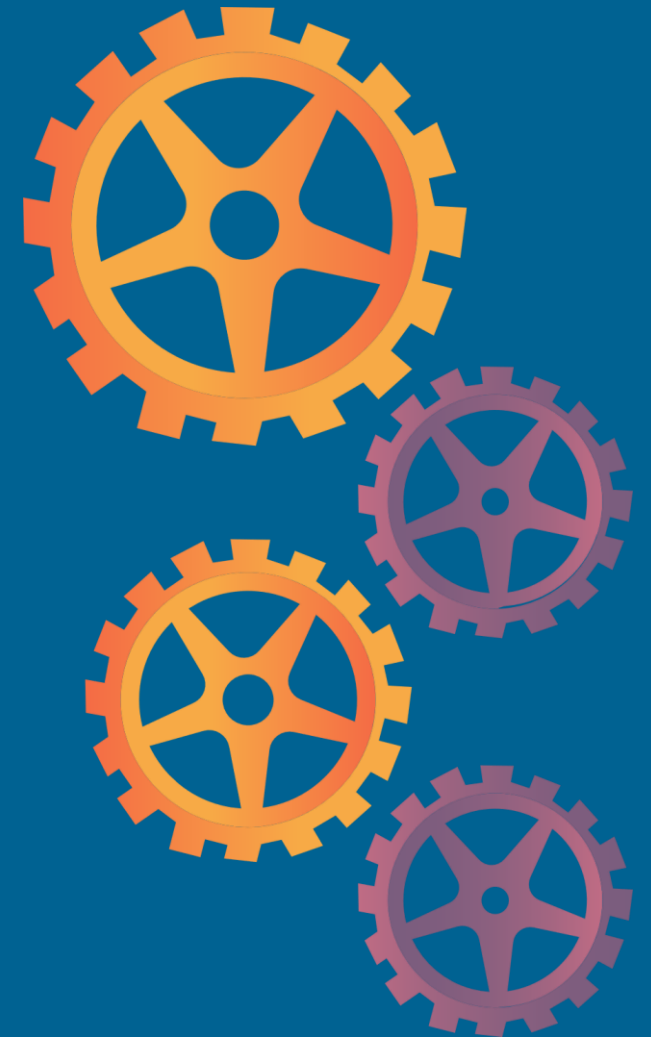
Vytváření myšlenek a nápadů

Vytváření myšlenek, představ a nápadů je tvůrčí proces vzniku, rozvíjení a sdělování nových myšlenek, přičemž myšlenkou se rozumí základní myšlenkový prvek, který může být vizuální, konkrétní nebo abstraktní.

[https://en.wikipedia.org/wiki/Ideation_\(creative_process\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Ideation_(creative_process))

"proces vytváření širokého souboru myšlenek na dané téma bez snahy o jejich posouzení nebo zhodnocení."

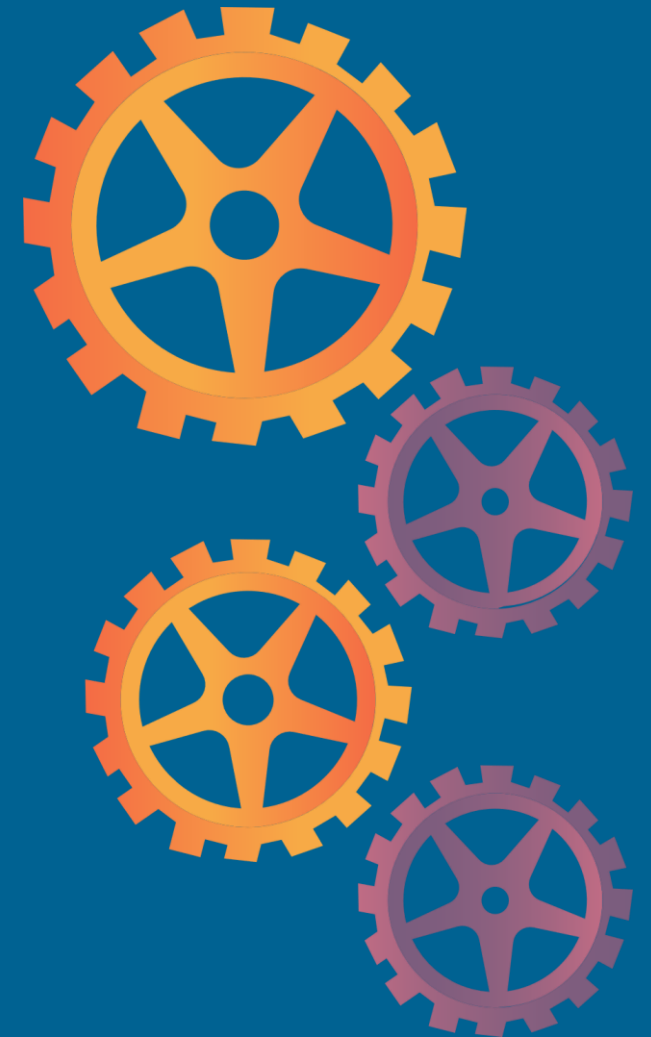
<https://www.nngroup.com/articles/ux-ideation/>



Síla myšlenek a nápadů

- Existují tři hlavní přístupy k vytváření nových myšlenek/nápadů:
 - Prolomení starých vzorců myšlení.
 - Navazování nových spojení.
 - Nacházení nových perspektiv.

https://www.mindtools.com/pages/article/newCT_88.htm



Prolomení starých vzorců myšlení.

- Nové myšlenky vznikají, když se odkloníme od zavedených vzorců myšlení.
 - Zpochybňte své předpoklady
 - Přeformulujte problémy
 - Přemýšlejte obráceně
 - Smíchejte staré nápady



Navazování nových spojení

- Vytvářejte nová nečekaná spojení mezi starými situacemi, případy a myšlenkami.
 - Náhodné práce
 - Obrazové inspirace
 - Objekty zájmu





Cvičení č. 1

- Použijte náhodná slova, obrázky nebo zajímavé předměty a vytvořte asociace s existujícím problémem/případem.
- K přehrání hry můžete použít následující odkaz
 - <https://medium.theuxblog.com/idea-generation-using-random-word-simulation-e887cdea9359>



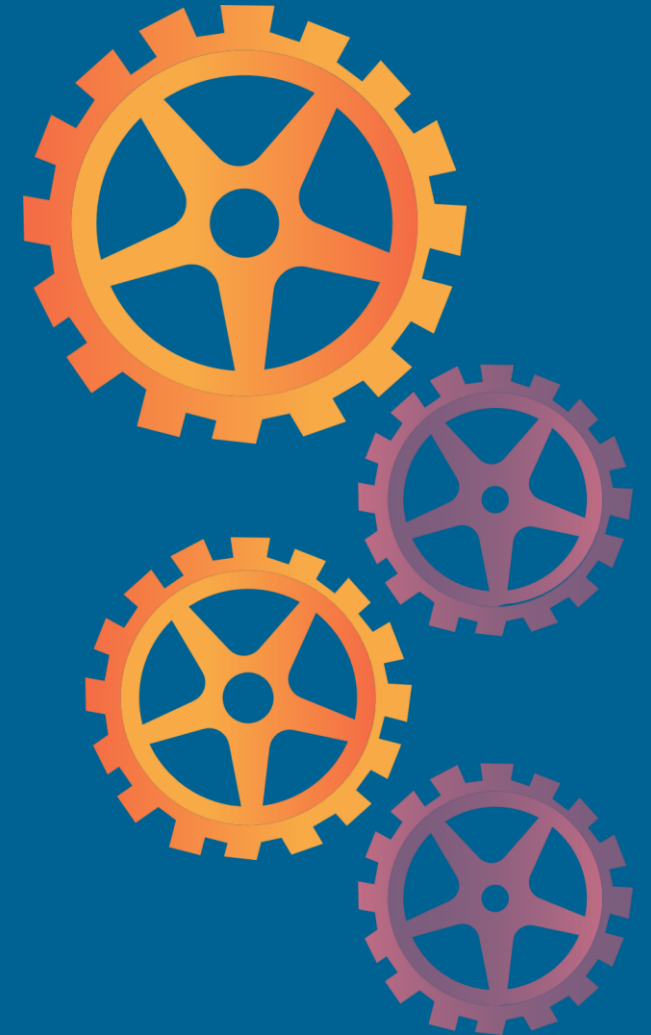
Nacházení nových perspektiv

- Spojte různé lidi
 - Různé nápady
 - Různé zkušenosti
 - Různé kultury
 - Různá pozadí



Cvičení č. 2

- Dejte dohromady učitele s různými specializacemi a zahrajte si hru "Kdybych byl".
- Tato hra podporuje kreativitu malých skupin.
 - hru zahájíte tak, že účastníky posadíte do kruhu.
 - Vedoucí požádá každého, aby řekl, čím by byl a proč, kdyby byl:
 - Historická osobnost
 - Předmět
 - Zvíře
 - Vynálezce
 - atd.



Techniky vytváření myšlenek a nápadů

- SCAMPER
 - S – Substitute (nahradit), C – Combine (kombinovat), A – Adapt (přizpůsobit), M – Modify (upravit), P - Put to another use (použít jinak), E – Eliminate (odstranit), R – Reverse (obrátit).
- Brainstorming
- Mapování mysli
- Storyboarding (popisování příběhu formou obrázků s texty, připomínající komiks)
- Hraní rolí
- atd.

<https://www.cleverism.com/18-best-idea-generation-techniques/>



Cvičení č. 3

- Procvičte si techniku vytváření myšlenek a nápadů podle vlastního výběru.



Nástroje pro vytváření myšlenek a nápadů

- Existuje mnoho nástrojů pro podporu procesu generování myšlenek.
 - Společné mapování myšlenek (www.mindmeister.com)
 - Nástroj pro tvorbu myšlenek (miro.com)
 - Nástroj pro společnou práci u tabule (clickup.com)
 - atd.

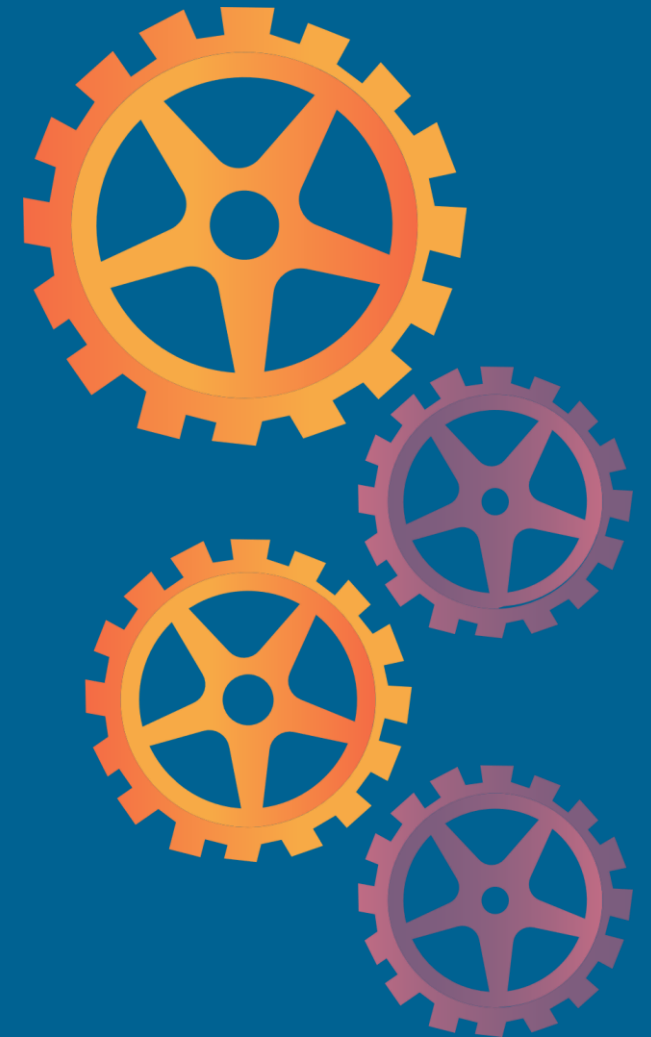


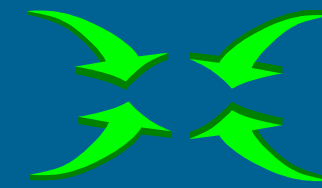
Analýza proveditelnosti



Proveditelnost

- Měřítko toho, jak přínosný bude projekt pro organizaci.
- Studie proveditelnosti je podrobná analýza, která zvažuje všechny kritické aspekty navrhovaného projektu s cílem určit pravděpodobnost jeho úspěchu.





Zkoušky proveditelnosti

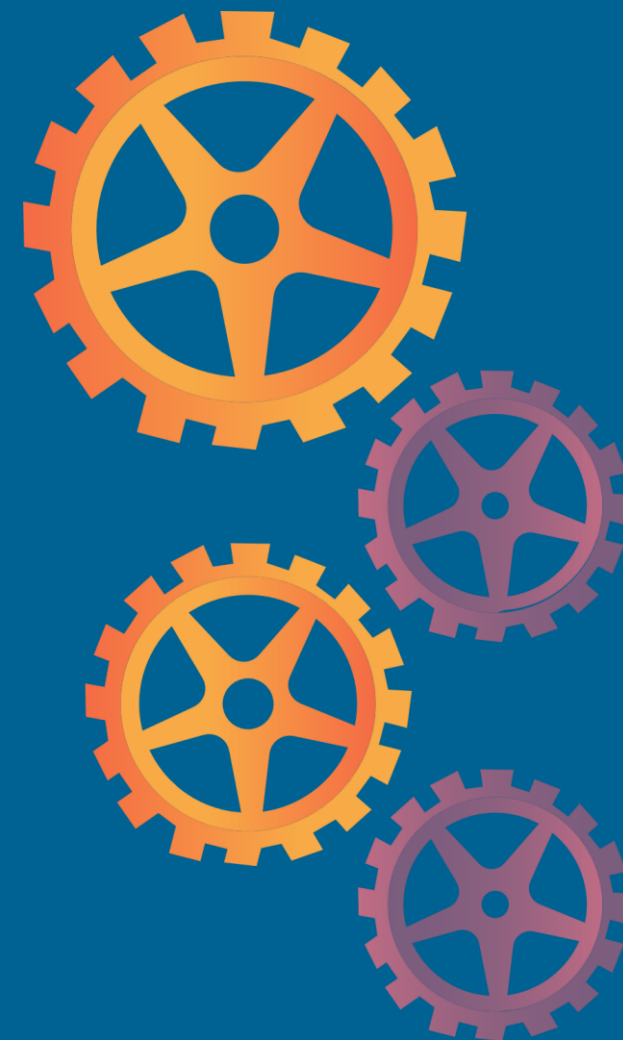
- Provozní proveditelnost
 - Vhodnost v rámci organizace
- Technická proveditelnost
 - Jak praktické je technické řešení?
 - Jak jsou dostupné technické zdroje a odborné znalosti?
- Ekonomická proveditelnost
 - Je ekonomická hodnota přiměřená?
- Environmentální proveditelnost
 - Je projekt škodlivý pro životní prostředí?



Obsah analýzy proveditelnosti

- Složky, které se obvykle vyskytují ve studii proveditelnosti, jsou následující:
 - Shrnutí: Zformulujte shrnutí popisující podrobnosti projektu, výrobku, služby, plánu nebo podnikání.
 - Technologické aspekty: Ptejte se, co bude potřeba. Máte to? Pokud ne, můžete to získat? Kolik to bude stát?
 - Stávající trh: Prozkoumejte místní a širší trhy pro výrobek, službu, plán nebo podnikání.
 - Marketingová strategie: Podrobně ji popište.
 - Potřebný počet zaměstnanců: Jaké jsou potřeby lidských zdrojů pro tento projekt? Sestavte organizační schéma.
 - Harmonogram a časový plán: Uveďte významné průběžné ukazatele pro termín dokončení projektu.
 - Finanční údaje o projektu.
 - Zjištění a doporučení: Rozdělení na podskupiny technologie, marketing, organizace a finance.

<https://www.investopedia.com/terms/f/feasibility-study.asp#toc-how-to-conduct-a-feasibility-study>



Přínosy studie proveditelnosti

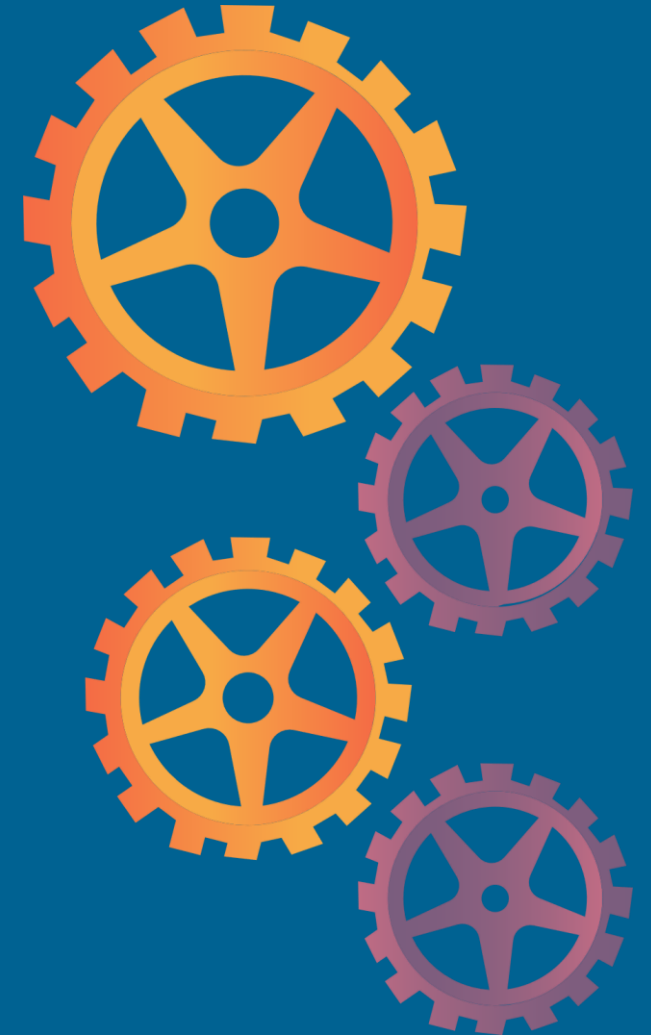
- Poskytuje cenné informace pro rozhodování "ano/ne".
- Definuje různé alternativy
- Identifikuje rizika projektu
- Pomáhá týmu stanovit "hodnotu" projektu.
- Pomáhá při rozhodování o projektu
- Určuje důvody, proč nepokračovat





Cvičení č. 4

- Požádejte účastníky, aby v příslušné literatuře vyhledali a použili metody hodnocení ekonomické proveditelnosti projektu.
- Oblíbené metody jsou ROI (návratnost investice), IRR (vnitřní míra návratnosti) atd.
- Můžete využít webové stránky Investopedia a vzdělávací zdroje, které jsou zde k dispozici.
 - <https://www.investopedia.com/>

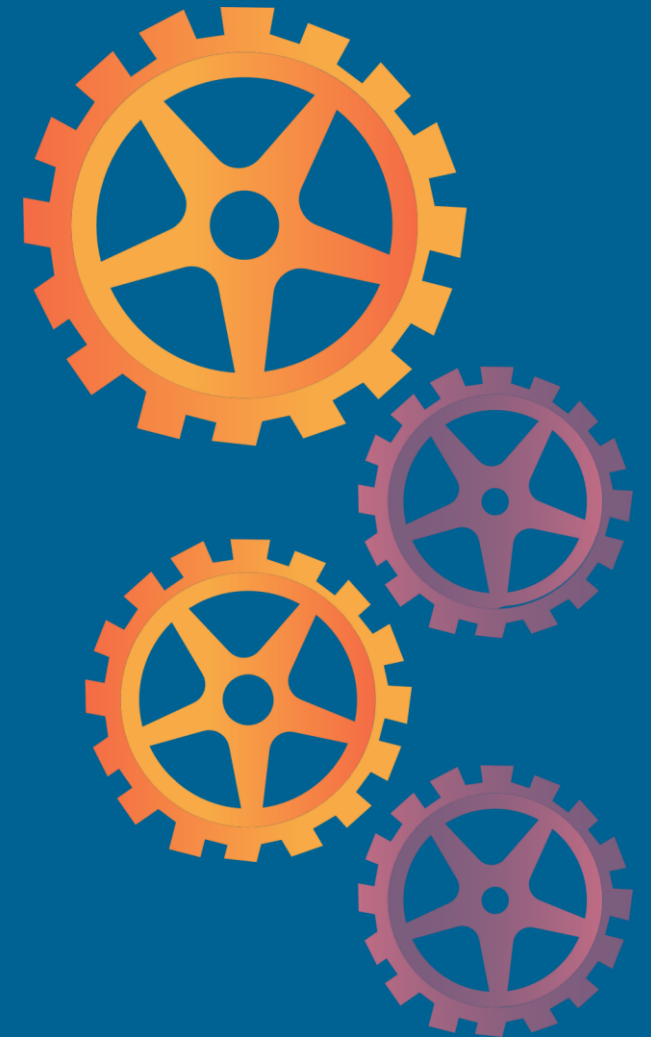


Listina (charta) projektu



Co je listina projektu?

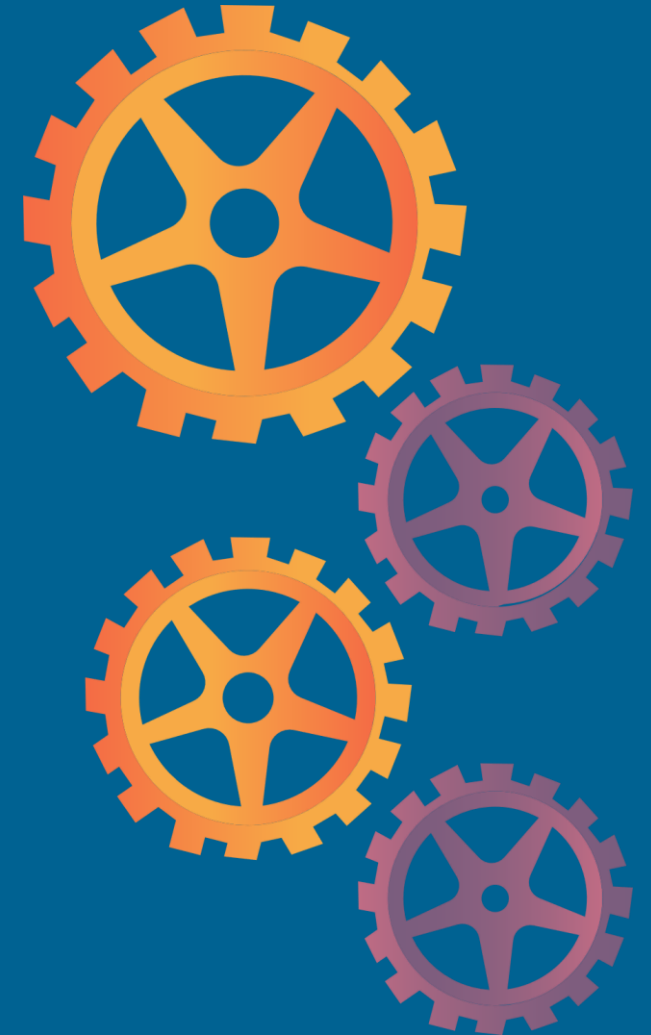
- Listina projektu je krátký dokument, který popisuje klíčové informace o projektu.
- Zabývá se následujícími tématy:
 - Jaké jsou cíle a záměry projektu?
 - Jak chcete těchto cílů dosáhnout?
- Jaká je hodnota projektu?
 - Poskytuje sdílené porozumění klíčových zainteresovaných stran projektu.
- Je to forma dohody mezi zadavatelem projektu, klíčovými zainteresovanými stranami a projektovým týmem.



Klíčové prvky listiny

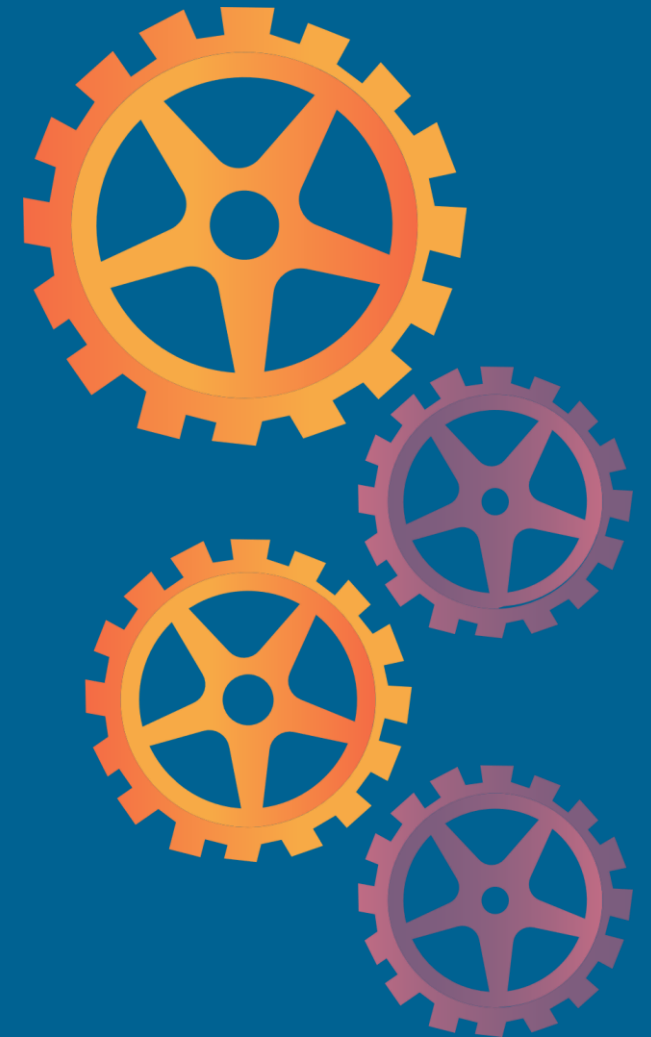
- Klíčové informace o projektu
- Cíle projektu
- Projektový tým a odpovědnosti
- Nastínění rozsahu projektu
- Prezentuje celkem detailně harmonogram a rozpočet projektu.
- Rizika projektu
- Kritéria úspěšnosti projektu

<https://www.projectmanager.com/blog/project-charter>



Odkazy

- 18 nejlepších technik vytváření myšlenek
<https://www.cleverism.com/18-best-idea-generation-techniques/>
- <https://www.investopedia.com/terms/f/feasibility-study.asp#toc-how-to-conduct-a-feasibility-study>
- <https://projectresources.cdt.ca.gov/agile/the-agile-project-charter/>
- <https://www.smartsheet.com/file/ic-agile-project-charter-template-8561xlsx>
- <https://www.projectmanager.com/blog/project-charter>
- Ideo tool: <https://designthinking.ideo.com/>



Děkujeme.

The project „Agile2Learn was financed with the support of the Erasmus+ Programme of the European Commission under the Grant No.: 2021-1-CZ01-KA220-VET-000025558

[Agile2learn.eu](https://agile2learn.eu)